

1. Pendahuluan

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD). Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kemampuan belajar seni, budaya, dan kerajinan ditentukan oleh perilaku seperti rasa ingin tahu, kepedulian terhadap lingkungan, kerja sama, keikhlasan, percaya diri, dan perhatian. Pembelajaran SBdP memberikan pengetahuan yang baru kepada peserta didik sehingga hal ini akan membuat peserta didik merasa senang jika mengikuti pembelajaran SBdP di kelas. Pembelajaran ini mempelajari seni tari, seni rupa dan prakarya serta mempelajari budaya Indonesia baik bahasa, rumah adat daerah (Sandi, 2020). Diharapkan melalui pembelajaran SBdP ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Eko dkk, 2023). Namun demikian proses dan gaya mengajar guru harus menyesuaikan agar tidak monoton dan membosankan. Proses mengajar guru yang monoton juga menjadi titik permasalahan di sekolah tersebut, gaya mengajar guru dan cara menyampaikan yang monoton membuat siswa tidak memenuhi syarat untuk belajar. Padahal memilih gaya mengajar yang tepat merupakan kunci dari proses belajar yang efektif (Hasri, 2021).

Pembelajaran SBdP yang baik adalah proses pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar, memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kreatif, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mencapai tujuan belajarnya. Tujuan mata pelajaran SBdP adalah membangun landasan kecerdasan, pengetahuan, budi pekerti, akhlak mulia dan keterampilan untuk hidup mandiri dan pendidikan lebih lanjut. Mata kuliah SBdP mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dan makna SBdP, menunjukkan sikap apresiasi terhadap SBdP, mengekspresikan kreativitas melalui SBdP, dan memahami perannya dalam SBdP di tingkat lokal, regional, dan global. (Hendriani, 2016). Guru perlu untuk membantu siswa meningkatkan daya kreativitas mereka melalui proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi Ekosistem melalui *Project Based Learning* (PjBL). (Widiastuti, 2020)

Kreativitas merupakan potensi yang timbul dari dalam individu manusia itu sendiri, dan bukan dari luar. Kreativitas adalah kemampuan berpikir dengan cara baru dan tidak biasa serta menciptakan solusi orisinal terhadap

permasalahan yang dihadapi (Astuti & Aziz, 2019). Menurut Conny R. Semiawan (2009), kreativitas adalah transformasi sesuatu yang sudah ada menjadi suatu konsep baru. Dengan kata lain, dua konsep lama digabungkan menjadi satu konsep baru. Sedangkan menurut Reni Akbar dalam Latifah Husien (2017) "kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi hal yang sudah ada sehingga terkesan ada". Keberhasilan pembelajaran SBdP ditandai dengan meningkatnya hasil kreativitas siswa.

Penelitian Utami dkk (2018) menghasilkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menerapkan *model Project-Based learning* dari 48,2% menjadi 84,8% selama pembelajaran IPA. Studi lain oleh Rochayati (2016) menemukan bahwa strategi pembelajaran *Guided Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dari 66% menjadi 89%. Salah satu sekolah dasar di kapanewon Rongkop berinisial 'P' memiliki hasil kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP rendah, hal tersebut berdasarkan hasil studi dokumentasi yang dilakukan peneliti pada bulan September tahun 2023 menunjukkan bahwa sebanyak 6 dari 10 siswa masih rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai sehingga kreativitas siswa tidak meningkat.

Upaya peningkatkan kreativitas siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat, yaitu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Partisipasi langsung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa (Ridha dkk, 2022) Model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) muncul sebagai solusi yang dapat menyelesaikan tantangan yang dihadapi saat ini untuk meningkatkan kreativitas siswa. Mulyasa (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PJBL) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memusatkan siswa pada permasalahan kompleks yang diperlukan untuk melakukan inkuiri dan memahami pembelajaran dari inkuiri. Menurut Saefudin (2014), pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam aktivitas dunia nyata.

Project Based Learning (PBL) memungkinkan siswa untuk dapat merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan

proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk.

Menurut Devi (2019), langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek antara lain: (1) Memberikan rangsangan belajar kepada siswa berupa pertanyaan dasar, yaitu pertanyaan yang mengembangkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan. (2) Mengembangkan rencana proyek. Secara khusus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi suatu masalah dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja proyek. (3) Membuat jadwal yaitu menentukan jam kerja proyek. (4) Pemantauan siswa, khususnya pemantauan tindakan untuk mengurangi risiko kesalahan proyek. (5) Uji hasil, yaitu membuktikan apakah hipotesis yang diajukan benar. (6) penarikan kesimpulan (generalisasi), yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal yang dilakukan.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa *Project Based Learning* (PBL) langsung maupun tidak, dapat membantu siswa untuk melakukan proses belajar berpikir tingkat tinggi *High Order Thinking Skill* (HOTS) dalam usaha mengimplementasikan pembelajaran saintifik sesuai kurikulum 2013 yang terdiri dari keterampilan mengamati, mengasosiasi, mencoba, mendiskusikan, dan mengomunikasikan serta pembelajaran abad 21 yang terdiri dari 4C, yaitu: *Critical thinking, Collaboration, Creative, dan Communication*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model yang membantu siswa berhasil dalam proses pembelajaran (Fahrurrozi dkk, 2022). Model *Project Based Learning* menekankan pada pembelajaran yang berbasis proyek, yang mana menuntut siswa untuk aktif dan kreatif dalam menghasilkan produk. Salah satu produk yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah melalui menggambar dan bercerita. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan aktivitas membuat komik seperti yang dilakukan di SD 'P' kapanewon Rongkop pada mata pelajaran SBdP kelas V.

Komik adalah media unik yang menggabungkan teks dan gambar dengan cara yang kreatif. Komik merupakan sarana komunikasi yang berbentuk karya sastra grafis (Soedarso, 2015). Gambar yang digunakan dalam karikatur sering kali menjadi dasar cerita komik, tujuannya adalah untuk mendidik sekaligus menghibur pembaca (Daryanto, 2013). Ada berbagai jenis komik salah satunya komik pendidikan atau yang biasa disebut komik edukatif. Komik pendidikan atau komik edukatif adalah gambar cerita berdasarkan *sains* (ilmu

pengetahuan tentang alam), dimana isi komik berupa pengetahuan-pengetahuan tentang materi pembelajaran yang dikemas melalui gambar-gambar menarik dan lucu. Saat membuat komik edukatif, siswa bisa berimajinasi secara bebas sesuai dengan apa yang mereka inginkan sehingga siswa bisa mengekspresikan kreativitasnya terutama saat menggambar.

Inovasi pembelajaran model *Project Based Learning* (PJBL) dengan produk yang dihasilkan siswa berupa komik edukatif dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk mengambil judul Inovasi Pembelajaran Model *Project Based Learning* sebagai upaya peningkatan kreativitas menggambar Komik Edukatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kreativitas menggambar komik edukatif siswa kelas V melalui inovasi pembelajaran model *Project Based Learning*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi untuk menggali kondisi ilmiah (eksperimen), dimana peneliti menjadi alatnya dan metode pengumpulan dan analisis data kualitatif akan terlihat.

Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar berinisial 'P' di kapanewon Rongkop kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-Oktober 2023. Objek dalam penelitian ini yaitu kreativitas menggambar komik edukatif. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V di SD 'P' kapanewon Rongkop tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 10 anak.

Menurut Sugiyono (2018), metode pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kreativitas yang ada di kelas V SD 'P' kapanewon Rongkop dan menggunakan teknik observasi untuk mengamati perilaku dan proses kerja siswa. Kegiatan observasi digunakan untuk mengamati kreativitas siswa sebelum menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) dan setelah menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) pada mata pelajaran SBdP. Data diperoleh langsung dari tempat penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2018), analisis data adalah proses mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikannya dalam satuan-satuan, mensintesisnya, mengorganisasikannya ke dalam pola, memilih hal-hal yang penting untuk dipelajari, dan menarik kesimpulan data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen, sehingga memudahkan orang lain untuk memahaminya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data pada akhir analisis data. Menurut Wijaya (2018), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari observasi kemudian di cek menggunakan wawancara.

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti melakukan wawancara dan observasi sebelum menerapkan model *PJBL* dalam pembelajaran SBdP di kelas V SD 'P' Rongkop dengan hasil bahwa kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP masih rendah. Sebanyak 6 dari 10 siswa memiliki hasil kreativitas rendah. Pelaksanaan pembelajaran SBdP belum berpusat pada siswa, siswa cenderung pasif saat pembelajaran. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek dan kegiatan sebagai mediana. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013), siswa mengeksplorasi, mengevaluasi, menafsirkan, mensintesis, dan melakukan informasi untuk mencapai berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran berbasis proyek mempunyai enam langkah pembelajaran (sintaks). Langkah-langkah ini adalah menentukan pertanyaan dasar, membuat rencana proyek, membuat jadwal, memantau (*monitoring*), menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

Langkah yang pertama, guru memberikan stimulus kepada siswa berupa contoh gambar bercerita dengan tema kebersihan lingkungan untuk diamati dan didiskusikan secara bersama dalam menentukan pertanyaan mendasar. Dalam kegiatan ini ditemukan pokok permasalahan utama mengenai bagaimana cara menjaga lingkungan yang bersih melalui pesan berupa gambar bercerita, seperti yang terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran (langkah pertama dalam *Project Based Learning*)

Langkah kedua, siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Pada tahap ini, siswa secara berkelompok mulai menentukan apa proyek yang akan dibuat. Setelah semua kelompok berdiskusi, maka diperoleh hasil bahwa proyek yang akan dibuat berupa komik edukatif. Guru memberikan LKPD yang berisi contoh komik edukatif sehingga dapat dijadikan dasar dan pandangan bagi para siswa, seperti terlihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran (langkah kedua dalam *Project Based Learning*)

Langkah ketiga yaitu menyusun jadwal. Siswa bersama dengan guru membuat kesepakatan mengenai waktu dan langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung, seperti terlihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Kegiatan pembelajaran (langkah ketiga dalam *Project Based Learning*)

Langkah keempat yaitu monitoring. Secara berkelompok seluruh siswa membuat komik edukatif dengan tema bebas, sesuai dengan kreativitas masing-masing. Guru mengunjungi setiap kelompok untuk mengamati perkembangan dari proyek yang dibuat. Para siswa berkonsultasi untuk kemajuan proyek tersebut, seperti yang terlihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran (langkah keempat dalam *Project Based Learning*)

Langkah kelima yaitu menguji hasil. Seluruh siswa berdiskusi dan berkonsultasi dengan guru mengenai kelayakan produk yang mereka buat. Kelayakan tersebut meliputi konten (isi materi/informasi), kesesuaian gambar, dan estetika produk (perpaduan warna, kerapian).



Gambar 5. Kegiatan pembelajaran (langkah kelima dalam *Project Based Learning*)

Langkah keenam evaluasi pengalaman. Pada tahap ini, maka setiap kelompok melakukan presentasi atas produk yang telah mereka buat. Tugas guru dan kelompok lain yang tidak presentasi yaitu memberikan apresiasi dan masukan kepada kelompok yang sedang presentasi. Pada akhir kegiatan, siswa bersama dengan guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung, seperti terlihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Kegiatan pembelajaran (langkah keenam dalam *Project Based Learning*)

Contoh hasil karya siswa (produk) berupa komik edukatif dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.

Hasil karya siswa atau produk yang dihasilkan dari inovasi pembelajaran *Project Based Learning* yaitu berupa komik edukatif. Setiap kelompok bebas mengembangkan kreativitasnya masing – masing sesuai dengan kemampuannya sehingga komik yang dihasilkan beraneka ragam. Setelah mengimplementasikan model *Project Based Learning* pada pembelajaran SBdP, ada beberapa dampak dari hasil yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dampak

pertama yaitu seluruh siswa semangat dan sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dampak kedua yaitu kreativitas siswa meningkat saat membuat komik edukatif karena seluruh siswa diberi kebebasan dalam menentukan ide atau gagasan yang dituangkan dalam komik edukatif. Dampak yang ketiga yaitu bahwa Model pembelajaran *Project Based Learning* dirasa sangat tepat karena peserta didik mampu berpikir secara kritis dan kreatif untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dampak yang ke empat yaitu melalui model *Project Based Learning* kegiatan pembelajaran menjadi lebih runtut karena sebelumnya telah dipersiapkan dengan baik.



Gambar 7. Contoh hasil karya siswa (produk) berupa komik edukatif

Berdasarkan observasi peneliti, penggunaan inovasi model *Project Based Learning* pada mata pelajaran SBdP dalam upaya meningkatkan kreativitas menggambar komik edukatif siswa kelas V, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan inovasi model *Project Based Learning* melalui kegiatan proyek membuat komik edukatif terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil pembelajaran inovasi model *Project Based Learning (PjBL)* pada mata pelajaran SBdP sebagai upaya peningkatan kreativitas menggambar komik edukatif siswa kelas V di SD 'P' kapanewon Rongkop dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

“Tabel 1. Hasil observasi pembelajaran SBdP”

No	Keterangan	Sebelum Inovasi		Setelah Inovasi	
		Jumlah	Presentasi	Jumlah	Presentasi
1.	Belum Berkembang (BB)	6	60%	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	20%	1	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%	7	70%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	2	20%
Jumlah Siswa		10	100%	10	100%

Seperti yang ditunjukkan oleh penciptaan produk siswa, model PjBL memiliki kemampuan untuk mendorong kreativitas siswa; mereka

dapat membuat produk baru atau mengubah produk yang sudah ada (Komarudin, 2018). Penelitian terdahulu oleh Priska dkk., (2023) dan Khoiri dkk, (2017) telah membuktikan bahwa kreativitas siswa mengalami kenaikan setelah menerapkan model PjBL di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menunjukkan bahwa model PjBL melalui kegiatan menggambar komik edukatif yang dilakukan di SD 'P' kapanewon Rongkop mampu meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan tujuan penelitian yakni untuk menggali dan menganalisis pengaruh inovasi pembelajaran model *Project Based Learning (PJBL)* sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa menggambar komik edukatif pada mata pelajaran SBdP kelas V dapat disimpulkan bahwa, inovasi model *Project Based Learning (PJBL)* pada mata pelajaran SBdP terbukti meningkatkan kreativitas dalam menggambar komik edukatif siswa kelas V di sekolah dasar 'P' kapanewon Rongkop. Penelitian ini dikatakan berhasil dilihat dari hasil observasi pembelajaran menunjukkan 1 dari 10 siswa sudah mulai berkembang (MB), 7 dari 10 siswa sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 2 dari 10 siswa berkembang sangat baik (BSB). Meskipun masih ada satu siswa yang dikategorikan mulai berkembang (MB) kreativitasnya dalam menggambar komik edukatif, namun kreativitas siswa tersebut sudah menunjukkan peningkatan dari sebelumnya yaitu 6 dari 10 siswa memiliki hasil kreativitas rendah. Oleh karena itu inovasi pembelajaran model *Project Based Learning (PJBL)* melalui menggambar komik edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan memungkinkan adanya ide baru untuk dilakukan penelitian tambahan. Misalnya, dapat dilakukan penelitian lebih mendalam tentang kreativitas siswa dengan melihat aspek seperti jenis kelamin (*gender*), keyakinan diri (*self-efficacy*), kepercayaan diri (*self-confidence*), prestasi, dan gaya belajar siswa. Saran bagi penelitian selanjutnya, bisa dilakukan eksplorasi mendalam terkait dengan penerapan model *Project Based Learning (PJBL)* dengan sudut pandang dan pendekatan pembelajaran lainnya. Fokusnya bisa dikembangkan lebih variatif dan mendalam.

Daftar Pustaka

- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Conny R. Semiawan. 2009. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Devi, Swastantika Kumala. Dkk. 2019. Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik Melalui *Project Based Learning*, Vol. 2 No. 1 (Januari) 2019
- Eko, Moh. Rusnoto Susanto, Ana Fitrotun Nisa. 2023. Tri N (Nitreni, Niroake, Nambahi) Dalam Pengembangan Kreativitas SBdP Batik Jumputan, Trihayu: Jurnal Pendidikan ke SD an, Vol. 9, No. 2, 2023, pp. 210-215
- Fahrurrozi., Sari, Y., Hasanah, U., & Utami, A, D, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project-based Learning Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 870-879.
- Hasri, Kharis Sulaiman. 2021. "Analisis Gaya Mengajar Guru Dalam Proses Pembelajaran Al-Quran dan Hadist di MAN 1 Kendari". *Jurnal Kependidikan*, Vol. 13 No. 1, 2021, hal. 1.
- Hendriani, D. (2016). *Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Husein, Latifah. 2017. *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A, Tahun 2013, tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 142-146.
- Komarudin, D. (2018). Hubungan Antara Kreativitas dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 278-288.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada*

- Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Priska A., Cicilia I. R. N., Sriatun (2023). Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 2023, 759–766.
- Ridha, M. R., Zuhdi, M., & Ayub, B S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PjBL berbasis STEM dalam Meningkatkan Kreativitas Fisika Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 515-527.
- Rochayati, I. H. (2016). Peningkatan Kreativitas Belajar IPA melalui Penerapan Strategi Guided Discovery Learning. *Basic Education*, 5(33), 121-130.
- Sandi, N.V. (2020). Pembelajaran Daring pada Pelajaran SBdP di Sekolah Dasar. *Dialektika FKIP*, 4(2), 46-55.
- Trilestari, I., dkk. (2017). Pengembangan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya: Evaluasi Program Belajar Bersama Maestro. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud.
- Utomo, P., A., Mariana, N., Andraini, F., & Kasmari. (2018). Desain Video Tutorial Teknik Tie Dye dengan Pewarna Alami Warna Biru Indigofera dan Kuning Jalawe. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 2(3), 98-104.
- Handayani, S. S. E., Suherman, S., & Masnur, M. (2021). Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP Di KelasV SDN 123 Banti. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 26-37.
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 515-527.
- Soedarso, N. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Utami, T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(6), 541–552.
- Widiastuti, Asni, Vita Istihapsari dan Dadang Afriady, 2020. “Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas V SDIT LHI”. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 1 No. 1, 2020.
- Wijaya, T. (2018). *Manajemen Kualitas Jasa*. Edisi Kedua. Jakarta: PT. Indeks.