
Pembelajaran SBdP Berbasis Pertanian Industrial dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) Projek Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Ika Elis Marice¹, Iwan Wicaksono² dan Sudarti Wuryaningrum³

Universitas Jember

Email: iwanwicaksono.fkip@unej.ac.id

Info Artikel

Abstract

Sejarah Artikel:

Diserahkan 18 Desember 2023

Direvisi 24 Mei 2025

Disetujui 24 Mei 2025

Keywords:

Project based learning;

Collage; Creativity; SBdP

This study aims to improve the creativity of grade 1 students through SBdP learning based on industrial agriculture with a collage project at Papringan 02 Elementary School in Klakah District.

The type of research used is quantitative research. Where the research design uses an experimental research type. This research was conducted at Papringan 02 Elementary School, Papringan Village, Klakah District, Lumajang Regency in the odd semester of the 2023 academic year. Sampling in this study used a purposive sampling technique. The independent variable in this study is the Project Based Learning (PjBL) learning model, while the dependent variable is students' ability to make inorganic collages. The data collection procedure involves several methods, including pretest-posttest tests, assignments, and observations. The data analysis technique in this study uses quantitative data analysis techniques.

Based on the results of the paired sample t-test, it is known that the Sig. (2-tailed) score is $0.002 < 0.05$. Therefore, the null hypothesis (H_0) can be rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in the average value between the results of the Pretest and Posttest. The application of learning with collage projects in SBdP learning has a positive influence in improving students' learning creativity at Papringan 02 Elementary School, Klakah District, Lumajang Regency.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan daya kreativitas siswa kelas 1 melalui pembelajaran SBdP berbasis pertanian industrial dengan projek kolase di SD Negeri Papringan 02 di Kecamatan Klakah.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif. Dimana desain penelitiannya menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Papringan 02 Desa Papringan Kecamatan Klakah Kabupaten Lumajang pada semester ganjil tahun ajaran 2023. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), sementara variabel terikat adalah kemampuan membuat kolase anorganik siswa. Prosedur pengumpulan data melibatkan beberapa metode, termasuk tes pretest-posttest, penugasan, dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diketahui bahwa skor Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata antara hasil Pretest dan Posttest. Penerapan pembelajaran dengan projek kolase pada pembelajaran SBdP memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di SD Negeri Papringan 02, Kecamatan Klakah, Kabupaten Lumajang.

© 2025 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan pokok keseluruhan dari proses pendidikan yang dilakukan di sekolah. Setiap individu siswa memiliki karakteristik yang tidak sama, hal tersebut mengakibatkan secara keseluruhan perolehan hasil belajar siswa juga terkadang berbeda-beda. Salah satu karakteristik tersebut adalah kreatifitas (Muqodas, 2015). Kreativitas memegang peranan penting dalam membentuk masyarakat yang inovatif dan penuh kualitas (Ucus, 2018). Kemampuan kreatif didefinisikan sebagai cara berpikir yang baru, belum pernah dipikirkan sebelumnya, dan di luar kebiasaan untuk menemukan solusi terhadap suatu permasalahan (Kasta, 2019). Dalam menyelesaikan berbagai masalah, kreativitas dianggap sebagai faktor kunci (Maula & Nurashiah, 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, lembaga pendidikan di semua tingkatan perlu mengembangkan kemampuan kreatif siswanya agar mampu menghasilkan berbagai alternatif solusi untuk permasalahan yang dihadapi (Hattarina et al, 2022).

Menurut Primawati (2023), kegiatan berkreativitas seni rupa bagi siswa tidak hanya terbatas pada menggambar atau melukis, tetapi juga dapat mencakup pengenalan seni aplikasi. Seni aplikasi ini merupakan kegiatan seni rupa yang melibatkan penerapan bahan tertentu yang ditempelkan di atas bidang dasar dengan menggunakan teknik melukis. Salah satu bentuk seni aplikasi adalah kolase, seperti yang dijelaskan oleh Aprillia, Wulandari, & Fahmi (2023). Kolase, yang berasal dari bahasa Perancis (Collage) yang berarti merekat, merupakan bentuk kreasi aplikasi yang tercipta melalui penggabungan dan penyatuan bahan-bahan tertentu. Dalam berkreasi kolase, tidak ada batasan pada jenis bahan yang digunakan, termasuk bahan alam dan buatan, dengan kebebasan dalam memilih bentuk, ukuran, dan tulisan.

Menurut Opida & Oktaviani (2024), pembuatan karya kerajinan merupakan salah satu bidang keterampilan yang tercakup dalam Pendidikan Seni Budaya (SBDP). Dalam mata pelajaran SBDP, terdapat sejumlah karakteristik terkait perkembangan materi SBdP MI/SD. Pertama, karakteristik ini dapat dilihat dari aspek materi pokok. Materi pokok SBdP mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) seni rupa, (2) seni musik, (3) seni tari, (4) seni drama, dan (5) keterampilan. Keterampilan yang dimaksud mencakup kecakapan hidup.

Kolase merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa karena proses

pembuatannya mengharuskan siswa untuk teliti dan penuh perhatian (Andheska, 2016). Dalam menciptakan karya seni kolase, bahan-bahan yang digunakan dapat bervariasi, termasuk bahan alam, bahan bekas, dan bahan olahan yang aman untuk digunakan oleh siswa. Menurut Kamaruddin (2017), pembuatan kolase membutuhkan tingkat kesabaran yang tinggi serta keterampilan dalam menyusun, menempel, dan merangkai berbagai elemen. Penting untuk dicatat bahwa kegiatan membuat kolase sebaiknya dilakukan secara langsung dalam konteks pembelajaran yang berbasis proyek dan menghasilkan produk akhir. Sebagaimana diungkapkan oleh Andheska (2016), pembelajaran seni kolase menekankan pada pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, kegiatan ini sebaiknya dijalankan melalui praktek langsung agar siswa dapat mengaplikasikan keterampilan mereka dengan lebih efektif.

Dengan memberikan latihan kreativitas sejak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan untuk menemukan solusi permasalahan dengan lebih terampil (Nurinayah et al., 2021). Meskipun demikian, rendahnya tingkat kreativitas pada anak-anak di sekolah dasar masih merupakan masalah yang belum sepenuhnya teratasi, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian Kamarudin & Yana (2021), Nugraha et al. (2018), dan Setyowati et al. (2018). Permasalahan ini juga ditemukan di SD Negeri Papringan 02, Kecamatan Klakah. Melalui observasi di sekolah tersebut, terlihat bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam menemukan solusi untuk permasalahan yang diberikan selama pembelajaran. Mereka hanya mampu menemukan solusi jika diberikan contoh permasalahan yang serupa, namun masih kesulitan ketika dihadapkan pada permasalahan yang baru. Selain itu, keterampilan mereka dalam menyampaikan pendapat, baik secara lisan maupun tulisan, juga terlihat kurang terampil.

Dalam proses pembuatan kolase, siswa perlu memiliki kepekaan dalam merancang gambar yang diinginkan, ketelitian dalam menggabungkan berbagai tempelan gambar, dan kesabaran dalam menyusun komposisi bahan sehingga menghasilkan kombinasi gambar yang menarik. Kegiatan membuat seni kolase juga dapat memajukan imajinasi siswa. Sebelum memulai pembuatan kolase, siswa perlu mampu membayangkan gambar yang ingin mereka hasilkan. Dengan memiliki bayangan tentang gambar yang akan dibuat, siswa dapat menggabungkan berbagai bahan dasar dengan komposisi yang sesuai. Menariknya, dalam seni kolase, jarang ditemui penambahan warna dari

pewarna buatan. Warna yang dihasilkan berasal dari warna alami bahan-bahan yang ditempelkan, seperti yang diungkapkan oleh Altaftazani et al. (2020).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas 1 di SD Negeri Papringan 02, Kecamatan Klakah, Kabupaten Lumajang, terlihat bahwa kegiatan kolase telah dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Bahan yang umumnya digunakan dalam kegiatan kolase adalah bahan kertas lipat atau origami. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, guru memberikan informasi kepada siswa di SD Negeri Papringan 02 tentang peralatan yang perlu disiapkan untuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan kegiatan kolase. Siswa diminta untuk membawa gunting yang nanti digunakan untuk memotong kertas warna yang hendak ditempelnya, membawa lem perekat guna untuk merekatkan kertas warna yang hendak ditempelkan ke dalam media gambar yang kosong atau belum ada warnanya. Siswa diminta untuk berkreasi sebagai mungkin dengan menggunakan media warna atau bahan yang telah disediakan oleh guru.

Di sekolah, guru telah menyiapkan media gambar dan kertas warna sesuai dengan jumlah siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan teknik kolase. Sebelum kegiatan dimulai, guru memberikan arahan dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada para siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, tugas guru adalah mendampingi dan mengawasi agar pembelajaran berjalan dengan kondusif. Jika siswa mengalami kesulitan, guru dapat memberikan bantuan dan arahan. Namun, setelah meninjau keadaan di kelas I SD Negeri Papringan 02, tampaknya perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini menjadi penting mengingat perlunya peningkatan keterampilan siswa, terutama dalam kemampuan membuat kolase anorganik

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya kreativitas siswa kelas 1 melalui pembelajaran SBdP berbasis pertanian industrial dengan projek kolase di SD Negeri Papringan 02 di Kecamatan Klakah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Menurut Arifin (2020), penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh

atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap suatu perubahan kondisi atau keadaan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Papringan 02 Desa Papringan Kecamatan Klakah Kabupaten Lumajang pada semester ganjil tahun ajaran 2023. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan pertimbangan tersebut sampel dalam penelitian ini yakni siswa-siswi kelas 1 Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Negeri Papringan 02 Kecamatan Klakah Kabupaten Lumajang Provinsi Jawa Timur. Jumlah siswa kelas I sejumlah 15 anak.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), sementara variabel terikat adalah kemampuan membuat kolase anorganik siswa. Prosedur pengumpulan data melibatkan beberapa metode, termasuk tes *pretest-posttest*, penugasan, dan observasi. Tes *pretest-posttest* digunakan untuk mengukur perubahan dalam pemahaman atau kinerja peserta didik sebelum dan setelah terlibat dalam penelitian. Penugasan diberikan kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan selama proses pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang meliputi uji normalitas sebagai uji prasarat dan uji t test sebagai uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Pembelajaran SBdP berbasis pertanian industrial melalui projek kolase untuk meningkatkan kreativitas belajar kelas 1, penelitian dimulai dengan melaksanakan *pretest* untuk menilai kemampuan awal peserta didik. Setelahnya, projek kolase diterapkan dalam pembelajaran SBdP, *posttest* kemudian diberikan setelah penerapan media tersebut.

Tabel 1. Rekapitulasi skor *pretest* dan *posttest*

Indikator	Skor	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tertinggi	75	95
Terendah	40	50
Rerata	60	75

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 1, diketahui bahwa terdapat peningkatan skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh. Selanjutnya, skor tersebut akan diuji melalui uji normalitas dan uji hipotesis untuk menghasilkan analisis yang lebih mendalam. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji normalitas pretest dan posttest dengan Shapiro-Wilk

Skor	Test of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.925	15	.230
Posttest	.833	15	.010

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, menunjukkan signifikansi skor *pretest* dan *posttest* yaitu Sig. > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa skor *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Setelah memastikan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi yang normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk memahami keadaan sebenarnya pada tingkat populasi berdasarkan data statistik yang telah dikumpulkan dilakukan *uji paired sample T-Test*. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai apakah ada perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata antara dua sampel yang bersesuaian, sehingga kita dapat menilai apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan PjBL dengan proyek kolase pada pembelajaran SBdP. Berikut ini adalah hasil uji *paired sampel t-test*.

Tabel 3. Uji *paired sample t-test*

Paired Sample T-Test	
Keterangan	Hasil
df	14
X1	61.80
X2	82.60
Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 3, diketahui bahwa skor Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata antara hasil *Pretest* dan *Posttest*. Hal tersebut berarti bahwa PjBL dengan proyek kolase pada pembelajaran SBdP memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan kreativitas siswa dikarenakan penerapan pembelajaran dengan model PjBL dimana siswa diberikan sebuah proyek untuk membuat kolase. Siswa dapat mengembangkan ide kreatifnya dalam Menyusun proyek kolase. Menurut Alfiana (2023) bahwa dengan penerapan metode pembelajaran proyek kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal

tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Aryana, Dewi, & Khair (2020) yang menemukan bahwa penerapan PjBL memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Penerapan model PjBL membantu siswa mengembangkan ide kreatifnya dalam mengembangkan sebuah produk. Model PjBL juga dapat memfasilitasi pembelajaran dalam bentuk penugasan di rumah (Fithriani, Sumarwiyah, & Roysa, 2022). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Subchiya dan Wahyudi (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan model PjBL mampu menumbuhkan kreativitas siswa dan juga mengembangkan *self responsibility*nya dalam pengembangan produk yang dibuat siswa.

Proyek kolase memainkan peran kritis dalam membentuk peserta didik menjadi individu yang mampu mengaplikasikan konsep-konsep sains dengan tepat dan kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Saida dan Yunitasari (2022); Harahap (2021), memberikan bukti bahwa pembelajaran PjBL dengan proyek kolase pada pembelajaran SBdP dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas 1 SD. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Nurmaya, Wahyudi, & Yulizah (2023) bahwa dengan proyek pembuatan kolase membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik halus yang memberikan dampak pada kreativitas siswa.

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa proyek kolase bukan hanya sebuah alat pembelajaran, melainkan juga sebuah sarana yang efektif dalam membentuk dan meningkatkan kreativitas siswa, membawa pengalaman belajar yang nyata, merangsang observasi, dan memperkenalkan konsep-konsep ilmiah dengan pendekatan yang inovatif dan menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran SBdP berbasis pertanian industrial melalui proyek kolase untuk meningkatkan kreativitas belajar kelas 1 di SD Negeri Papringan 02, Kecamatan Klakah. Pembelajaran dengan proyek kolase berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan daya kreativitas siswa kelas 1. Implementasi inovatif ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar. Pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan motorik halus siswa dan keberanian diri dalam mengeksplorasi inovasi yang dimiliki. Oleh karena itu, pendekatan

pembelajaran semacam ini dapat dianggap sebagai model yang sangat relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman ilmiah dan keterampilan teknologi siswa

Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 181-192).

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek Dengan Kegiatan Kolase Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Pertiwi DWP SETDA PROV. SUL-SEL.
- Altaftazani, D. H., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis pembelajaran daring membuat seni kolase menggunakan model project based learning pada masa pandemi covid 19. *P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 185-191.
- Andheska, H. (2016). Membangun Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Bahastra*, 36(1), 55-67.
- Aprillia, E., Wulandari, R., & Fahmi, F. (2023). Pengelolaan pembelajaran seni rupa melalui kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 139-147.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Aryana, E. N., Dewi, N. K., & Khair, B. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Membuat Kolase Anorganik. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 118-127.
- Fithriani, Z. N., Sumarwiyah, S., & Roysa, M. (2022). Model Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 77-82.
- Harahap, F. (2021). *Penggunaan media kolase dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 117478 Simatahari Kecamatan Kotapinang* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022, August). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 181-192).
- Kamaruddin, T. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Dengan Media Kolase Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas VIII SMP 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 2(1).
- Kamarudin, K., & Yana, Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start A Question Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 213-219.
- Kasta, A. (2019). Peningkatan kreativitas seni anak melalui kolase dengan menggunakan daun pisang di TK Aisyiyah Talaok. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 19-24.
- Maula, L. H., & Nurasih, I. (2022). Peningkatan kreativitas siswa melalui teknik kolase pada siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 877-883.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik*, 9(2), 25-33.
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SD. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 6(4.1).
- Nurinayah, A. Y., Nurhayati, S., & Wulansuci, G. (2021). Penerapan pembelajaran steam melalui metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di tk pelita. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 504-511.
- Nurmaya, D., Wahyudi, E., & Yulizah, Y. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Siswa Kelas 1 Sdit Al-Ishlah Musi Rawas* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).

- Opida, S., & Oktaviani, H. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekolah. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 382-392.
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10.
- Saida, N., & Yunitasari, A. (2022). Penerapan Pembelajaran Kolase Sebagai Upaya Edukasi Fauna Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 490-499.
- Setyowati, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penggunaan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD negeri mangunsari 07. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 76-81.
- Subchiya Hanum, A., & Wahyudi, W. (2023). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Self-responsibility Siswa Kelas IV A SDN Kutowinangun 01 Salatiga. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 86-95.
- Ucus, S. (2018). Exploring Creativity in Social Studies Education for Elementary Grades: Teachers' Opinions and Interpretations. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 111-125.