

IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS II SD

Sonya Martina*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi
Jl. Terusan Jenderal Sudirman No.3, Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat, Indonesia
*Corresponding author, email:sonyamartina4@gmail.com

doi: 10.17977/um064v5i92025p998-1004

Kata kunci

PjBL
Kreativitas siswa
Seni rupa
Sekolah dasar
Pembelajaran inovatif

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menguraikan implementasi *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa di kelas II sekolah dasar. Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya kreativitas siswa, karena sebagian besar masih berpatok pada peniruan dan kurang memiliki keberanian untuk berekspresi secara mandiri. Untuk menjawab masalah tersebut, model PjBL diterapkan dengan menekankan keterlibatan aktif siswa dalam merancang serta menyelesaikan proyek seni rupa secara mandiri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek 29 siswa kelas II di SD Negeri Arjasari Barat. Agar memperoleh data yang valid, peneliti menggunakan beberapa instrumen, yaitu observasi, evaluasi, wawancara, dan angket terbuka. Observasi dilakukan oleh guru sebagai pengamat, evaluasi digunakan untuk menilai hasil karya siswa, wawancara dilaksanakan dengan guru, sedangkan angket terbuka diberikan kepada siswa untuk menggali pandangan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL mampu meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam mengeksplorasi ide, memanfaatkan benda di lingkungan sekitar, serta menghasilkan karya yang unik. Beberapa siswa bahkan mampu menciptakan karya orisinal yang berbeda dari contoh maupun teman-temannya. Meskipun masih ada siswa yang meniru, terlihat peningkatan keberanian dalam berekspresi dan bereksperimen. Dengan demikian, implementasi *Project Based Learning* efektif untuk mendorong serta mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan media utama untuk mengoptimalkan potensi siswa, termasuk aspek pengembangan kreativitas. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun karakter dan daya cipta anak sejak usia dini. Seni rupa merupakan proses pengajaran yang berorientasi pada eksplorasi kreatif visual siswa, sehingga menjadi wadah bagi mereka untuk mengekspresikan diri melalui pengalaman yang berharga (Rosalina & Sanoto, 2023). Menurut Misliza dan Mansurdin (2024), seni rupa merupakan bagian dari karya seni yang dapat dinikmati melalui mata dan tangan dengan elemen estetika seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Sementara itu, Soetopo (2015) menegaskan bahwa seni rupa meliputi pemahaman, keterampilan, dan nilai dalam menciptakan karya seperti lukisan, patung, ukiran, dan cetakan. Namun, praktik di kelas rendah, khususnya kelas II SD, seringkali masih didominasi aktivitas menyalin contoh dari guru atau meniru karya teman, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep dan menghasilkan ide orisinal.

Dalam konteks abad ke-21, kreativitas termasuk dalam keterampilan penting yang sejajar dengan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (4C), yang memungkinkan siswa beradaptasi dalam situasi pembelajaran kompleks dan dinamis (Chusna et al., 2024). Kreativitas bukan hanya bentuk ekspresi, tetapi juga indikator partisipasi aktif siswa dalam pendidikan (Amrullah

et al., 2018). Gusti dan Rahayuningtyas (2025) menambahkan bahwa kreativitas bersifat universal, dapat ditemukan baik dalam seni maupun rekayasa. Dalam pembelajaran seni rupa, kreativitas dipengaruhi oleh faktor internal (bakat, minat, motivasi) maupun eksternal (keluarga, sekolah, dan komunitas). Tantangan utama di sekolah dasar adalah keterbatasan metode pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi, mengeksplorasi, dan menghasilkan karya orisinal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Fitri et al. (2022), kreativitas mencakup kemampuan menghasilkan gagasan inovatif dan mengekspresikan diri melalui karya seni, sementara Dalimunthe (2025) menekankan bahwa PjBL mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD melalui kegiatan seni rupa berbasis proyek. Penelitian Rosalina dan Sanoto (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa di SD Negeri Pulutan 02 berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam aspek orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Tidak hanya di bidang seni, PjBL juga terbukti efektif di mata pelajaran lain, seperti pembelajaran matematika kelas I SD (Miranda & Utama, 2025) dan pembelajaran bahasa Indonesia (Rofiqoh & Winahyu, 2025), yang keduanya menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa PjBL dapat diterapkan lintas mata pelajaran sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan kreativitas siswa.

Lebih lanjut, Utami et al. (2024) merumuskan enam sintaks utama PjBL, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman. Lestariningsih, Setiana, dan Widiarti (2024) menekankan bahwa sintaks tersebut dapat diadaptasi pada kelas rendah untuk menumbuhkan kreativitas melalui kegiatan seni berbasis lingkungan sekitar. Nurhaliza dan Rosidah (2023) menyatakan bahwa PjBL mendorong siswa lebih leluasa berekspresi, sedangkan Aulia (2024) menambahkan bahwa PjBL meningkatkan kemandirian dan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan temuan Mutharik et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan sekaligus menantang, karena siswa dituntut berpikir kritis.

Dengan demikian, penerapan PjBL pada pembelajaran seni rupa kelas II SD dinilai mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui penyelidikan, pemecahan masalah, dan pembuatan karya yang kontekstual. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan, motivasi, dan ruang eksplorasi bagi siswa, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa. Meskipun demikian, penerapan PjBL di kelas rendah memiliki tantangan, terutama karena siswa masih berada pada tahap operasional konkret, memiliki rentang perhatian singkat, dan memerlukan bimbingan intensif dari guru. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan waktu menjadi kendala lain dalam pelaksanaannya.

Pengamatan awal peneliti di SDN Arjasari Barat menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa kelas II masih banyak diwarnai aktivitas meniru, sehingga kreativitas siswa belum tergali optimal. Dari 29 siswa yang diamati, hanya sebagian kecil yang mampu menghasilkan karya berbeda dari temannya. Kondisi ini menegaskan pentingnya penerapan PjBL untuk memberi ruang eksplorasi yang lebih luas dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan langkah-langkah implementasi PjBL pada pembelajaran seni rupa di SDN Arjasari Barat, mengidentifikasi kendala yang muncul, serta mendeskripsikan bentuk

kreativitas siswa yang terlihat dari orisinalitas ide, penggunaan bahan, teknik visual, dan ekspresi pribadi dalam karya mereka.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam proses implementasi *Project Based Learning* (PjBL) serta kreativitas siswa yang muncul selama pembelajaran seni rupa berlangsung. Metode kualitatif dipilih karena sesuai untuk meneliti objek pada kondisi yang alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2013). Menurut Manurung (2021), metode kualitatif dapat berbentuk penelitian lapangan, seperti fenomenologi, *grounded theory*, etnografi, dan studi kasus, maupun penelitian literatur berupa narasi, deskripsi, kajian literatur, dan *eksgegesis*.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2025 di SDN Arjasari Barat yang berlokasi di Jalan Cipongporang, Kecamatan Katapang, Kabupaten Bandung. Subjek penelitian adalah siswa kelas II dengan jumlah 29 orang, serta melibatkan guru kelas sebagai narasumber untuk memberikan informasi terkait proses pembelajaran seni rupa dan kendala yang muncul selama implementasi PjBL.

Pengumpulan data dilakukan dengan empat teknik, yaitu observasi, wawancara, evaluasi karya siswa, dan angket terbuka. Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran seni rupa berlangsung, dengan fokus pada partisipasi siswa, pengerjaan tugas, inisiatif dalam berkarya, serta berbagai ekspresi kreatif yang muncul. Wawancara terstruktur dilakukan bersama guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih luas mengenai penerapan PjBL, peran guru, hambatan yang dihadapi, serta pendekatan yang digunakan selama pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi karya siswa dilakukan berdasarkan kriteria kreativitas yang telah ditentukan sebelumnya, mencakup orisinalitas, kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, dan elaborasi. Terakhir, angket terbuka diberikan kepada siswa setelah proyek selesai, dengan tujuan memberikan ruang bagi mereka untuk berbagi pengalaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Arjasari Barat dengan subjek sebanyak 29 siswa kelas II menggunakan tema pembelajaran "*menggambar pola*" melalui model *Project Based Learning* (PjBL) selama satu kali pertemuan. Pelaksanaan mengacu pada sintaks PjBL menurut Utami et al. (2024), yaitu: (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2) menyusun perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) monitoring, (5) menguji hasil, dan (6) evaluasi pengalaman. Proses ini ditujukan untuk mengembangkan imajinasi siswa, terutama dalam aspek menciptakan gambar pola berulang.

3.1.1. Menentukan Pertanyaan Mendasar

Pada tahap awal, guru menunjukkan contoh gambar batik disertai pertanyaan seperti "*Pernahkah kalian melihat ini?*" atau "*Di mana biasanya kalian melihatnya?*". Pertanyaan ini memancing pemikiran kreatif siswa, meskipun sebagian masih bingung dan terbatas dalam berimajinasi. Beberapa siswa belum memahami konsep "pengulangan pola" sehingga cenderung fokus pada bentuk yang sudah mereka kenali.

3.1.2. Menyusun Perencanaan Proyek

Guru mengenalkan proyek “*Menggambar Pola*” dan menjelaskan langkah-langkahnya, sambil meminta siswa mengamati lingkungan sekitar untuk memilih pola. Sebagian siswa masih meniru contoh dari guru atau temannya, sehingga tingkat orisinalitas karya cukup rendah. Namun, terdapat beberapa siswa yang berhasil menciptakan pola unik, misalnya perpaduan bunga dan daun yang belum pernah dicontohkan sebelumnya.

3.1.3. Menyusun Jadwal

Guru menjelaskan jadwal kegiatan secara lisan dengan langkah bertahap. Meskipun sebagian siswa dapat memahami instruksi, ada juga yang masih kebingungan menentukan pola dan pengaturan waktu yang diberikan.

3.1.4. Monitoring

Guru berkeliling memantau proses berkarya. Sejumlah siswa menunjukkan *fluency* dengan menghasilkan banyak gagasan pola, meskipun sederhana. Namun, fleksibilitas masih rendah karena sebagian siswa kesulitan melakukan variasi ketika diminta mengubah ide pola. Hal ini menunjukkan keterbatasan eksplorasi dalam menjelajah ide baru.

3.1.5. Menguji Hasil

Guru memfasilitasi presentasi karya di depan kelas. Hanya tiga siswa laki-laki yang berani maju, meskipun masih menunjukkan rasa malu. Mereka mencoba menjelaskan pola yang dibuat, tetapi masih ragu-ragu. Hal ini menunjukkan kemampuan *elaboration* siswa dalam menjelaskan dan mengembangkan gagasan masih perlu ditingkatkan.

3.1.6. Evaluasi Pengalaman

Refleksi dilakukan dengan diskusi kelas. Sebagian besar siswa menyatakan kegiatan menggambar pola menyenangkan, namun mereka masih kesulitan memahami konsep pengulangan pola. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka masih terbatas meskipun minat dan keterlibatan cukup baik.

Secara keseluruhan, siswa diarahkan untuk menciptakan karya seni rupa dari bahan atau inspirasi lingkungan sekitar. Proyek ini menekankan pengembangan konsep, perencanaan, proses, dan presentasi akhir. Berdasarkan observasi, evaluasi, angket siswa, dan wawancara guru diperoleh beberapa temuan utama:

Mayoritas siswa menunjukkan kemajuan dalam kreativitas dan kelincahan berpikir.

- 1) Sebagian siswa mampu menciptakan karya unik, sementara lainnya masih meniru contoh guru atau teman.
- 2) Terjadi peningkatan keberanian siswa dalam menggunakan alat, bahan, dan teknik dari lingkungan sekitar.
- 3) Menurut guru, partisipasi siswa meningkat meskipun ada kendala fasilitas terbatas, ruang kelas sempit, serta kurangnya media pendukung.
- 4) Dari angket, sebagian siswa merasa senang menciptakan karya sendiri, sementara lainnya kesulitan karena kurang ide.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Implementasi PjBL pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas II

Sintaks PjBL	Hasil Positif	Hambatan/Kelemahan
Menentukan pertanyaan mendasar	Siswa antusias menjawab pertanyaan awal tentang batik.	Sebagian masih bingung memahami konsep pola berulang.

Sintaks PjBL	Hasil Positif	Hambatan/Kelemahan
Menyusun perencanaan proyek	Beberapa siswa menciptakan pola unik dari lingkungan sekitar.	Banyak siswa masih meniru contoh dari guru/temannya.
Menyusun jadwal	Instruksi guru dipahami sebagian siswa.	Beberapa siswa masih bingung menentukan pola dan waktu kerja.
Monitoring	Siswa menunjukkan <i>fluency</i> dengan banyak ide sederhana.	Fleksibilitas rendah, sulit mengubah atau memodifikasi ide.
Menguji hasil	Ada siswa yang berani presentasi karya di depan kelas.	Hanya sedikit siswa percaya diri, penjelasan masih terbatas.
Evaluasi pengalaman	Siswa merasa kegiatan menggambar pola menyenangkan.	Pemahaman konsep pola masih terbatas pada sebagian siswa.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) mampu memfasilitasi siswa dalam menciptakan karya seni yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Namun, hasil juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap awal perkembangan kreativitas. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa untuk meniru, baik dari contoh yang diberikan guru maupun dari karya teman, sehingga aspek orisinalitas belum berkembang secara optimal. Selain itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pola berulang. Mereka belum sepenuhnya mampu mengidentifikasi pola sebagai bentuk yang harus diulang secara konsisten, sehingga menghadapi hambatan dalam menciptakan pola dengan keteraturan.

Meski demikian, terdapat variasi individu dalam pencapaian kreativitas. Beberapa siswa mampu menunjukkan kecenderungan berpikir divergen dengan menghasilkan pola yang unik dan berbeda dari contoh yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa model PjBL memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas, terutama pada siswa yang sudah memiliki kecenderungan eksploratif. Akan tetapi, keterbatasan fleksibilitas masih terlihat, di mana sebagian besar siswa belum mampu mengubah atau memperdalam gagasan awal menjadi bentuk yang lebih kompleks. Hal ini menandakan perlunya adaptasi pembelajaran dengan tugas-tugas eksplorasi yang lebih beragam agar siswa terdorong untuk mengembangkan ide secara lebih luas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Torrance (Munandar, 2009) yang menjelaskan bahwa kreativitas anak terdiri dari empat elemen inti, yaitu *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan dalam mengubah atau menyesuaikan ide), *originality* (keunikan atau keaslian ide), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan serta memperinci ide). Keempat elemen tersebut menjadi acuan penting dalam menilai perkembangan kreativitas siswa pada pembelajaran berbasis proyek.

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa kelas II SD memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas siswa, meskipun hasilnya belum merata. PjBL mampu mendorong partisipasi aktif siswa melalui proyek menggambar pola berulang dan memberikan ruang bagi munculnya keaslian karya pada sebagian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aspek *fluency* (kelancaran dalam mengungkapkan ide) dan *originality* (keunikan ide) telah berkembang, sementara aspek *flexibility* (kemampuan mengganti atau memodifikasi ide) dan *elaboration* (pengembangan ide) masih perlu ditingkatkan. Hambatan tersebut terutama disebabkan oleh

keterbatasan pemahaman konsep pola serta kurangnya keberanian siswa untuk mengeksplorasi ide baru.

Oleh karena itu, implementasi PjBL sebaiknya dioptimalkan melalui pendampingan yang lebih intensif, pemberian stimulus visual maupun verbal yang lebih beragam, serta pelatihan berpikir kreatif secara bertahap. Guru juga perlu memberi ruang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi setiap langkah proses berkarya, bukan hanya menilai hasil akhir. Dengan strategi tersebut, PjBL dapat menjadi pendekatan efektif dalam memperkuat kreativitas siswa di sekolah dasar.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian dilakukan dengan waktu yang lebih panjang serta melibatkan lebih banyak pertemuan, sehingga perkembangan kreativitas siswa dapat diamati secara berkelanjutan. Selain itu, penelitian dapat memperluas fokus dengan membandingkan efektivitas PjBL dengan model pembelajaran lain, atau menambahkan variabel pendukung seperti peran media visual, lingkungan belajar, maupun keterlibatan orang tua, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Daftar Rujukan

- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & ... (2024). Literatur review: Urgensi keterampilan abad 21 pada peserta didik. *Jurnal Pembelajaran*, 4(4), 1-10. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Cucu Mulyati, & Samsudin, A. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 6(4), 766-773. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.442>
- Dalimunthe, P. C. (2025). Penerapan project based learning pada materi "melihat dan menggunakan warna dalam karya seni" untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(2), 172-178. <https://doi.org/10.59613/mjcs.v2i2.168>
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Analisis pembelajaran SBdP menggunakan model project based learning terhadap kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082-11088. <https://doi.org/10.1234/jp.v6i0.11082>
- Gusti, G. P., & Rahayuningtyas, W. (2025). Model project based learning dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p1-11>
- Illahi, S. R. R. N. (2017). Model project based learning dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa. *Journal of Language, Literature, and Arts*.
- Lestariningsih, I., Setiana, H., & Widiarti, N. (2024). Peningkatan kemampuan menulis melalui model project based learning pada peserta didik kelas VII D SMP Negeri. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 4, pp. 805-812).
- Manurung, K. (2022). Mencermati penggunaan metode kualitatif di lingkungan sekolah tinggi teologi. *FILADELFIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 285-300. <https://doi.org/10.55772/filadelfia.v3i1.48>
- Miranda, V. J. Y., & Utama, C. (2025). Implementasi metode project based learning (PjBL) dalam pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 11-18. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p11-18>
- Misliza, S., & Mansurdin. (2024). Penerapan model project based learning (PjBL) meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3735-3743.
- Mutharik, M. A., Putri, M., Yulizha, A. F., Arvioni, M., & Riana, M. (2024). Peningkatan proses pembelajaran seni rupa menggunakan model project based learning di kelas III A SDN 47 Kota Jambi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1), 46-60. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i1.31062>

- Rofiqoh, H. Y. A. N., & Winahyu, S. E. (2025). Implementasi model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(1), 63–73. <https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p63-73>
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya peningkatan kreativitas siswa dengan model project based learning pelajaran seni rupa kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34–46. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (19th ed., Vol. 11). Alfabeta.
- Utami, M. R., Umayana, N. M., Guru, P. P., Cipto, J. D., Semarang, K., & Tengah, J. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek video gerak henti cerita rawa pening. *Ekha*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.26418/ekha.v7i1.78384>