

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) (Materi karya seni rupa kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi covid-19)

Saipul Hadi¹, Ety Nurbayani², Riska Iranti³

^{1,2,3}*Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda*

Abstrak

Penerapan model pembelajaran *project based learning* pada masa pandemi covid-19 merupakan salah satu tindakan yang diambil oleh para guru dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP dimasa pandemi, penerapan model pembelajaran ini diawali dengan pembuatan RPP, penyampaian materi ajar melalui video, pemberian tugas proyek, kemudian menentukan batas waktu pengerjaan dan jenis proyek, setelah itu peserta didik melakukan presentasi dari hasil tugas proyek, kemudian guru melakukan evaluasi pembelajaran secara online, dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* ditemukan beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat baik itu dari guru ataupun peserta didik itu sendiri. Berdasarkan penelitian telah diketahui penerapan model pembelajarn *project based learning* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni rupa kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi covid-19 dilakukan melalui *whatsapp group* dan *youtube*, penyampaian materi pembelajaran melalui video pembelajaran kemudian memberikan tugas berbasis proyek dan dikumpulkan melalui foto setelah itu dikumpulkan melalui *whatsapp group*. Permasalahn yang terjadi yang dialami guru adalah kurangnya pengetahuan terhadap pengelolaan teknologi, waktu dalam persiapan pembelajaran online. Kemudian permasalahan yang dialami peserta didik adalah biaya dalam penyelesaian tugas proyek, kurangnya sarana (*handepone*) yang dimiliki peserta didik. Dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara guru mengawali dengan pembuatan RPP dan video pembelajaran kemudian menyampaikan materi pembelajaran melalui video tersebut setelah itu memberika tugas proyek dengan tema yang tela ditentukan sebelumnya kemudian melakukan presentasi hasil dan evaluasi secara umum yang dilakukan oleh guru, dalam hal ini ditemukan juga beberapa faktor penghambat yakni biaya dalam penyelesaian tugas proyek, sarana *hamdpone bagi peserta didik*, faktor pendukung kesiapan guru, antusias peserta didik, sarana prasarana, media pembelajaran.

Kata Kunci: *Penerapan Model Project Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu hal yang merupakan sangat penting, melalui pendidikan manusia dapat membentuk dan menonjolkan karakter unggul dari manusia itu sendiri, baik itu dalam hal kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan lain sebagainya, pentingnya pendidikan tidak hanya dalam kehidupan, bahkan dalam agama Islam pun pendidikan sangat dijunjung tinggi, sebab besarnya pengaruh pendidikan itu sendiri dalam membantu membentuk sifat dan karakter manusia menjadi insan kamil, baik itu melalui pendidikan keluarga, sekolah ataupun lingkungan sekitar.

Selain dari pentingnya pendidikan, ada beberapa hal yang berkaitan dalam lingkup pendidikan yang juga tidak kalah pentingnya, salah satunya adalah proses pembelajaran dari pendidikan itu sendiri, proses pembelajaran ini merupakan interaksi atau hubungan timbal balik yang biasa dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung antara guru dan peserta didik, proses pembelajaran merupakan hal yang sangat bergantung pada bagaimana peran guru dalam mengembangkan proses pembelajaran itu sendiri menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga dapat mendorong minat belajar peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencapai itu semua salah satunya adalah pemilihan dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan efektif yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Selain itu model pembelajaran juga merupakan hal yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran, model pembelajaran merupakan suatu alat yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai penyampaian materi pembelajaran, dan dalam penggunaan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan berbagai hal, seperti situasi dan kondisi dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran yang tersedia dalam dunia pendidikan, dengan berbagai macam cara penerapan dan memiliki kegunaan juga ketertarikan tersendiri, salah satu model pembelajaran yang membuat peneliti tertarik adalah model pembelajaran *project based learning*, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis proyek atau model pembelajaran yang menjadikan kegiatan sebagai media pembelajarannya, melibatkan peserta didik dalam penyelesaian masalah dan tugas-tuganya, serta memberi peluang bagi peserta didik untuk bekerja secara otonom atau mengatur sendiri, mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan dapat menghasilkan suatu produk dari hasil kerja mereka sendiri.

Dalam penggunaan model pembelajaran *project based learning* tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model pembelajaran ini, hanya mata pelajaran yang berbasis proyek atau mata pelajaran yang lebih dominan praktek dari pada teori yang dapat menerapkan model pembelajaran *project based learning*, hal ini dikarenakan model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek, ada beberapa mata pelajaran yang dapat menerapkan model pembelajaran berbasis proyek salah satunya adalah mata pelajaran SBdP (seni budaya dan prakarya).

Mata pelajaran SBdP merupakan salah satu pembelajaran yang berada pada jenjang pendidikan SD/MI juga merupakan pembelajaran yang berada dalam ranah keterampilan serta memuat tentang aplikasi pembuatan kerajinan tangan, teknik kesenian anak dan memperkenalkan seni budaya warisan Indonesia pada

perkembangan zaman. SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara, merupakan salah satu sekolah yang berada dibawah naungan kementrian agama republik Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran daring yang disebabkan oleh masuknya virus covid-19 di Indonesia berdampak pada hasilbelajar peserta didik, hal itu dikarenakan semua kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah dan dilaksanakan secara online atau daring.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, melalui wawancara dengan wali kelas bahwasannya guru kelas sekaligus guru mata pelajaran SBdP memberikan keterangan bahwa selama pembelajaran pada masa pandemi covid-19 guru mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan pembelajarn SBdP mengingat pembelajaran SBdP merupakan salah satu pembelajaran yang lebih dominan praktek dari pada teori dan keterbatasan kemampuan guru dalam mengelola teknologi pada saat pembelajaran online juga menjadi salah satu permasalahan, dengan adanya hal ini dapat mempengaruhi segala aspek dalam pembelajaran SBdP mulai dari semangat belajar peserta didik, kreatifitas peserta didik hingga hasil belajar dan materi yang didapatkan peserta didik, maka dari itu guru mengambil tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* sebagai solusi pada pembelajaran SBdP selama masa pandemi dengan meliputi lima langkah dalam penerapannya diantaranya, penentuan proyek, perancangan langkah-langkah penyusunan proyek, pengerjaan proyek, presentasi atau publikasi hasil proyek dan evaluasi hasil proyek.

Hal ini membuat peneliti tertarik melakukan penelitian untuk melihat bagaimana guru dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemic covid-19.

B. Metode Penelitia

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, metode kualitatif merupakan metode yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan metode yang ada¹. Dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrument kunci, penelitian kualitatif berlandaskan pada post positifisme, karena di gunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawanya ekperimen) dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi

Penelitain ini berjudul, “penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) (materi karya Seni Rupa Kelas III Di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi Covid-19)”, penelitian ini disajikan deskriptif berdasarkan dengan fenomena yang terjadi pada lingkungan. Tujuan dari penelitian kualitatif itu sendiri adalah untuk menggambarkan secara sistematis serta akurat berdasarkan dengan fenomena yang terjadi tanpa ada rekayasa, penelitian di lakukan dengan apa adanya tanpa ada perlakuan-perlakuan khusus, data primer dalam penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas III SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara, Data sekunder antara lain narasumber, peristiwa (aktivitas), lokasi (tempat), dan dokumentasi (arsip), dengan menggunakan instrument penelitian berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

¹ Albi anggito, Penelitian kualitatif, (Jawa Timur: CV. Jejak,2018), hlm.8

Observasi yang dilakukan adalah observasi non partisipan dengan mengamati grup kelas dan memantau bagaimana proses pembelajaran yang terjadi secara tidak langsung, dengan menggunakan tabel observasi untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi covid-19 dan apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *project based learning*.

Teknik wawancara ditujukan kepada guru kelas III SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara, wawancara berisi pertanyaan yang sistematis dan terstruktur yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* pada masa pandemic covid-19 dan untuk mengetahui apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada masa pandemi covid-19.

Dokumentasi yang dibutuhkan adalah nilai siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* di kelas III pada mata pelajaran SBdP, foto-foto kegiatan dan data-data pelengkap yang berhubungan dengan penelitian ini.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini ada beberapa hal yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP di masa pandemi covid-19, menimbulkan beberapa kendala dalam pembelajaran, seperti kesulitan guru dalam mengelola teknologi, pembelajaran SBdP yang berlangsung secara kurang optimal sehingga berpengaruh terhadap segala aspek pembelajaran baik itu semnaggat belajar dan pengetahuan yang didapat peserta didik, sehingga munculah rumusan masalah berdasarkan dari latar belakang tersebut diantaranya :

Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni rupa kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi covid-19. Penerapan model pembelajaran *project based learning* secara online diawali dengan persiapan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) seperti yang dikatakan oleh Triyono Ibnu Badar RPP merupakan program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran²¹. Kemudian pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan beberapa aplikasi, ada dua aplikasi yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku yaitu aplikasi *whatsapp* dan *youtube*.

Adapun dalam penggunaannya *whatsapp* mejadi aplikasi yang sudah familiar bahkan aplikasi ini sudah digunakan sebelum pembelajaran online berlangsung, *whatsapp* diguanan untuk memulai pembelajaran, mengecek kehadiran peserta didik dan sebagai tempat untuk mengumpulkan tugas, sedangkan penggunaan aplikasi *youtube* digunakan untuk mengupload video pembelajaran dan sebagai

²¹Triyono Ibnu Badar, *Desain Pengembangan Kurikulum*, (Depok: Kencana, 2017), hlm.

sarana guru untuk mencari video pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran, kemudian membagikan link video tersebut ke *whatsapp group* sehingga dianggap lebih simple oleh peserta didik karena tidak perlu mengunduh video pembelajaran terlebih dahulu.

Selanjutnya untuk penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP di masa pandemi covid-19 peserta didik diminta untuk memperhatikan materi pembelajaran yang telah disiapkan melalui video pembelajaran yang tersedia dalam *channel youtube* pembelajaran online SDIT dengan judul materi karya seni rupa 3 dimensi, didalam video tersebut guru menjelaskan materi yang akan disampaikan, menentukan jenis proyek yang akan di buat kemudian menjelaskan langkah-langkah penyelesaian tugas proyek, batas waktu dalam pengerjaan proyek dan prestasi hasil proyek, selain itu guru juga menunjukkan contoh hasil proyek, setelah itu guru menutup materi pembelajaran dengan salam pada peserta didik.

Hal ini seperti yang disampaikan oleh Taufik Amir dalam buku (*Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*) ia mengemukakan bahwa secara umum langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan sebagai berikut, menentukan proyek, perancangan langkah-langkah penyusunan proyek, pengerjaan proyek, presentasi atau publikasi hasil proyek dan evaluasi hasil proyek.

Setelah materi pembelajaran dan langkah-langkah penyelesaian tugas proyek disampaikan melalui video, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil tugas proyek yang telah dikerjakan melalui foto bersama hasil proyek masing-masing kemudian menjabarkan tentang nama, jenis tugas proyek yang diberikan, terbuat dari bahan apa dan fungsinya apa. Selantunya evaluasi, dalam pembelajaran SBdP dimasa pandemi covid-19 guru melakukan evaluasi secara umum melalui *whatsapp grup* dengan menggunakan *voice note*. Dan hasil dari evaluasi pembelajaran adalah peserta didik sangat antusias dalam penyelesaian tugas proyek, menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan menumbuhkan kreatifitas peserta didik pada masa pembelajaran online.

Sesuai dengan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah guru memiliki alternative untuk mengatasi pembelajaran SBdP yang kurang optimal pada masa pandemi covid-19 dengan cara menggunakan pembelajaran berbasis proyek, dimana guru tetap memberi peluang pada peserta didik untuk tetap dapat bereksperimen dan mengembangkan kekreatifitasan mereka meskipun dalam pembelajaran online, dengan cara guru menentukan jenis proyek, menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah dalam pengerjaan proyek, meminta peserta didik untuk menyelesaikan tugas proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, kemudian presentasi dan evaluasi hasil proyek.

Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP materi Karya Seni Rupa kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi covid-19. Faktor penghambat merupakan faktor yang sifatnya menghambat jalannya suatu kegiatan dan bersifat dapat menjadi faktor kegagalan suatu hal adapun faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran SBdP kelas III pada masa pandemi covid-19 diantaranya adalah sebagai berikut :

Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola teknologi yang memang harus dimiliki bagi setiap guru terutama pada masa pembelajaran online seperti saat ini, selain itu dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek tidak cukup hanya dengan waktu satu hari, memerlukan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas proyek, mengeluarkan biaya yang cukup untuk menyelesaikan satu tugas proyek ka hal ini juga disampaikan oleh Dwi Pudi Lestari dalam sebuah jurnal (teori dan pengembangan) ia mengemukakan bahwa kelemahan dari model pembelajaran *project based learning* ini adalah membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan suatu produk, membutuhkan guru yang terampil, membutuhkan biaya yang cukup, membutuhkan fasilitas, peralatan serta alat dan bahan yang memadai.

Faktor pendukung merupakan faktor yang mendukung, mengajak dan bersifat ikut serta dalam dukungan suatu kegiatan dan menjadin hal yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu kegiatan. Adapun faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku pada masa pandemi covid-19 diantaranya sebagai berikut :

Adapun faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP kelas III pada masa pandemi covid-19 adalah kesiapan guru kelas dalam mempersiapkan dan menerapkan materi pembelajaran, adanya kuota internet gratis yang mereka dapatkan setiap satu bulan sekali sehingga menjadi faktor pendukung dalam mempersiapkan dan menerapkan materi pembelajaran, adanya media-media pembelajaran SBdP yang telah tersedia sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selain itu tersedianya fasilitas-fasilitas yang cukup memadai untuk melaksanakan dan menerapkan model pembelajaran *project based learning* di masa pandemi covid-19, diantaranya adalah tersedianya jaringan Wifi dan beberapa laptop yang telah disiapkan pihak SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara. Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku pada masa pandemi covid-19 memiliki beberapa faktor penghambat dan faktor pendukung, baik itu dari peserta didik ataupun dari guru, kendala atau permasalahan yang dialami oleh peserta didik antara lain adalah keterbatasan sarana pembelajaran berupa *Handpone* yang digunakan sebagai media penyampaian materi pada saat pembelajaran online, kemudian kendala pada biaya pada saat penyelesaian tugas proyek, dimana ada beberapa orang tua wali merasa keberatan jika terus menerus mengeluarkan biaya dalam penyelesaian tugas. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Ridwan Abdullah Sani kelemahan model pembelajaran *project based learning* antara lain adalah membutuhkan fasilitas alat dan bahan yang memadai, membutuhkan biaya yang besar dalam penyelesaian tugas proyek. Sedangkan kendala yang dialami guru adalah waktu dan kurangnya kemampuan dalam mengelola teknologi hal ini seperti yang dikatakan oleh Ridwan Abdullah Sani kendala dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit dalam menyelesaikan suatu proyek hingga menghasilkan suatu produk dan membutuhkan guru yang terampil. Dimana dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* dimasa pandemi covid-19 guru harus lebih banyak

meluangkan waktu untuk mempersiapkan materi pembelajaran SBdP yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran, kemudiandengan kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi, terutama pada bagian mengedit video pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Kendala-kendala tersebut dapat di atasi dengan cara guru mengarahkan peserta didik yang kekurangan sarana belajar (*Handpone*) untuk datang kesekolah dan tetap dapat mengikuti pembelajaran seperti peserta didik yang lain, kemudian untuk mengatasi kendala biaya dalam penyelesaian tugas proyek, guru tidak selalu memberikan tugas proyek yang besar seperti membuat kerajinan tangan atau anyaman tapi juga memberikan tugas harian seperti mengerjakan soal atau menggambar dan mewarnai. Sedangkan untuk mengatasi kendala yang dialami oleh guru yaitu dengan cara langsung mengambil video materi yang sudah ada di *Youtube* tanpa harus membuat video pembelajaran lagi, kemdian untuk mengatasi kurangnya pemahaman dalam mengelola teknologi guru di SDIT Ma'arif Sepaku mulai mempelajari lagi dalam menggunakan aplikasiuntukmembuatvideopembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa hal mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni rupa kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada Masa Pandemi coid-19 dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan model pembelajaran *project based learning* diawali dengan pembuatan RPP, menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *youtube* sebagai media pembelajaran online, dimana *whatsaap* digunakan sebagai media memulai pembelajaran, mengecek kehadiran, pengumpulan tugas hingga evaluasi pembelajaran, sedangkan *youtube* digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk video, tugas proyek dikerjakan oleh peserta didik secara individu sesuai dengan jenis proyek dan batas waktu yang telah ditentukan, pengumpulan tugas proyek melalui *whatsapp group* yaitu berupa gambar dan penjelasan hasil tugas proyek, kemudian guru melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan *whatsapp group* melalui *voicenote*, dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* dimasa pandemi covid-19 ada beberapa perbedaan yang dialami diantaranya seperti saat pengerjaan tugas proyek guru tidak dapat memantau kegiatan secara langsung, tugas proyek yang biasanya dikerjakan secara kelompok beralih menjadi perindividu pada masa pandemi covid-19. Dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pembelajaran SBdP materi karya seni rupa kelas III di SDIT Ma'arif Sepaku Penajam Paser Utara pada masa pandemi covid-19 ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh guru dan peserta didik, faktor pendukung yang dialami guru antara lain. Media pembelajaran SBdP yang sudah tersedia, sarana prasarana yang memadai, antusias peserta didik saat pemberian tugas proyek. Sedangkan intuk faktor penghambat yang dialami guru adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengelola teknologi. Kemudian faktor penghambat yang dialami peserta didik antara lain kurangnya sarana

pembelajaran (*handpone*) bagi beberapa peserta didik, biaya yang harus dikeluarkan pada saat penyelesaian tugas proyek.

Daftar Pustaka

Buku

- Amos Neolaka, *Landasan Pendidikan*, (Kebudayaan: Kencana, 2012)
- Adi Anggito, *Penelitian kualitatif*, (Jawa Timur: CV Jejak, 2018)
- Bandi dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2011)
- Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2012)
- Himawan, *Model Pembelajaran Sistem Prilaku*, (Yogyakarta: 2017)
- Kokom Komalasari, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: PT Prajaga Findo Prasada, 2018)
- Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2012)
- Muhammad Faturrohmah, *Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Pembelajaran di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015)
- Mohammad Amin dkk, "COVID-19(Corona Virus Disease 2019)", (Malang, Inteleknedia Media Pratama 2020)
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo 2012)
- Oktavia Shilphy, *Model-model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020)
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Depok: Pt Raja Grafindo Persada, 2014)
- Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Sulastianto Herry, *Seni Budaya Untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas*, (Grafindo Media Pratama 2006)
- Subekhan Moch, *Komunikasi Efektif di Masa Pandemi Covid-19*, (Tangerang Batam: Makmood Publising 2020)
- Siti Kholipah, *Supervisi Pendidikan Teori dan Pengaplikasian*, (Lampung: CV Perahu Litera Group, 2018)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012)
- Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2010)

Jurnal

- Adi Widya, Strategi Penanaman Teksonomi Pembelajaran IPA pada Siswa Sekolah Dasar (SD) Untuk Membentuk Generasi Literasi SAINS, dalam *jurnal Pendidikan* No 1, Vol 4, 2019
- Agus Sudarmawan, *Karya Seni Rupa 2 Dimensi di MAN 2 Situbondo*, dalam *Jurnal Pendidikan Seni Pupa Undiksha*, No. 2, Vol. 9, 2019
- Ahmad Rijali, Analais Data Kualitatif, dalam jurnal *Alhadmadara* No. 33, Vol. 17
- Dwi Pudi Lestari, “Pengaruh Model Pembelajaran berbasis *Outdoor Study* terhadap hasil belajar Geografi Siswa SMA”, dalam *jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan*, No. 3, Vol. 1, 2016
- Dedi Rosala, “Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar” dalam *jurnal Seni dan Desain* No. 1, Vol. 2, 2016.
- Bambang A.S, Perbedaan Model dan Teori Dalam Ilmu Komunikasi, dalam *jurnal* No. 2, Vol. 5, 2014
- Syukur Budiyo, Desain Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya di Sekolah Dasar, dalam *jurnal Pensisikan Surya Edukasi*, No. 1, Vol. 3, 2017
- Sauna Smith, “(Re) Counting Meatingful Learning Experiences: Using Studen Created Refleerive Videos to Make Invisibel Learning Visibel During Pjbl Experiences”, *jurnal of Problem-Based Learning*, Vol. 10, No. 1, 2016

Skripsi

- Cici Kurnia Putri, “Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi”, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi)
- Hayatun Rahmi, “Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siawa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Masjid Raya Banda Aceh”, (Banda Aceh: Universitas Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh, 2016-1017)
- Rizal Balqis, “Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV MIN 21 Aceh Besar”, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh)