

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBUAT KOLASE MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Moh. Erwin Budiana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura, Indonesia

e-mail: moh.budiana@lecturer.unpatti.ac.id

Abstract: Developing Cultural Arts and Crafts (SBDP) skills can improve students' abilities in various aspects of art and culture, and hone creativity through learning activities. This study aims to strengthen collage-making skills through project-based learning for SD Negeri 07 Dobo fourth-grade students. The research method used is classroom action research (PTK) with a descriptive qualitative approach. The results showed that students' activities in making collages significantly increased each cycle. Implementing project-based learning improved students' skills and creativity in creating collages. Based on the study's results, it can be concluded that project-based learning can improve collage making skills in SBDP learning.

Keywords: Project-based learning; collage.

Abstrak: Pengembangan keterampilan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek seni dan budaya, serta mengasah kreativitas melalui aktivitas pembelajaran. Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membuat kolase melalui pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas IV SD Negeri 07 Dobo. Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam membuat kolase menunjukkan peningkatan yang signifikan di setiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan keterampilan serta kreativitas siswa dalam membuat kolase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan membuat kolase dalam pembelajaran SBDP.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis proyek; kolase.



Lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan bangsa, apalagi negara yang sedang berkembang seperti Indonesia. (Majid, 2023; Sanga & Wangdra, 2023) Pendidikan merupakan fondasi utama untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM yang berkualitas. (Taqdiraa et al., 2024; Purna et al., 2023) Dengan Pendidikan yang merata dan berkualitas, Indonesia mencapai kemajuan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, teknologi, budaya dan sosial

Dalam dunia pendidikan guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. (Fauziyah et al., 2021; Savira, 2024) Peran guru sangat penting tidak hanya sebagai pendidik namun berperan sebagai pembimbing dalam membentuk nilai-nilai moral dan sosial. (Rijal & Valen, 2024; Sitinjak et al., 2024)

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar terdapat muatan Seni budaya dan prakarya (SBDP) yang merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam seni, budaya dan keterampilan. (Rahmadhani et al., 2022; Siswanto et al., 2022). Pada pembelajaran SBDP, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan untuk membuat sebuah karya nyata. Salah satu karya yang akan dibuat oleh siswa yakni karya kolase dengan dibimbing oleh seorang guru. (Dewi et al., 2020; Julfatujahra et al., 2022)

Hasil observasi dan pengamatan awal dengan melaksanakan tes membuat kolase diketahui bahwa dari 35 siswa, yang memenuhi kriteria baik dan sangat baik dalam membuat kolase hanya 11 orang (31%) dari keseluruhan siswa. Dari data tersebut bahwa keterampilan siswa dalam membuat kolase belum memenuhi

penilaian ketuntasan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$ dari keseluruhan siswa dengan KKM 75. Sehingga keterampilan siswa kelas VI SD Negeri 07 Dobo dalam membuat kolase masih sangat rendah.

Hal ini disebabkan beberapa hal yakni pembelajaran keterampilan dan kreativitas dalam membuat kolase hanya berpusat pada masing-masing siswa, peran guru dalam melaksanakan pembelajaran dan bimbingan masih kurang, media pembelajaran masih sangat terbatas serta bahan yang digunakan masih minim. Mengatasi hal tersebut guru harus reaktif dan kreatif dalam merancang pembelajaran (Aprillia et al., 2023; Ramadani & Putri, 2024). Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui penyelesaian berbagai proyek, dengan peran guru sebagai fasilitator yang mendukung pembelajaran yang dilakukan (Majid et al., 2024; Solissa et al., 2024). Model pembelajaran ini menekankan pada peserta didik untuk menyusun pengetahuannya sendiri. Pemilihan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan mampu memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik berkaitan dengan materi kolase dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP). Penerapan Model Berbasis proyek ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah, baik secara berkelompok maupun mandiri, dengan melalui tahap berpikir yang lebih abstrak. (Fitriyani et al., 2024; Kamaruddin et al., 2023).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam tiga siklus dengan empat tahapan. Penelitian ini diperoleh melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk mengamati seluruh aktivitas siswa dan guru melalui pembelajaran berbasis proyek.

Subjek dalam penelitian ini adalah para siswa yang berada di kelas VI SD Negeri 07 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru, Provinsi Maluku berjumlah 35 orang. Jumlah siswa laki-laki 18 orang dan siswa perempuan 17 orang. Dalam Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan lembar instrumen aktivitas guru dan siswa. Kegiatan melaksanakan observasi aktivitas guru saat pelaksanaan penelitian bertujuan untuk mengamati efektivitas pembelajaran berbasis proyek sehingga permasalahan yang terjadi bisa menjadi bahan evaluasi untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat kolase pada pembelajaran SBDP (Lapase, 2021). Aktivitas siswa sendiri bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan siswa. Pengamatan dilaksanakan oleh guru kelas dan rekan sejawat dengan cara mengamati serta mencatat kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara guru dan siswa saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Indikator keberhasilan penelitian ini untuk aktivitas guru/siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai tingkat keberhasilan $\geq 80\%$ dari seluruh aspek yang diamati.

Hasil penelitian ini akan dipaparkan dalam bentuk analisis kualitatif dan kuantitatif yang menguraikan berbagai kendala-kendala yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran berbasis proyek dalam membuat keterampilan kolase (Fazillah & Nisa, 2024). Data yang diperoleh pada setiap siklus dikumpulkan untuk sebagai bahan perbaikan sehingga diperoleh kesimpulan yang sangat baik sesuai yang diharapkan (Susanto et al., 2023). Dalam penelitian ini teknik analisis kuantitatif diterapkan untuk menganalisis data numerik atau data yang dapat diukur dan dihitung dalam bentuk angka (Ardiansyah et al., 2023). Data observasi yang akan paparkan yakni hasil kegiatan aktivitas guru dan siswa serta keterampilan siswa selama pembelajaran berbasis proyek yang disajikan dalam bentuk skor angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melaksanakan pengamatan dengan memberikan tes praktik keterampilan dengan bimbingan guru kelas. Dari hasil pengamatan tersebut diketahui terdapat kendala dan hambatan yang menyebabkan hasil keterampilan dan kreativitas siswa sangat kurang diantaranya pembelajaran keterampilan hanya berpusat pada masing-masing siswa, peran guru dalam melaksanakan pembelajaran dan bimbingan masih kurang dan siswa masih belum memahami secara teknis cara membuat kolase dengan baik dan benar sehingga dari kendala tersebut peneliti menggunakan pembelajaran berbasis proyek untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pelaksanaan penelitian dalam meningkatkan keterampilan membuat kolase melalui pembelajaran berbasis proyek pada siklus I, II dan III dengan tahap kegiatan yakni perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi (Rosalina & Sanoto, 2023) Pada tahap perencanaan, peneliti melaksanakan persiapan diantaranya: (a) menganalisis kurikulum K13 pada mata pelajaran SBDP, (b) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, (c) Menyiapkan lembar kegiatan guru dan siswa, (d) menyiapkan penilaian kreativitas siswa, (e) menyusun instrument penilaian, (f) menyusun lembar jadwal pelaksanaan, (g) menyusun indikator keberhasilan. Kegiatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dalam membuat kolase pada siklus I, II dan III dikatakan tuntas bila mencapai indikator keberhasilan mencapai $\geq 80\%$, begitupun dengan keterampilan siswa bisa dikatakan tuntas atau berhasil apabila mencapai $\geq 80\%$.

Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan kegiatan pengamatan pada setiap siklus dalam proses pembelajaran baik aktivitas guru dan siswa. Kegiatan pengamatan dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kegiatan siswa dan guru untuk mengevaluasi efektivitas metode atau strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penilaian kreativitas siswa dilakukan disetiap proses pembelajaran dalam membuat karya kolase.

Berdasarkan Tabel 1 kegiatan yang diamati merupakan aktivitas guru dalam proses pembelajaran berbasis proyek dengan kriteria penilaian, skor 1 – 4 skor maksimal 36. Berdasarkan persentase pada Tabel 1 menunjukkan aktivitas guru selama proses pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan

dalam meningkatkan keterampilan membuat kolase menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 58% menjadi pada siklus III sebesar 97%.

Tabel 1. Kegiatan Hasil Penilaian Aktivitas Guru pada setiap siklus

Kegiatan yang Diamati	S.I	S. II	S. III
Penyampaian materi	2	3	4
Menunjukkan contoh kolase	2	3	4
Memberikan petunjuk teknis	2	2	3
Pemberian bahan dan alat	3	3	4
Pembimbingan proses kreatif	2	3	4
Mendorong ekspresi kreatif	2	3	4
Penilaian dan Feedback	3	4	4
Refleksi dan diskusi	3	4	4
Pemberian Motivasi	2	3	4
Jumlah Skor	21	28	35
Persentase	58%	78%	97%

Pada pengamatan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek siklus I terdapat catatan untuk perbaikan diantaranya guru dalam penyampaian materi tidak di sertai praktik langsung, kurangnya bimbingan serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Catatan tersebut ditindak lanjuti pada siklus II sebagai perbaikan namun pada kenyataannya masih belum maksimal sehingga perlu perbaikan lagi pada siklus ke III. Pada siklus ke III catatan perbaikan pada siklus I dan II di tindak lanjuti oleh guru sehingga kegiatan guru bisa berjalan dengan sangat baik

yang berdampak pada hasil keterampilan siswa

Dari hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa aktivitas guru tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat kolase sehingga berdampak pada hasil kerja siswa dalam membuat proyek. Hasil kegiatan aktivitas guru tersebut selaras dengan hasil yang dikemukakan oleh Sutisnawati (2022) bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru maupun siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model Konstruktivis Berbasis Proyek.

Tabel 2. Kegiatan Aktivitas Siswa pada Setiap Siklus

Kegiatan yang Diamati	S.1	S. II	S.III
Penentuan Tema	3	4	4
Menyiapkan sketsa gambar	3	3	4
Memotong bahan yang akan di tempelkan	4	4	4
Mengoleskan lem	3	4	4
Menempelkan bahan pada sketsa gambar	3	3	4
Kerja sama dalam kelompok	2	3	3
Jumlah	18	21	23
Persentase	75%	87%	96%

Berdasarkan Tabel 2 kegiatan yang diamati merupakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek dengan kriteria penilaian, skor 1 – 4 skor maksimal 36. Pada aktivitas siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan di setiap siklusnya yaitu pada siklus I sebesar 75% hingga akhirnya pada siklus III mencapai 96%. Kegiatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I terdapat catatan

perbaikan yang dilakukan oleh pengamat yakni kerjasama dalam kelompok sangat kurang, keterbatasan waktu dan kurang fokus saat penyampaian materi. Catatan perbaikan tersebut dilakukan pada siklus berikutnya dengan bimbingan guru namun pada siklus ke II masih perlu perbaikan sehingga pada siklus ke III perbaikan-perbaikan tersebut dapat ditindak lanjuti dengan baik yang berdampak pada hasil keterampilan siswa dalam membuat kolase

Dari peningkatan hasil aktivitas siswa pada proses pembelajaran dari setiap siklusnya maka persentase memenuhi ketercapaian indikator penilaian. Pada hasil kreativitas siswa dalam membuat karya kolase pada penelitian ini yang dinilai dari aspek yaitu inovasi dan originalitas (menciptakan karya kolase yang unik, dengan penggunaan bahan dan ide-ide yang baru dan berbeda), pemilihan bahan (kesesuaian bahan dengan tema), ekspresi visual (elemen-elemen dalam kolase saling melengkapi untuk menciptakan komposisi yang menarik dan berkesan, kerapian karya (merancang kolase dengan rapi). Penilaian ini dilakukan secara individu.

Tabel 3. Penilaian Keterampilan Siswa Katagori Siklus

Katagori	Siklus		
	I	II	III
Nilai Seluruh Siswa	2293	2590	3185
Jumlah siswa	35	35	35
Tuntas	17	27	32
Tidak tuntas	18	8	3
Rata-rata Klasikal	65,5	74	91
Persentase Ketuntasan Klasikal	48,5%	77%	91%

Pada [Tabel 3](#) hasil keterampilan siswa dalam membuat kolase pada pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan sesuai dari hasil hitung rata-rata secara keseluruhan pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan kreativitas siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan sehingga banyak siswa pada hasil kretaitasnya melebihi kreteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75% dan mencapai ketuntasan secara keseluruhan $\geq 80\%$.

Dari kegiatan pembelajaran baik aktivitas guru dan siswa, tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Sesuai yang dipaparkan pada rumusan masalah bahwa pada pembelajaran SBDP dalam membuat kolase tidak lagi berpusat pada masing-masing siswa namun pada pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan kalaborasi antar siswa dengan guru. Guru aktif melaksanakan bimbingan dalam membuat kolase serta guru juga bekerjasama dengan orang tua untuk menyiapkan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek dalam membuat kolase dalam penelitian ini sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan pada masing-masing siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBDP ([Setyorini et al., 2023](#)).

Dampak akhir penelitian ini pada siswa melalui pembelajaran berbasis proyek dalam keterampilan membuat kolase yakni siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan mereka, seperti kemampuan untuk merancang elemen-elemen visual dalam sebuah kolase,

memberi kebebasan siswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknik yang mendorong inovasi dan eksplorasi kreatif. Serta kemampuan berkolaborasi dalam kelompok, bekerja sama, berbagai ide, dan mengatasi tantangan bersama.

Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam membuat kolase memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kemampuan social dan reflektif siswa. Dalam hal ini akan berdampak pada proses pembelajaran selanjutnya atau mata pelajaran yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan pelaksanaan penelitian dalam meningkatkan keterampilan membuat kolase melalui pembelajaran berbasis proyek oleh peneliti dilakukan dengan baik sesuai dengan rencana kegiatan yang dilakukan dan berdampak pada tercapainya indikator keberhasilan ($\geq 80\%$). Dalam hal ini dapat dilihat di setiap siklus pada observasi aktivitas guru menunjukkan siklus I 58%; siklus II 78%; dan siklus III 97%. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek, aktivitas siswa dalam membuat kolase menunjukkan peningkatan yang signifikan di setiap siklusnya, dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$). Dalam hal ini bisa dilihat pada siklus I menunjukkan 75%; siklus II 87%; dan siklus III 96%. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan keterampilan serta kreativitas siswa dalam membuat kolase. Hal ini tercermin dari pencapaian indikator keberhasilan penelitian yang

ditetapkan ($\geq 80\%$). Pada siklus I, rata-rata klasikal siswa 65,5 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 48,5%. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 74 dengan ketuntasan klasikal mencapai 77%. Akhirnya pada siklus III, rata-rata klasikal melonjak mencapai 91 dengan ketuntasan klasikal juga mencapai 91%.

Adapun kendala dan hambatan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek ini adalah keterbatasan dengan bahan dan alat, merasa kesulitan mengekspresikan kreativitas dalam membuat kolase dan keterbatasan waktu dalam membuat karya kolase yang baik. Untuk mengatasi hal tersebut guru dan siswa berkolaborasi untuk mencari alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kolase di berbagai tempat dengan melibatkan orang tua siswa. Guru membimbing dengan ekstra saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan Guru memberikan tambahan waktu pada siswa agar tidak mengalami kendala pada siklus terakhir sehingga hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam membuat produk atau karya apapun.

Meskipun dalam pelaksanaan penelitian mengalami kendala dan hambatan, secara keseluruhan tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik yaitu pembelajaran berbasis proyek sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat karya kolase sehingga dapat memberikan rekomendasi bagi guru atau pendidik untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar maupun keterampilan

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, E., Nurhayati, C., & Pandiangan, A. P. B. (2023). Perubahan kurikulum pada proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(4), 402-407.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Dewi, S. E., Septikasari, R., & Sulistyowati, S. (2020). Pendampingan Pembuatan Karya Seni Berupa Kolase, Montase dan Mozaik pada Anak Kelas Tinggi Pendidikan Dasar. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 2(1), 1-5.
- Fauziyah, R. N. (2021). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 120-126.
- Fazillah, O., & Nisa, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa. *Masaliq*, 4(4), 796-807.
- Fitriyani, T., Pujiasti, D. A., & Hakim, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun SDN 07 Regol. *Bale Aksara*, 5(1), 1-14.

- Julfatujahra, Luthfi Hamdani Maula, & Iis Nurasih. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 877–883.
- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., Sakti, B. P., Rachman, R. S., & Kurniadi, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2742–2747.
- Lapase, M. H. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Pinedapa. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 134.
- Majid, L. A., Muzaini, M. C., & Salamah, I. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Perancangan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1187-1199.
- Majid, M. A. (2023). Problematika Pendidikan di Indonesia sebagai Negara Berkembang. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 4(1), 58-69.
- Purna, T. H., Prakoso, C. V., & Dewi, R. S. (2023). Pentingnya karakter untuk pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 192-202.
- Ramadani, A., & Putri, R. P. (2024). Implementasi Kebijakan Peningkatan Pemerataan Mutu Pendidikan Daerah 3T Pemerintah Kota Batam. *WEDANA: Jurnal Kajian Pemerintahan, Politik dan Birokrasi*, 10(1), 40-49.
- Rahmadhani, W., Sardijjo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757.
- Rijal, A., & Valen, A. (2024). In House Training Kurikulum Merdeka Menumbuhkan Budaya Demokrasi, Kreatif, dan Inovatif Guru dan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Lubuklinggau. *Madaniya*, 5(2), 491–498.
- 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.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90.
- Savira, L. (2024). Peran Guru Pada Transformasi Pendidikan Dalam Menyongsong Generasi Emas 2045. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 4(2), 28–36.
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model project based learning mata pelajaran seni rupa melalui kolase mix media. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 665-674.
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Syahrial, S., & Noviyanti, S.

- (2022). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekoah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 166-178.
- Sitinjak, I. Y., Gultom, S., Saragih, K. W., & Ukur, J. (2024). Kepemimpinan Sekolah Penentu Karakter Peserta Didik Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar Untuk Menghadapi Tantangan Society 5.0. *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi*, 6(1), 89–109.
- Solissa, E. M., Rakhmawati, E., Maulinda, R., Syamsuri, S., & Putri, I. D. A. (2024). Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 558.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
- Sutisnawati, A., Rosfiani, O., Hermawan, C. R., Fahrezi, M. I., Azie, I., Wahyuni, S., ... & Kamila, A. (2022). Penerapan model pembelajaran konstruktivis berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1604-1615.
- Taqdiraa, T., Farawita, R., Herman, H., & Azainil, A. (2024). Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia yang Berkualitas Menuju Indonesia Emas 2045. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(3), 230-236.