

**IMPLEMENTASI MODEL *CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT*  
DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

**TESIS**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Seni



oleh

**NURSYAHRI RAMADHAN**  
2010244

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI (S2)  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**IMPLEMENTASI MODEL *CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT*  
DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

**Oleh**

**NURSYAHRI RAMADHAN  
2010244**

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Seni

© Nursyahri Ramadhan 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Nursyahri Ramadhan**  
Nim 2010244

**IMPLEMENTASI MODEL *CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT*  
DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS MOTIF TENUN BIMA  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

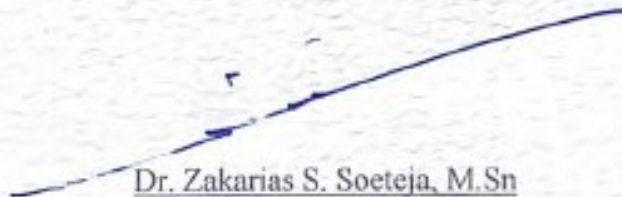
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Tri Karvono, M.Sn  
NIP. 196611071994021001

Pembimbing II



Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn  
NIP. 196707241997021001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Seni  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D  
NIP. 196305171990032001

**LEMBAR PENGESAHAN TAHAP 1**

Tesis ini telah diuji pada tahap 1

Hari, tanggal : Selasa, 13 Desember 2022

Pukul : 09.00 sd 10.30 WIB

Tempat : Ruang sidang no. 40 LT 2 SPS UPI

**NURSYAHRI RAMADHAN**  
**NIM 2010244**


**IMPLEMENTASI MODEL *CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT***  
**DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA)**  
**UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Penguji 1 :



Dr. Tri Karyono, M. Sn  
NIP. 196611071994021001

Penguji 2 :



Dr. Zakarias S. Soeteja, M. Sn  
NIP. 196707241997021001

Penguji 3 :



Dr. Dadang Sulaceman, M. Sn  
NIP. 197904292005011003

Penguji 4 :



Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M. Sn  
NIP. 196202071987031002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Seni  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D  
NIP. 196305171990032001

## LEMBAR PENGESAHAN TAHAP 2

Tesis ini telah diuji pada tahap 2

Hari, tanggal : Selasa, 03 Januari 2023

Pukul : 10. 00 WIB sd Selesai

Tempat : Ruang sidang no. 40 LT 2 SPS UPI

**NURSYAHRI RAMADHAN**

**NIM 2010244**

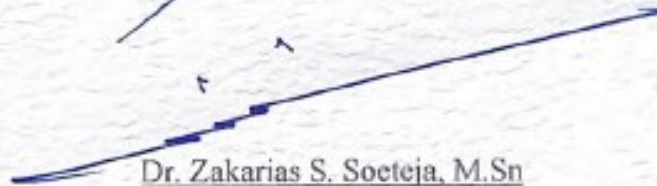
### **IMPLEMENTASI MODEL *CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT* DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Penguji 1 :



Dr. Tri Karyono, M. Sn  
NIP. 196611071994021001

Penguji 2 :



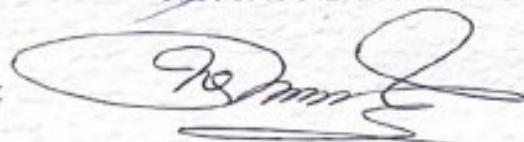
Dr. Zakarias S. Soeteja, M. Sn  
NIP. 196707241997021001

Penguji 3 :



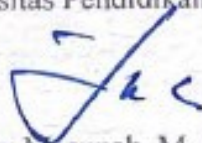
Dr. Dadang Sulaeman, M. Sn  
NIP. 197904292005011003

Penguji 4 :



Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M. Sn  
NIP. 196202071987031002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Seni  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D  
NIP. 196305171990032001

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL *CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT* DALAM PEMBELAJARAN RAGAM  
HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**LEMBAR PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN TESIS  
DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Implementasi Model *Case Study And Team-Based Project* dalam Pembelajaran Ragam Hias Motif Tenun Bima Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smp” ini beserta seluruh isinya benar-benar merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan pengutipan atau penjiplakan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam dunia akademik dan keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko ataupun sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika akademik atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

Nursyahri Ramadhan

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, ucapan rasa syukur kepada Allah SWT, kata pujian yang banyak mengandung keberkahan dan kebaikan di dalamnya. Dengan rasa syukur yang begitu besar kepada Allah SWT yang di tanganNYA terenggam segala jiwa mahluk sehingga dengan segala nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis, penulis mampu menyusun tesis ini dengan judul “Implementasi Model *Case Study And Team-Based Project* dalam Pembelajaran Ragam Hias Motif Tenun Bima Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smp”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan alam tercinta, ambiya penutup risalah kenabian Muhammad SAW, para keluarga beliau, sahabat beliau, dan orang-orang yang senantiasa mengikuti risalah beliau hingga akhir zaman.

Tesis dengan judul Model *Case Study And Team-Based Project* dalam Pembelajaran Ragam Hias Motif Tenun Bima Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smp ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program studi Pendidikan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan karya ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun dan mendukung dunia akademik sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini bermanfaat kedepannya dalam perkembangan pendidikan.

Bandung, Januari 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selama menyelesaikan penyusunan tesis ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Tri Karyono, M.Sn selaku dosen Pembimbing akademik sekaligus Pembimbing I tesis yang telah memberikan arahan, saran, motivasi dan bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn selaku Pembimbing II tesis juga sebagai Dekan FPSD UPI yang telah memberikan arahan, saran, motivasi dan bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Syihabuddin, M. Pd.selaku Direktur Sekolah Pascasarjana UPI yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian tesis.
4. Bapak Ibu Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph. D. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI, yang telah memudahkan administrasi terkait penyelesaian tesis ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI yang telah memberikan ilmu, wawasan, pengalaman, dan motivasi selama penulis melakukan perkuliahan.
6. Kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan Indonesia (LPDP) yang telah membantu secara materil dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Syamsudin Husen dan Ibunda Nursinah Lender yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
8. Saudara tercinta, Irwansyah, Muhammad Jumhari, dan Nurningsih yang telah memberikan bantuan, semangat, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
9. Teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI 2020 yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.



10. Teman seperjuangan, mahasiswa penerima beasiswa LPDP UPI yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
11. Sahabat-sahabat baik saya Amin, Effendi, Masduki, Humma, Ullah, Indri, Atika, Zainal, Badawi, Rizal, Wildan, Aisyah, Aswin, Surya, Ridha, dan Irfaul yang telah banyak membantu dan mendukung penulis selama proses penyelesaian tesis ini.

Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada semua pihak yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya dengan balasan terbaik.

Bandung, Januari 2023

Penulis

## ABSTRAK

Indonesia menjadi negara dengan keberagaman seni, budaya, dan kearifan lokal yang kaya; seperti motif-motif yang ada pada kain tenun dan batik. Namun di daerah kurang begitu diperhatikan pentingnya nilai-nilai filsafat yang terkandung dalam karya seni tersebut. Pada masyarakat Bima motif tenun sudah banyak dilupakan oleh masyarakatnya. Oleh karena itu, pendidikan perlu menjadi faktor pendorong dan alat untuk merevitalisasi kearifan lokal yang terkandung dalam motif tenun Bima, namun di sekolah pun yang semestinya menjadi benteng dalam mempertahankan nilai budaya tersebut tidak berjalan sebagaimana mestinya disebabkan oleh kompetensi guru dalam memberikan pengajaran pada bidang seni budaya (seni rupa). Guru masih menerapkan pola mengajar lama “*teacher centered*” dan mengadopsi metode caramah sehingga pada pembelajaran seni rupa di sekolah menurunkan motivasi belajar siswa. Dari perspektif kreativitas yang dilaporkan oleh *Global Creativity Index (GCI) 2015*, Indonesia hanya menempati peringkat 115 dari 139 negara yang menunjukkan melemahnya kreativitas masyarakat Indonesia. Padahal sumber daya manusia yang kreatif sangat dibutuhkan oleh bangsa dalam menunjang perkembangan dan kemajuan perekonomian dan kesejahteraan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model *case study and team based project* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ragam hias (motif tenun Bima). Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan mengacu pada teori kreativitas dari Guilford yaitu orisinalitas, keluwesan, kelancaran, elaborasi serta ditambah dengan kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip seni rupa. Data diolah dan dianalisis menggunakan SPSS. Sampel yang diujikan sebanyak 27 siswa dengan mengukur kreativitas berdasarkan hasil karya siswa pada *pre test* dan *post test*. Adapun pengujian normalitas tersebut mengikuti paduan Shapiro-Wilk karena sampel <50. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *case study and team based project* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya seni. Siswa lebih banyak aktif (*student centered*) dalam kegiatan pembelajaran karena difasilitasi lebih baik dalam model ini sebab guru hanya sebagai fasilitator dan siswa berperan sebagai objek sekaligus subjek dalam pembelajaran. Dengan demikian, penemuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian yang lebih mendalam kedepan dan dapat diterapkan juga pada bidang studi lain.

**Kata kunci:** *Model case study and team based project, kreativitas, ragam hias, motif Bima.*

## ABSTRACT

Indonesia is a country with a rich diversity of arts, culture and local wisdom; like the motifs on woven fabrics and batik. However, in the regions the importance of the philosophical values embodied in these works of art is not given much attention. In the Bima community, weaving motifs have been forgotten by many people. Therefore, education needs to be a driving factor and tool to revitalize the local wisdom contained in the Bima weaving motif, but even in schools that should be a stronghold in maintaining these cultural values do not work as they should because of the teacher's competence in providing teaching in the field of arts and culture ( art). Teachers still apply the old "teacher centered" teaching pattern and adopt the caramah method so that art learning at school reduces student learning motivation. From the perspective of creativity reported by the Global Creativity Index (GCI) 2015, Indonesia is only ranked 115th out of 139 countries which shows the weakening of the creativity of the Indonesian people. Even though creative human resources are needed by the nation in supporting the development and progress of the economy and prosperity. Therefore, the researchers tried to apply the case study and team-based project model as an effort to increase students' creativity in drawing ornaments (Bima weaving motifs). A quantitative approach was used in this study with reference to Guilford's theory of creativity namely originality, flexibility, fluency, elaboration and coupled with the ability of students to apply the principles of fine arts. Data is processed and analyzed using SPSS. The samples tested were 27 students by measuring creativity based on student work on the pre test and post test. The normality test follows the Shapiro-Wilk alloy because the sample is <50. The results of this study show that the case study and team based project models have a positive influence in increasing students' creativity in creating art. Students are more active (student centered) in learning activities because they are better facilitated in this model because the teacher is only a facilitator and students act as objects as well as subjects in learning. Thus, the findings in this study can be used as a reference for more in-depth research in the future and can also be applied to other fields of study.

**Keywords:** *Case study and team based project model, creativity, decoration, Bima motif.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN TAHAP 1 .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TAHAP 2 .....	v
LEMBAR PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN TESIS DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	viii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I.	
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	10
1.3. Tujuan Masalah .....	11
1.4. Manfaat Penelitian .....	11
BAB II.	
KAJIAN TEORI .....	13
2.1. Model Pembelajaran .....	13
2.2. Teori Belajar Behavioristik .....	18
2.3. <i>Case Study</i> dalam Pembelajaran .....	20
2.4. <i>Team-Based Project</i> dalam Pembelajaran .....	26
2.5. Pembelajaran Seni Rupa .....	31
2.6. Kreativitas .....	37
2.7. Motif Tradisional Bima .....	45
2.8. Penelitian Pendahuluan .....	53
2.9. Kerangka berpikir .....	62
BAB III.	
METODE PENELITIAN .....	64
3.1. Desain Penelitian .....	64
3.2. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian .....	66
3.3. Instrumen Penelitian .....	66
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	70
3.5. Hipotesis Penelitian .....	71
3.6. Teknik Analisis Data .....	71
BAB IV.	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	74
4.1. Profil Sekolah .....	74
4.2. Temuan Penelitian .....	76
4.2.1. Kreativitas awal siswa SMP Negeri 1 Sape sebelum diberikan treatment pembelajaran ragam hias (motif tenun Bima) dengan <i>case         study and team-based project</i> .....	76

4.2.2. Rancangan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>case study and team based project</i> dalam menggambar ragam hias motif tenun Bima.....	84
4.2.3. Kreativitas siswa setelah implementasi model pembelajaran <i>case study and team based project</i> dalam pembelajaran menggambar ragam hias motif tenun tradisional Bima. ....	122
4.2.4. Pengaruh model <i>case study and team based project</i> terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran ragam hias motif tenun tradisional Bima. ....	127
4.3. Pembahasan Hasil Temuan .....	129
4.3.1. Analisis kreativitas awal siswa sebelum diberikan <i>treatment</i> model <i>case study and team- based project</i> dalam pembelajaran menggambar ragam hias tenun Bima. ....	129
4.3.2. Analisis kreativitas siswa pada proses implementasi model <i>case study and team- based project</i> dalam pembelajaran menggambar ragam hias tenun Bima.....	137
4.3.3. Analisis kreativitas siswa setelah diberikan <i>treatment</i> model <i>case study and team- based project</i> dalam pembelajaran menggambar ragam hias tenun Bima.....	138
4.3.4. Analisis uji T terhadap data Pretest dan Posttest.....	144
BAB V.	
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	146
5.1. Kesimpulan.....	146
5.2. Implikasi.....	147
5.3. Rekomendasi .....	148
DAFTAR PUSTAKA .....	149
RIWAYAT HIDUP.....	157
LAMPIRAN .....	158

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintaksis Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)/ Case Study</i> .....	23
Tabel 2.2. Sintaksis Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)/ Team-based Project</i> .....	30
Tabel 3.3. Desain atau Prosedur Penelitian.....	66
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	67
Tabel 3.5. Tabel Rubrik Penilaian .....	68
Tabel 4.1. Hasil Pretest Kreativitas Siswa Kelas VII- L sebelum Diterapkan Model Case Study and Team Based Project pada Pembelajaran Ragam Hias Motif Tenun Bima.....	78
Tabel 4.2 Statistik Pra Tes.....	79
Tabel 4.3. Rata-rata nilai pre-test per-indikator.....	80
Tabel 4.4. Distribusi frekuensi data Pretest.....	81
Tabel 4.5. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	85
Tabel 4.6. Sintak model pembelajaran <i>case study</i> menurut (Tim penyusun (UP2AI), 2021, p. 8) pada kegiatan pembelajaran menggambar ragam hias motif-motif tenun Bima.....	85
Tabel 4.7. Sintak model pembelajaran <i>Team Based Project</i> menurut (Tim penyusun (UP2AI), 2021, p. 15) pada kegiatan pembelajaran menggambar ragam hias motif-motif tenun Bima.....	87
Tabel 4.8. Hasil post test kreativitas siswa setelah diterapkan model case study and team based project .....	122
Tabel 4.9. Statistik Deskriptif Nilai Post-Test Siswa .....	123
Tabel 4.10. Rata-rata nilai <i>post-test</i> per-indikator .....	124
Tabel 4.11. Distribusi frekuensi data Post-Test .....	125
Tabel 4.12. Hasil uji normalitas data .....	128
Tabel 4.13. Hasil uji <i>paired t-test</i> .....	129
Tabel 4.14. Analisis karya siswa pada <i>pre test</i> .....	132
Tabel 4.15. Analisis karya siswa pada <i>post test</i> .....	135

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Motif nggusu upa/ segi empat .....	47
Gambar 2.2. Motif garis .....	47
Gambar 2.3. Motif nggusu tolu .....	48
Gambar 2.4. Motif nggusu waru .....	48
Gambar 2.5. Motif kakando (rebung) .....	49
Gambar 2.6. Motif bunga samobo (sekuntum) .....	50
Gambar 2.7a & 2.7b. Motif bunga satako (setangkai) .....	50
Gambar 2.8. Motif bunga nanas (aruna) .....	51
Gambar 2.9. Motif belah ketupat (pado waji) .....	52
Gambar 2.10. motif kapi keu (capitan keping) .....	53
Gambar 4.1. Sekolah SMP Negeri 1 Sape .....	77
Gambar 4.2. Peneliti melakukan pengarahan terkait pretest sebelum diterapkannya model pembelajaran case study and team based project dalam menggambar ragam hias motif tenun Bima (Dokumentasi Penulis). .....	84
Gambar 4.3. Motif nggusu tolu .....	92
Gambar 4.4. Siswa sedang melakukan diskusi terkait studi kasus permasalahan terhadap motif-motif tenun Bima .....	99
Gambar 4.5. Motif ulos batak .....	102
Gambar 4.6. Motif nggusu waru .....	102
Gambar 4.7. Gambar motif dan pola bunga <i>aruna</i> .....	104
Gambar 4.8. Siswa dalam Kegiatan Mempelajari Pola Ragam Hias Motif-Motif Tenun Bima .....	108
Gambar 4.9. Contoh motif bunga nenas .....	111
Gambar 4.10. Pola dasar ragam hias .....	113
Gambar 4.11. Gambar pola .....	113
Gambar 4.12. Pola yang dihias .....	113
Gambar 4.13. Pola hias yang telah diwarnai .....	113
Gambar 4.14. Proses Siswa Menggambar Ragam Hias Motif Tenun Bima Berdasarkan Teknik Yang Telah Dipelajari Melalui Model <i>Case Study and Team-Based Project</i> .....	118
Gambar 4.15. Proses apresiasi karya siswa .....	120
Gambar 4.16. Analisis karya <i>pre test</i> AM .....	133
Gambar 4.17. Analisis karya <i>pre test</i> AD .....	134
Gambar 4.18. Analisis karya <i>pre test</i> YRS .....	135
Gambar 4.19. Analisis karya <i>post test</i> AM .....	141
Gambar 4.20. Analisis karya <i>post test</i> AD .....	142
Gambar 4.21. Analisis karya <i>post test</i> YRS .....	143

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat pengantar penelitian. ....	159
Lampiran 2. Surat izin penelitian dari sekolah.....	160
Lampiran 3. Rencana pelaksanaan pembelajaran .....	161
Lampiran 4. Karya siswa pretest dan post test.....	194
Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan .....	200



## DAFTAR PUSTAKA

- AbiSamra, N. (1999). *The Benefits of Visual Arts*. 290 H (June), 1–22. [www.nadasisland.com/visualarts.pdf](http://www.nadasisland.com/visualarts.pdf).
- Agresti, A. dan B. Finlay. (2009). *Statistical Methods for the Social Sciences*, 4th Edition. United States of America: Prentice Hall.
- Akinoğlu, O., & Tandoğan, R. Ö. (2007). *The Effects of Problem-Based Active Learning in Science Education on Students' Academic Achievement, Attitude and Concept Learning*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 3(1), 71–81. <https://doi.org/10.12973/ejmste/75375>.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, M. (2017). *Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Science Edutainment terhadap Kreativitas Peserta Didik*. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>.
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach* (7th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arnita, A. (2017). *Inovasi Model dan Media dalam Pembelajaran Seni Di Sekolah*. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.29210/114800>.
- Averill, R. J. (1999a). *Individual differences in emotional creativity: Structure and correlates*. *Journal of Personality* 6, 342–371.
- Bahari, N. (2021). *Kritik Seni* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran* (Issue April). <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>.
- Barret, Terry (2005). *Understanding Problem Based Learning*.
- Barrows, H.S., and Tamblyn, R.N., (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*, New York, N.Y.: Springer.
- Beattie, D.K. (2000). *Creativity In Art: The Feasibility of Assessing Current Conceptions In The School Context*, *Assessment in Education*, 7, 2, 175-192.
- Besemer, S.P. (2005). *Be creative!, using creative product analysis in gifted education*, *Creative Learning Today*, 13, 4, 1-4.
- Besemer, S.P., & O'Quin, K. (1987). *Creative product analysis: Testing a model by judging instrument*, In S.G. Isaken (ed), *Frontier of Creativity Research: Beyond the Basic*, Buffalo, New York: Bearly.
- BSNP. (2010). *Paradigma pendidikan nasional abad XXI*. Jakarta: BNSP Press
- Burks, C.G. (2005). *Combating The Bartleby Syndrome With Synectics: Examining Teacher Attitude And The Influences on Student Writing*, *Dissertation, Houston: Faculty of The College of Education, University of Houston*.
- Choobineh, J., & Lo, A. W. (2005). *Should rule-based reasoning be enhanced by case-based reasoning for conceptual database design? A theory and an experiment*. *Journal of Computer Information Systems*, 46(2), 69–71. <https://doi.org/10.1080/08874417.2006.11645885>.
- Cook, J. W. (2018). *Sustainability, human well-being, and the future of education*. In *Sustainability, Human Well-Being, and the Future of Education* (Vol. 1999, Issue December). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-78580-6>.
- CORD. 2001. *Contextual Learning Resource*. <http://www.cord.org/lev2.cfm/65>.
- Darby, J.T. (1994). *The fourth r: The arts and learning*. *Teachers College Record*, 96, 299-328.

- Delvecchio, E., Li, J., Passiagli, Ch., Lis, A., & Mazzeschi, C. (2016). *How do you play? A comparison among children aged 4–10*. *Frontiers in Psychology*, 7, 1–8. doi:10.3389/fpsyg.2016.01833.
- Dissanayake, E. (2000). *Art and intimacy: How the arts began*. Seattle, WA: University of Washington Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Drevdahl, J. E. (1956). *Factors of Importance for Creativity*. *Journal of Clinical Psychology*, 12(I), 21–26. <https://doi.org/10.1201/9781003194941>.
- Duch, J. B. (1995). *Problem Based Learning in Physics: The Power of Student Teaching Student*. [Online]. Tersedia: <http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95-phys.html>.
- Dutton, D. (2009). *The art instinct: Beauty, pleasure & human evolution*. New York, NY: Oxford University Press.
- Eggen Paul, Kauchak Don. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta Barat: Permata Putri Media.
- Finnan-Jones, R. (2008). *The impact of visual art instruction on the mathematics achievement of english language learners*. *Dissertation Abstracts International Section A*, 68, 3317.
- Finkle dan Torp. (1995). *Pembelajaran Berbasis Masalah Merupakan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Sejarah Indonesia.
- Florida, R., Mellander, C., & King, K. (2015). *The Global Creativity Index 2015*. In Martin Prosperity Institute. <https://doi.org/10.4324/9780203641095-12>.
- Gaer, S. 1998. *What is Project-Based Learning?* <http://members.aol.com/CulebraMom/pblprt.html>.
- Golden, E. D. (2010). *Creativity and innovation*. In *Political and Civic Leadership: A Reference Handbook*. <https://doi.org/10.4135/9781412979337.n104>.
- Gordon, J. (1944). *Spreading Art Appreciation*. *Design*, 45(7), 5–7. <https://doi.org/10.1080/00119253.1944.10742229>.
- Guilford, J. P. (1950). *CREATIVITY*. *The Development of University-Based Entrepreneurship Ecosystems: Global Practices*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.4337/9781849805896.00013>.
- Guilford, J. P. (1966). *Measurement and Creativity*. *Theory Into Practice*, 5(4), 185–189. <https://doi.org/10.1080/00405846609542023>.
- Gündo ana, A., Yalınkaya, A., Arib, M., & Gönen, M. (2013). *Test of creative imagination: validity and reliability study*. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 13(1), 15–20.
- Gustami, S.P. (2008). *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Hammond, J. S. (2002). *Learning by the Case Method*. Harvard Business School, October, 1–4.
- Hardiansyah, Y. (2021). *Penerapan Pembelajaran Tari Rampak Terbang melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Xi Di SMA Negeri 2 Kota Serang*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hardianto, R. (2018). *Expert System For Determining Personality Type Of Primary School Students Using Case Based Reasoning Methods*. *Intecom*, 1(2), 240–250.
- Haryono, S. (2019). *Filsafat Batik*. ISI Press. <http://repository.isi-ska.ac.id/3669/>.
- Hong, J. C. (2007). *The comparison of problem based learning (PBL) model and project based learning (PjBL) model*. *International Conference on Engineering Education*. Coimbra, Portugal.
- Husen, W. R. (2017). *Pengembangan Apresiasi Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kritik Seni Pedagogik*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.100>.
- Iskandar, I. (2020). *Pengembangan Model Case Study-Project Based Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Visual Pendidikan Vokasi Diploma III Desain Gratis* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Ismail, H. M., & Malingi, A. (2010). *Ragam Motif Tenun Bima Dompu*. Mahani Persada. Mataram.
- Istrani. (2012). *Model Pembelajaran Innovative*. Medan: Media Persada.
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. (1980). *Models of Teaching* (Second Edition). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Joyce, Weil, Emily. (2015). *Models of teaching* (ke sembilan). Pustaka Pelajar.
- Kaldi, S., Filippatou, D., & Govaris, C. (2011). *Project-based learning in primary schools: Effects on pupils' learning and attitudes*. *Education 3-13*, 39(1), 35–47. <https://doi.org/10.1080/03004270903179538>
- Kemendikbud. (2014). *Lampiran III. peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia, nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud
- Kleibeuker, S., De Dreu, C., & Crone, E. (2013). *The development of creative cognition across adolescence: Distinct trajectories for insight and divergent thinking*. *Developmental Science*, 16(1), 2–12. doi:10.1111/j.1467-7687.2012.01176.x
- Kleibeuker, S., Stevenson, C., Van Der Aar, L., Overgaauw, S., Van Duijvenvoorde, A., & Crone, E. (2016). *Training in the adolescent brain: An fMRI training study on divergent thinking*. *Developmental Psychology*, 53(2), 353–365. doi:10.1037/dev0000239.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). *Project-based learning: A review of the literature*. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Lepiyanto, A. (2011). *Membangun karakter siswa dalam pembelajaran biologi*. *Bioedukasi*, 2(1).
- Lidinillah, D. A. M. (2013). *Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning)*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 17.
- Lindell, A. K., & Mueller, J. (2011). *Can science account for taste? Psychological insights into art appreciation*. *Journal of Cognitive Psychology*, 23(4), 453–475. <https://doi.org/10.1080/20445911.2011.539556>.

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Madore, K., Jing, H., & Schacter, D. (2016). *Divergent creative thinking in young and older adults: extending the effects of an episodic specificity induction*. *Memory & Cognition*, 44(6), 974-88. doi:10.3758/s13421-016-0605-z.
- Majid, A. A. (2020). *Penerapan Contact Theory Dalam Model SCL Case study dan ProjectBased Learning Untuk Kursus Hubungan Etnik di Universiti Putra Malaysia*. *Jurnal Dunia Pengurusan*, 2(1), 12–22.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). *Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?* *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>.
- Mesra, (2014), *Gambar Bentuk*. Medan: Unimed Press.
- Miskawati, M. (2019). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017*. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>.
- Munandar, S.C.U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazgul, K., Anar, B., Baglan, Z., Moldir, S., Nishanbayeva, S., & Sadvakasova, G. (2020). *Preservice Teachers' Opinions on the Use of Technology in Education*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(23), 182–192. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i23.18831>.
- Nugraheni, M. (2012). *Rancangan Case- Based Reasoning Menggunakan Sorensen. Coefficient*. *Jurnal Informatika*, 6(1): 612-616.
- Nurchayanti, D., Sachari, A., & Destiarmand, A. H. (2020). *Peran Kearifan Lokal Masyarakat Jawa Untuk Melestarikan Batik Tradisi di Girilayu, Karanganyar, Indonesia*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 145–153. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2.816>
- Nurhadi, Burhan yasin, A. G. (2004). *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Universitas Negeri Malang.
- Oktalina, G. (2017). *Studi Komparasi Pengaruh Model Pembelajaran Case Based Reasoning Dan Problem Based Learning Terhadap Creative Problem Solving Skill Siswa Berdasarkan Perbedaan Wilayah Sekolah*. Thesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Paeni, Mukhlis. (1995). *Pengertian, Kedudukan, Hubungan Timbal Balik, Serta Fungsi Kesenian Nasional Dan Kesenian Daerah*. Makalah Pada Kongres Kesenian Indonesia.
- Palmiero, M., Di Giacomo, D., & Passafiume, D. (2014). *Divergent thinking and age-related changes*. *Creativity Research Journal*, 26(4), 456–460. doi:10.1080/10400419.2014.961786.
- Pellegrino, J. W., & Hilton, M. L. (Eds.). (2012). *Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century*. National Research Council, of the National Academies. Washington, DC: The National Academies Press.

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Pelowski, M., Leder, H., & Tinio, P. P. L. (2017). *Creativity in the Visual Arts*. Cambridge University Press, 3, 80–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/9781316274385.006>.
- Plucker, J.A., Baghetto, R.A., & Dow, G.T. (2004). *Why isn't creativity more important to educational psychologist? Potentials, Pitfalls, and future directions in creativity research*. *Educational Psychologist*, 39, 2, 83-96
- Prakoso, I. M., Anggraeni, W. & Mukhlason, A. (2012). *Penerapan Case-Based Reasoning pada Sistem Cerdas untuk Pendeteksian dan Penanganan Dini Penyakit Sapi*. *Jurnal Teknik ITS*, 1(1):351-256.
- Privodnovaa, E., & Volf, N. (2016). *Features of temporal dynamics of oscillatory brain activity during creative problem solving in young and elderly adults*. *Human Physiology*, 42(5), 469–475. doi:10.1134/s0362119716050133.
- Puccio, G. J. (2017). *From the Dawn of Humanity to the 21st Century: Creativity as an Enduring Survival Skill*. *Journal of Creative Behavior*, 51(4), 330–334. <https://doi.org/10.1002/jocb.203>.
- Purbalaksmi, Dantes, N., & Suhandana, A. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Seni Rupa*. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4, 1–12. <https://media.neliti.com/media/publications/74993-ID-pengaruh-model-pembelajaran-berbasis-pro>.
- Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Juih, J. (2017). *Seni Budaya*. In Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud (Vol. 7, Issue 2). Balitbang, Kemendikbud.
- Ramadhan, N., Karyono, T., & Soeteja, Z. S. (2022). *Historical study on the development of the weaving motif of Bima, West Nusa Tenggara, Indonesia*. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 50(2), 261. <https://doi.org/10.17977/um015v50i22022p261>
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>.
- Zhou, C. (2012). *Integrating creativity training into Problem and Project-Based Learning curriculum in engineering education*. *European Journal of Engineering Education*, 37(5), 488–499. <https://doi.org/10.1080/03043797.2012.714357>
- Read, H. E. (1958). *Education through Art*. São Paulo: Martins Fontes.
- Rhodes, M. (1961). *An Analysis of Creativity, in: Isaken (editor), Frontiers of Creativity Research*. Beyond The Basic, Buffalo, New York: Bearly, Ltd
- Rofian, R. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi pada Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1350>.
- Rosier, J. T., Locker, L., & Naufel, K. Z. (2013). *Art and memory: An examination of the learning benefits of visual-art exposure*. *North American Journal of Psychology*, 15(2), 265–278.

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Runco, M. A. (2003). *Education for creative potential*. *Scandinavian Journal of Education*, 47, 317–324.
- Runco, M. A. (2007a). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. New York: Academic Press.
- Runco, M. A. (2014). In *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. <https://doi.org/10.1016/C2012-0-06920-7>.
- Runko, M.A. & Sakamoto, S.O. (1999). *Experimental studies in creativity*. In R.J. Sternburg (Ed.), *Handbook of Creativity* (pp. 62-92). New York, NY: Cambridge University Press.
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)* (4th ed.). Rajawali pers.
- Sahman, Humar. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Salsedo, J. (2006). *Using implicit and explicit theories of creativity to develop a personality measure for assessing creativity*. Dissertation, New York: Department of Psychology at Fordham University.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santoso, H. B. (2016). *Case Based Reasoning dan Similarity untuk Memprediksi Kondisi Keuangan Perusahaan*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2(2):209-220.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa*. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.
- Satriawati, A. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Smkn 1 Cerme* [Universitas Negeri Surabaya]. <http://repository.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>.
- Schwab, K. (2014). *The Global Competitiveness Report 2014-2015*. In World Economic Forum. [www.weforum.org/gcr](http://www.weforum.org/gcr).
- Sembiring, Dermawan. (2013) *Wawasan Seni*. Medan: Unimed Press.
- Seabolt, B. O. (2001). *Defining Art Appreciation*. *Art Education*, 54(4), 44–49. <https://doi.org/10.1080/00043125.2001.11653457>.
- Setiawan, S. (2017). *Pengembangan model pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi melukis (study pada sybjek didik SMA di Kota Bandung)*. Disertasi. Universitas Pendidikan Indonesia Pengembangan Kurikulum Sekolah Pascasarjana.
- Simonton, D. K. (1990). *History, chemistry, psychology, and genius: An intellectual autobiography of historiometry*. In M. A. Runco & R. S. Albert (Eds.), *Theories of creativity* (pp. 92–115). Newbury Park, CA: Sage.
- Sitorus, E. P. (2022). *Pembelajaran Seni Tari dengan Menggunakan Model Core upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMK Swasta Mandiri*. *Journal of*

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Art Dance, 11(1), 1–9.  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture/article/view/31088/17347>.
- Smith, K. A., Sheppard, S. D., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2005). *Pedagogies of engagement: Classroom-based practices*. *Journal of Engineering Education*, 94(1), 87-101.
- Sugiyono. (2016). *Model penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* (23rd ed.). Alfabeta Bandung.
- Suhersono. H. 2005. *Desain Bordir Motif Geometris*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Sunardi, & Hasanuddin. (2019). *Pengembangan Employability Skill Mahasiswa Vokasi Melalui Pembelajaran Stem-Project Based Learning*. *SemanTECH*, 3(4), 210–217.
- Supriyeni, A (2013). *Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan*. *Spektrum PLS*, 1 (2).
- Suryaningsih, S., & Ainun Nisa, F. (2021). *Kontribusi STEAM Project Based Learning dalam Mengukur Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kreatif Siswa*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1097–1111.  
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.198>.
- Suswandari, M. (2021). *Peran Guru Menstimulus Respon Siswa Melalui Teori Belajar Behavioristik*. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development Available*, 1(1), 47–55.  
[https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent\\_mind](https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind)
- Syah, R. H. (2020). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tahrir, R., Rohidi, T. R., & Iswidayati, S. (2017). *Makna Simbolis Dan Fungsi Tenun Songket Bermotif Naga Pada Pada Masyarakat Melayu Di Palembang Sumatera Selatan*. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 6(1), 9–18.
- Tan, Oon S. (2004). *Enchanging Thinking through Problem Base Learning Approaches*. Singapore: Cengage Learning Asia.
- Tim penyusun (UP2AI). (2021). *Panduan Implementasi Model Pembelajaran Pemecahan Kasus ( Case Method ) Dan Proyek Berbasis Kelompok ( Team Based Project )*. Lampung. Politeknik Negeri Lampung.
- Van Braam Moris, D. F. (2014). *Kerajaan Bima (1886)* (N. O.Bana (ed.); 1st ed.). Lenger.
- Velthuis, O. (2003). *Visual arts Curriculum. In A Handbook of Cultural Economics*. The stationery office. <https://doi.org/10.4337/9781781008003.00066>.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin, S., (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif, Jakarta: Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional*. Jakarta. Dirjen Dikti.
- World Intellectual Property Organization (WIPO). (2021). *Global innovation index 2021: Tracking Innovation through the COVID-19 Crisis*. In S. Dutta, B. Lanvin, L. R. León, & S. Wunsch-Vincent (Eds.), *World Intellectual Property*

Nursyahri Ramadhan, (2023)

**IMPLEMENTASI MODEL CASE STUDY AND TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS (MOTIF TENUN BIMA) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Organization* (Issue 14th Edition). World Intellectual Property Organization. <https://tind.wipo.int/record/44315>.
- You, J. W. (2021). *Enhancing creativity in team project-based learning amongst science college students: The moderating role of psychological safety*. *Innovations in Education and Teaching International*, 58(2), 135–145. <https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1711796>.
- Yunus, P. P. (2012). *Makna Simbol Bentuk dan Seni Hias pada Rumah Bugis Sulawesi Selatan*. *Panggung*, 22(3), 267–282. <https://doi.org/10.26742/panggung.v22i3.76>.
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>.
- Zaidel, D.W., Nadal, M., Flexas, A., & Munar, E. (2013). *An evolutionary approach to art and aesthetic experience*. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(1), 100.
- Zhou, C. (2012). *Integrating creativity training into Problem and Project-Based Learning curriculum in engineering education*. *European Journal of Engineering Education*, 37(5), 488–499. <https://doi.org/10.1080/03043797.2012.714357>.



