

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING*  
PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI *SMARTPHONE*  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA  
SMK NEGERI 1 MANDAU**

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Seni



Oleh :

**SUPRAYOGI  
2110004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIAKAN SENI (S2)  
SEKOLAH PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI *SMARTPHONE* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU**

**Oleh**

**SUPRAYOGI  
2110004**

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Seni

© Suprayogi 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau lainnya tanpa ijin dari peneliti.

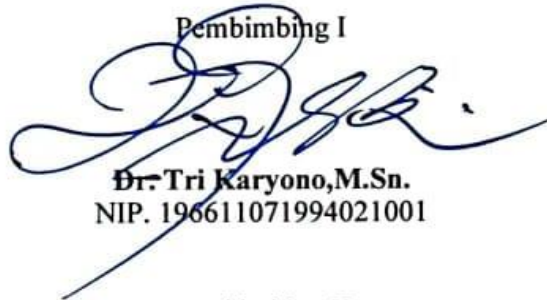
**HALAMAN PENGESAHAN**

**SUPRAYOGI**  
NIM 2110004

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI *SMARTPHONE* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU**

Disetujui dan disahkan Oleh :

Pembimbing I



**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
NIP. 196611071994021001

Pembimbing II



**Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.**  
NIP. 19790429200511003

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



**Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D.**  
NIP. 19630517190032001

## LEMBAR PENGESAHAN TAHAP 1

Tesis ini telah diuji pada tahap 1

Hari, tanggal : Senin, 3 Juli 2023  
Pukul : 13.00 s.d. 14.30 WIB  
Tempat : Lantai 2 Ruang 20 Sekolah Pasca Sarjana UPI  
Nomor Surat : B-2615/UN40.SPs/PK.03.02/2023

**SUPRAYOGI**  
NIM 2110004

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI *SMARTPHONE* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU**

Penguji 1 :




**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
NIP. 19661107 199402 1 001

Penguji 2 :



**Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.**  
NIP. 1979042 920051 1 003

Penguji 3 :



**Dr. H Nanang Ganda Prawira, M.Sn.**  
NIP. 19620207 198703 1 002

Penguji 4 :



**Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.**  
NIP. 196707241 99702 1 001

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



**Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D.**  
NIP. 1963051 719003 2 001

## LEMBAR PENGESAHAN TAHAP 2

Tesis ini telah diuji pada tahap 2

Hari, tanggal : Rabu, 26 Juli 2023  
Pukul : 13.30 WIB  
Tempat : Lantai 2 Ruang 39/25 Sekolah Pasca Sarjana UPI  
Nomor Surat : B-2988/UN40.B/PK.03.02/2023

**SUPRAYOGI**  
NIM 2110004

### IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI *SMARTPHONE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU

Penguji 1 :



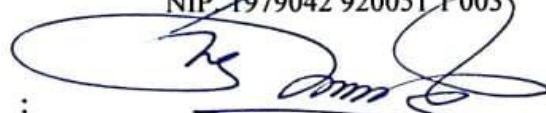
**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
NIP. 19661107 199402 1 001

Penguji 2 :



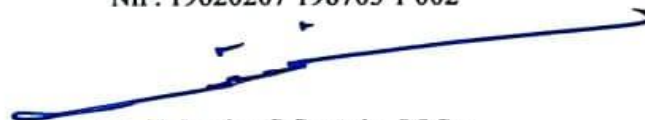
**Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.**  
NIP. 1979042 920051 1 003

Penguji 3 :



**Dr. H Nanang Ganda Prawira, M.Sn.**  
NIP. 19620207 198703 1 002

Penguji 4 :



**Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.**  
NIP. 196707241 99702 1 001

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



**Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D.**  
NIP. 1963051 719003 2 001

## LEMBAR PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN TESIS DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa tesis dengan judul “Implementasi *Project Based Learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau” ini beserta seluruh isinya benar-benar merupakan karya peneliti sendiri. Peneliti 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 peneliti ini.

Bandung, 26 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Suprayogi

NIM 2110004


## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, ucapan rasa syukur kepada Allah SWT, Rasa syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia yang telah diberikan kepada hambanya, Tuhan semesta alam, Maha Adil dan Maha Bijaksana. Peneliti mampu menyelesaikan tesis ini dengan judul “Implementasi *Project Based Learning* pada Pembelajaran Seni budaya melalui *Smartphone* untuk meningkatkan Kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau”. Salawat dan Salam juga penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, Nabi akhir zaman yang membawa misi kedamaian yang menyebar syari’at islam kepada seluruh ummat manusia didunia. Begitu pula salam sejahtera semoga selalu tercurah untuk keluarganya, para sahabat dan ummatnya yang mengikuti ajaran dan petunjuknya sampai datang hari kiamat. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya.

Tesis dengan Judul Implementasi *Project Based Learning* pada Pembelajaran Seni budaya melalui *Smartphone* untuk meningkatkan Kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Seni di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan karya ini. Oleh sebab itu, saran dan kritikan yang membangun dan mendukung dunia akademik sangat peneliti harapkan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan Indonesia.

Bandung, 26 Juli 2023  
Peneliti



Suprayogi



## UCAPAN TERIMA KASIH

Dari tahap awal sampai akhir penelitian tesis ini banyak menerima bantuan, dukungan dan kemudahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syihabuddin, M. Pd. selaku Direktur Sekolah Pascasarjana UPI yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan penelitian tesis.
2. Ibu Prof. Juju Masunah S.Sen., M.Hum., Ph.D. selaku ketua jurusan Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI, yang senantiasa memberi semangat dan mengingatkan kepada mahasiswa SPs Pendidikan Seni untuk terus berupaya menyelesaikan penelitian tesis mulai dimasa pandemi Covid-19 dan situasi perkuliahan normal kembali.
3. Bapak Dr. Tri Karyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran dan masukan kepada peneliti, serta sangat fleksibel dalam proses bimbingan *hybrid learning* selama proses penyusunan tesis ini.
4. Bapak Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi, senantiasa luangkan waktunya dalam mengoreksi, memberi saran selama proses penelitian tesis ini.
5. Bapak Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn. selaku dosen penguji III yang telah memberi saran dan masukannya.
6. Bapak Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn. selaku dosen penguji IV yang telah banyak membantu dalam penyempurnaan penelitian tesis ini.
7. Bapak Zulfikar, S.Pd.MM. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Mandau yang telah berikan izin belajar dan sebagai tempat penelitian.
8. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI yang telah memberikan ilmu, wawasan, pengalaman, dan motivasi selama penulis melakukan perkuliahan.
9. Gubernur Riau, Kepala Dinas Pendidikan dan segenap jajaran Pemerintah Daerah Provinsi Riau yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk



mengikuti Program Beasiswa Tugas Belajar S2 di SPs Pendidikan Seni Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung tahun 2021

10. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Sukiman Budihardjo Almarhum dan Ibunda Mariyani yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti.
11. Istri tercinta Efrianti, Putra dan Putri tersayang Rafi Fadhilah Syefri dan Alya Hayfa Salsabila yang selalu memberi semangat, perhatian, dan dukungan penuh dalam setiap proses penyelesaian penelitian 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, 26 Juli 2023

Peneliti.



Suprayogi

## ABSTRAK

### **IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI *SMARTPHONE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU**

Penelitian ini dilaksanakan karena terdapat permasalahan masih rendahnya kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya dan masih di temukan alumni SMK Negeri 1 Mandau Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau yang belum bekerja. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan rancangan, proses dan hasil karya desain batik Kota Duri dengan implementasi *project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas sepuluh jurusan teknik komputer jaringan berjumlah 34 orang. Metodologi penelitian yang di gunakan adalah metode eksperimen dengan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas uji coba. Secara teoritik batasan penelitian ini terdiri dari empat yaitu Implementasi *Project based learning*, pembelajaran seni budaya, *smartphone* dan kreativitas. Penelitian ini dengan analisis data kualitatif menggunakan metode analisis deskriptif dengan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam merencanakan proyek, proses dan hasil karya desain batik khas daerah duri sebanyak 34 desain yang merupakan hasil pemikiran siswa yang di tuangkan dalam bentuk gambar melalui proses pembelajaran dengan implementasi *project based learning* melalui pembelajaran seni budaya dengan melakukan pembaharuan memanfaatkan *smartphone* dalam membuat desain batik. Dari hasil serangkaian kegiatan penelitian yang di lakukan berdampak positif.

**Kata Kunci** : *Project Based Learning*, Pembelajaran Seni Budaya, *Smartphone*, Kreativitas

**ABSTRACT**

**IMPLEMENTATION OF PROJECT BASED LEARNING  
IN CULTURAL ARTS LEARNING THROUGH SMARTPHONE TO  
IMPROVE STUDENT CREATIVITY  
SMK NEGERI 1 MANDAU**

*This research was carried out because there were problems with the low creativity of students in learning arts and culture and there were still alumni from SMK Negeri 1 Mandau, Bengkalis Regency, Riau Province who had not worked. The purpose of this study was to create designs, processes and works of batik designs for the City of Duri with the implementation of project based learning in learning arts and culture through smartphones to increase the creativity of students at SMK Negeri 1 Mandau. The population of this study was tenth grade students majoring in computer network engineering totaling 34 people. The research methodology used is an experimental method using only one class as the experimental class and the trial class. Theoretically, the limitations of this research consist of four, namely the Implementation of Project based learning, learning arts and culture, smartphones and creativity. This research uses qualitative data analysis using descriptive analysis methods, observation, interviews, and documentation. The conclusion of this study is that there is a positive influence on increasing student creativity in planning projects, processes and works of typical durian batik designs as many as 34 designs which are the results of students' thoughts which are poured in the form of images through a learning process with the implementation of project based learning through art and culture learning by updating using smartphones in making batik designs. From the results of a series of research activities carried out a positive impact.*

**Keywords:** *Project Based Learning, Cultural Arts Learning, Smartphones, Creativity*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN TESIS DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	viii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Sistematika Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Project Based Learning .....	10
2.1.1 Konsep Project based learning.....	16
2.1.2 Perbedaan project based learning dengan pembelajaran konvensional	17
2.1.3 Langkah-langkah Model Project Based Learning.....	21
2.1.4 Perbedaan, keunggulan dan kelemahan project based learning.....	26
2.2 Kreativitas .....	32
2.2.1 Kriteria Kreativitas.....	34
2.2.2 Proses kreativitas.....	35
2.2.3 Ciri-ciri Kreativitas .....	36
2.2.4 Penerapan Konsep dan Teori Kreativitas Dalam Pembelajaran .....	37
2.3 Smartphone.....	40
2.3.1 Sistem Operasi Smartphone.....	40
2.3.2 Manfaat Smartphone .....	41
2.3.3 Spesifikasi Smartphone .....	43

2.4 Aplikasi IbisPaint X.....	44
2.5 Teori Warna.....	47
2.6 Mata Pelajaran Seni Budaya .....	50
2.7 Batik.....	58
2.8 Media Pembelajaran .....	63
2.9 Penelitian Terdahulu .....	65
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>70</b>
3.1 Desain Penelitian .....	70
3.2 Teknik pengumpulan data .....	73
3.3 Teknik Analisis Data .....	76
3.4 Alur Penelitian.....	80
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>85</b>
4.1 Temuan.....	85
4.2 Rancangan pembelajaran seni budaya menggunakan Smartphone.....	91
4.2.1 Langkah-langkah Model Project Based Learning.....	91
4.2.2 Perangkat pembelajaran.....	92
4.3 Proses implementasi project based learning pada pembelajaran seni budaya melalui smartphone untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau .....	105
4.3.1 Proses sebelum penerapan .....	105
4.3.2 Hasil Desain Sebelum Penerapan.....	107
4.3.3 Proses setelah penerapan smartphone .....	108
4.4 Hasil kreativitas siswa dalam membuat pembelajaran seni budaya melalui Smartphone setelah Implementasi Project Based Learning .....	114
4.4.1 Data nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan .....	125
4.5 Pembahasan.....	130
4.5.1 Bagaimana rancangan pembelajaran Project Based Learning menggunakan smartphone .....	131
4.5.2 Bagaimana proses Implementasi Project Based Learning pada pembelajaran seni budaya melalui smartphone untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau.....	134
4.5.3 Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui smartphone setelah implementasi project based learning.....	141

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	148
5.1 Simpulan .....	148
5.2 Implikasi.....	151
5.3 Rekomendasi .....	151
DAFTAR PUSTAKA .....	153
LAMPIRAN .....	158

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pembelajaran Konvensional dengan berbasis Proyek .....	19
Tabel 2. 2 Sintak <i>Project Based Learning</i> .....	23
Tabel 2.3 Karakteristik <i>Project Based Learning</i> .....	25
Tabel 4. 1 Data siswa sampel Penelitian.....	87
Tabel 4. 2 Tabel Sintak Project Based Learning .....	92
Tabel 4. 3 Rancangan pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	93
Tabel 4. 4 Proses Pembelajaran penerapan <i>Project Based Learning</i> .....	108
Tabel 4. 5 Penilaian sebelum penerapan.....	127
Tabel 4.6 Penilaian setelah penerapan .....	128
Tabel 4.7 Perolehan angka kreativitas siswa sebelum dan sesudah .....	129
Tabel 4. 8 Keterkaitan rancangan teori dalam perancangan pembelajaran.....	133



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alat komunikasi Smartphone .....	44
Gambar 2. 2 Aplikasi IbisPaint X.....	45
Gambar 2. 3 Tool bar IbisPant X langkah 1.....	46
Gambar 2. 4 Tool bar IbisPant X langkah 2.....	46
Gambar 2. 5 Tool bar IbisPant X langkah 3.....	47
Gambar 2. 6 Lingkaran teori warna .....	48
Gambar 2. 7 Ilustrasi warna harmonis .....	49
Gambar 3. 1 Gambar Lokasi Penelitian .....	82
Gambar 4.1 Aktivitas sebelum penelitian dengan pemangku kebijakan .....	87
Gambar 4. 2 Konsep Berkarya seni batik ciri khas Kota Duri .....	89
Gambar 4. 3 Kegiatan Sebelum Penerapan.....	106
Gambar 4. 4 Hasil desain batik siswa sebelum penerapan .....	108
Gambar 4. 5 Hasil Desain Batik Sebelum dan sesudah penerapan .....	124
Gambar 4. 6 Aktivitas siswa saat di beri pertanyaan.....	139
Gambar 4. 7 Siwa menjelaskan hasil desain batik nya ke depan kelas .....	140
Gambar 4. 8 Hasil desain batik siswa .....	147

## DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. (1983). "The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization." *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 45: 357-376.
- Anita Titu, M. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI KONSEP MASALAH EKONOMI. *Prosiding Seminar Nasional*, 72. <http://eprints.uny.ac.id/eprint/21708>
- Barak, M. & Dori, T. J. (2005). Enhancing Undergraduate Student' Chemistry Understanding Through Project-Based Learning in an IT Environment. *science Education*, 89(1), 117–139.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1002/sce.20027>
- Bian, M., & Leung, L. (2014). *Smartphone addiction: Linking loneliness, shyness, symptoms and patterns of use to social capital*. 159–176. *Media Asia*, 41(2)
- Boss, S. (2011). Project-Based Learning. *A Short History*. [Online]. Diakses dari, 122. <http://www.edutopia.org/project-based-history>
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Karnisius.
- Center., P. P. R. (2010). *21st Century Skills for Students and Teacher*. online. [http://www.ksbe.edu/\\_assets/spi/pdfs/21\\_century\\_skills\\_full.pdf](http://www.ksbe.edu/_assets/spi/pdfs/21_century_skills_full.pdf)
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan dan evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Diana Amado, Fernando Del Villar, Pedro Antonio Sánchez-Miguel, F. M. L. and T. G. (2014). Analysis of the Impact of Creative Technique on the Motivation of Physical Education Students in Dance Content: Gender Differences, *The Journal of Creative Behavior*, 50, 1,. *The Journal of Creative Behavior*, 64–79.
- Dobbs, S. M. (1992). *The DBAE Handbook*. Pdf (hal. 114).
- Earp, J. (2018). Effective Impementation of Project-Based Learning. online. <https://www.teachermagazine.com.au/articles/effective-implementation-of-project-based-learning>.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences*. PT Gramedia Pustaka.

- Greer, W. D. (1993a). *Developments in Discipline-Based Art Education (DBAE): From Art Education toward Arts Education. Studies in Art Education, 34(2), 91*. <https://doi.org/10.2307/1320446>
- Greer, W. D. (1993b). *Developments in Discipline-Based Art Education (DBAE): From Art Education toward Arts Education. Studies in Art Education, 34(2), 91*. <https://doi.org/10.2307/1320446>
- Halverscheid, S. (2005). Features of Mathematical Activities in Interdisciplinary, Project-Based Learning. *The Internasional Journal on mathematics Education.*, 200–207. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1007/s11858-005-0009-1>.
- Harianti, D. (2007). *Kajian Kebijakan Kurikulum Seni Budaya. Kajian Kebijakan Kurikulum Mp Seni Budaya*. 1–23.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. PT Gelora Aksara Pratama.
- Hutchison, D. (2015). Project Based Learning: Drawing in Best Practices in Project Management. *online*.  
[http://www.edu.gov.on.ca/eng/literacynumeracy/inspire/reseach/WW\\_BestPractices.Pdf](http://www.edu.gov.on.ca/eng/literacynumeracy/inspire/reseach/WW_BestPractices.Pdf)
- Indiana, J. (2019). Keanekaragaman Pengertian Yang Meliputi Ilmu Dan Seni. *Jurnal Seni Petunjukan, 2(1)(TAMUMATRA)*, 1–8.  
<https://doi.org/10.29408/tmmt.v2i1.1519>
- Iryanti, V., & Jazuli, M. (2007). Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni, VIII(23)*, 186–201.
- Joakim, A. & K. (2014). *Proceedings of the UGC National Seminar on Innovation and Challeges in Teacher education*. 1–343.
- Kasiyan. (2002). Pendidikan Kesenian Dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1)*. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.7465>
- Kemdikbud. (2016). In Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *KBBI Daring*.
- Lamer, J.& Miller, T. N. (2015). Gold Standar PBL: Essensial Project Design Element. *online*, 11. <http://www.pblwork.org/blog/gold-standard-pbl-essential-project-design-elements>
- Leli Halimah, I. M. (2022). *Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21*

- (Racmi (ed.); 1 ed.). PT. Refika aditama.
- MacDonell, C. (2007). *Project Based Inquiry Unit for Young Children: First step to Research for Grades PrepK-2. Wothington, Ohio: Linwort Publishing, Inc.*
- Maestro, E. (2013). Pendidikan karakter? Pendidikan Seni Berbasis Budaya Sebagai Sebuah Solusi. *Proceeding of the International Seminar on Languages and Arts (ISLA-2)*, 176–181.
- Martadi. (2012). Pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Seni Rupa*, 1(1), 1–10.
- Masunah, J. (2011). Konsep Dan Praktik Pendidikan Multikultural Di Amerika Serikat Dan Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 298–306.
- Munandar, U. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (Pertama)*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Porter & Hernacki. (2001). *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (hal. 301). Kaifa.
- Pujiyanto, P., Hidajat, R., Aini, N., Anggriani, S. D., & Shaari, N. (2020). KREATIVITAS MERANCANG LOGO BATIK MELAYU “ASIMILASI INDOLAYSIA” MELALUI PENGGABUNGAN BUDAYA DUA NEGARA. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), 263-276.
- Rachmawati dan Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak (Pertama)*. Depdikbud.
- Ramos, P.H., & Paz, S. D. L. (2014). Learning History in Middle School by Designing Multimedia in a Project-Based Learning Experience. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 151–173.  
<https://doi.org/http://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782545>.
- Reynolds, B. (2017). *What Parents Need to Know about Project Based Learning*.  
<https://www.gettingsmart.com/2017/09/what-parents-need-to-know-about-project-based-learning/>
- RI, K. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH*

*Kemendikbud, 2025, 1–527.*

- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Satiadarma, M.P. dan Waruwu, F. E. (2003). *Mendidik Kecerdasan* (1 ed.). Pustaka Populer Obor.
- slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Pertama, hal. 146). Rineka Cipta.
- Stivers.J. (2010). *Preject-Based Learning*. [online].  
[https://www.researchgate.net/publication/223303032\\_Structuring\\_the\\_project\\_environment\\_for\\_learning](https://www.researchgate.net/publication/223303032_Structuring_the_project_environment_for_learning)
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Alfabeta.
- Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (hal. 90). PT Remaja Rosdakarya.
- Syahputri, D. R. (2021). Ragam Estetika Batik Riau terhadap Nilai dan Tradisi Budaya Melayu. *urnal Pendidikan dan Penciptaan Seni, 1(1)*, 27-37.
- Syahputri, Desy Ratna. (2021). Ragam Estetika Batik Riau terhadap Nilai dan Tradisi Budaya Melayu The Variety of Riau Batik Aesthetics on the Values and Traditions of the Malay Culture Desy Ratna Syahputri. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni, 1(1)*, 27–37.  
<https://doi.org/10.34007/jipsi.v1i1.34>
- Tan,J.C.L.&Chapman, A. (2016). *Project-Based Learning for Academically Able Student. Netherlands: sense Publishers*.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (hal. 17). Kencana.
- Triyanto. (2014a). Pendidikan seni berbasis budaya. Imajinasi. *Jurnal Seni, VIII(1)*, 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v7i1.8879>
- Triyanto. (2014b). Pendidikan seni berbasis budaya. *Imajinasi: Jurnal Seni, VIII(1)*, 33–42.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v7i1.8879>
- Ulrich, C. (2016). John Dewey and the Project-Based Learning. *Journal of*

*Education Sciences and Psychology*,6, 54–60. <http://academia.pedagogilor.ro/images/9.pdf>

Winataputra. (2006). *Makna dan Tahap-tahap Proses Belajar Psikologi Belajar*. Universitas Terbuka.