

Implementasi *Project Based Learning* dalam Pembeajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Jurusan Animasi di SMK Negeri 2 Palu

Alifia Syahnina Rizqi^{1*}, Iriaji²

^{1,2} Fakultas Sastra, Prodi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: alifianina40058@gmail.com¹, iraji.fs@um.ac.id²

*Penulis Korespondensi: alifianina40058@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in art education as an effort to enhance the creativity and artistic understanding of Animation Department students at SMK Negeri 2 Palu. The study employed a descriptive qualitative approach involving animation students and supervising teachers as research subjects. Data were collected through observation, documentation, and reflective analysis during the teaching assistance program. The learning implementation was carried out through the introduction of traditional, modern, and contemporary art concepts integrated with practice-based creative project activities. The findings indicate that the application of PjBL significantly increased students' active engagement in the learning process, strengthened their conceptual understanding of visual arts, and improved their ability to express creative ideas through visual works. Furthermore, the establishment of the "Kreasi Animasi Seni Budaya" community provided a collaborative space that supported the sustainable development of students' creativity and artistic reflection. These findings demonstrate that project-based art learning is effective in optimizing the artistic competencies..*

Keywords: *Animation Department; Art Education; Project Based Learning; Student Creativity; Teaching Assistance Program.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan pemahaman artistik siswa jurusan Animasi di SMK Negeri 2 Palu. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa jurusan Animasi serta guru pamong di SMK Negeri 2 Palu. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi selama pelaksanaan program asistensi mengajar. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui pengenalan konsep seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer yang dikolaborasikan dengan pengerjaan proyek kreatif berbasis praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konseptual terhadap seni rupa, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide kreatif melalui karya visual. Selain itu, pembentukan komunitas "Kreasi Animasi Seni Budaya" memberikan ruang kolaboratif yang mendukung pengembangan kreativitas dan refleksi artistik siswa secara berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis proyek efektif dalam mengoptimalkan kompetensi artistik.

Kata Kunci: Asistensi Mengajar; Jurusan Animasi; Kreativitas Siswa; Pembelajaran Seni Rupa; Project Based Learning.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran seni rupa merupakan bagian penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif, apresiasi estetika, dan ekspresi visual peserta didik (Gusti & Rahayuningtyas, 2025). Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada jurusan animasi, pembelajaran seni rupa memiliki posisi yang sangat strategis karena menjadi landasan dasar dalam proses penciptaan karya visual. Kemampuan dalam memahami unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, komposisi, proporsi, perspektif, dan keseimbangan visual sangat diperlukan agar siswa mampu menghasilkan karya animasi yang tidak hanya baik secara teknis, tetapi juga memiliki nilai artistik dan makna visual yang kuat.

Seni rupa berfungsi sebagai fondasi konseptual yang mendukung siswa dalam menuangkan gagasan yang kreatif (Kurniawa et al, 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan industri kreatif, kebutuhan terhadap lulusan sekolah menengah kejuruan yang memiliki kompetensi multidimensional semakin meningkat. Siswa tidak hanya dituntut menguasai keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak animasi, tetapi juga dituntut memiliki kemampuan berpikir kreatif, sensitivitas artistik, serta pemahaman konseptual terhadap proses penciptaan karya (Hanadya et all, 2024). Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Sudarso, 2024). Dalam konteks tersebut, pembelajaran seni rupa seharusnya menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran jurusan animasi.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pada jurusan animasi di banyak sekolah menengah kejuruan masih lebih menitik beratkan pada aspek teknis pengoperasian perangkat digital dibandingkan penguatan dasar artistik siswa. Kondisi ini juga ditemukan pada pelaksanaan pembelajaran di jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu. Berdasarkan hasil observasi awal selama pelaksanaan program asistensi mengajar, proses pembelajaran lebih banyak difokuskan pada penguasaan aplikasi dan teknik produksi visual digital. Sementara itu, materi yang berkaitan dengan seni rupa, khususnya pemahaman mengenai seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer, belum diberikan secara mendalam dan terstruktur.

Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya kemampuan siswa dalam mengeksplorasi gagasan visual secara kreatif. Sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan teknis yang cukup baik dalam menjalankan perangkat lunak animasi, namun masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengembangkan konsep visual secara mandiri, menentukan referensi artistik, serta menjelaskan makna atau ide yang terkandung dalam karya yang dihasilkan. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penguasaan keterampilan teknis dan pemahaman artistik sebagai dasar penciptaan karya animasi.

Adapun kondisi awal pembelajaran seni rupa pada siswa jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu dapat digambarkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kondisi Awal Pembelajaran Seni Rupa pada Siswa Jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu.

Aspek Pembelajaran	Kondisi Awal
Pemahaman konsep seni rupa	Masih terbatas pada pengenalan dasar dan belum terintegrasi secara mendalam
Penguasaan teknis perangkat animasi	Cukup baik dan lebih dominan dalam proses pembelajaran
Kemampuan pengembangan ide kreatif	Masih rendah dan memerlukan stimulasi pembelajaran
Kemampuan pengembangan ide kreatif	Masih rendah dan memerlukan stimulasi pembelajaran
Kemampuan menjeaskan konsep karya	Belum berkembang secara optimal
Keterlibatan aktif dalam eksplorasi artistik	Relatif rendah

Data pada tabel menunjukkan adanya ketimpangan antara kemampuan teknis siswa dan pemahaman artistik. Hal ini menjadi dasar perlunya inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan aspek konseptual dan praktik kreatif secara seimbang.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, aktif, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa. Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah Project Based Learning (PjBL) (Sutrisno & Syukur, 2023). Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif (Afifah, Rahayuningtyas & Hartono, 2023). Dalam proses pembelajaran melalui pengerjaan proyek nyata yang menuntut eksplorasi ide, pemecahan masalah, kolaborasi, dan refleksi. Dalam implementasinya, PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung melalui pengalaman berkarya, sehingga pemahaman konseptual dapat berkembang seiring dengan praktik kreatif yang dilakukan (Rafik et al, 2022).

Penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran seni rupa memiliki relevansi yang kuat dengan karakteristik jurusan animasi (Syahmi, Mustaji, & Maureen, 2024). Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan karya berdasarkan tahapan yang sistematis, mulai dari pencarian ide, penyusunan konsep, proses visualisasi, hingga evaluasi hasil karya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghasilkan produk akhir, tetapi juga memahami proses kreatif yang melatarbelakanginya.

Dalam kegiatan asistensi mengajar ini, implementasi PjBL dilakukan melalui pengenalan materi seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer yang dikombinasikan dengan pengerjaan proyek visual berbasis eksplorasi artistik (Sukarso, 2026). Selain itu, pembentukan komunitas “*Kreasi Animasi Seni Budaya*” menjadi bagian dari strategi pembelajaran untuk menciptakan ruang kolaboratif bagi siswa dalam mengembangkan ide kreatif, berdiskusi, bertukar referensi, dan merefleksikan hasil karya yang dihasilkan.

Untuk memberikan gambaran mengenai fokus implementasi pembelajaran berbasis proyek, disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Fokus Implementasi Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Rupa.

Tahapan Pembeajaran	Aktivitas Siswa
Pengenalan konsep	Memahami materi seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer
Perencanaan proyek	Menentukan ide, tema, dan referensi karya
Proses pengerjaan	Mengembangkan karya visual secara individu maupun kelompok
Presentasi Karya	Menjelaskan konsep dan makna karya
Refeksi dan evaluasi	Menganalisis kelebihan, kekurangan, dan proses kreatif

Tahapan implementasi PjBL dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran sehingga kreativitas berkembang secara terstruktur. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran seni rupa pada siswa jurusan Animasi di SMK Negeri 2 Palu serta mengkaji kontribusinya terhadap peningkatan kreativitas dan pemahaman artistik siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pembelajaran seni rupa di sekolah menengah kejuruan serta menjadi referensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasional di era industri kreatif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Faqih, Zamroni, & Fitriani, 2026). Untuk menganalisis implementasi Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap proses pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, serta perubahan yang terlihat pada pemahaman artistik dan kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Palu pada tahun 2026 dalam rangka pelaksanaan program asistensi mengajar di satuan pendidikan. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas X jurusan Animasi yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran seni rupa, dengan pendampingan guru pamong serta mahasiswa asistensi mengajar sebagai fasilitator pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelas tersebut merupakan kelompok yang menerima implementasi pembelajaran berbasis proyek selama kegiatan asistensi berlangsung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi pembelajaran.

Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, respons terhadap materi yang diberikan, serta kemampuan siswa dalam mengembangkan ide kreatif selama pengerjaan proyek (Soleh, et al 2024). Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan hasil karya siswa, catatan proses pembelajaran, serta dokumentasi visual selama kegiatan berlangsung (Nurfatimah et al, 2020). Sementara itu, refleksi pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi perkembangan pemahaman siswa terhadap konsep seni rupa dan efektivitas penerapan model pembelajaran (Soleha et al, 2024).

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal diawali dengan observasi terhadap kondisi pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa mengenai seni rupa. Tahap berikutnya adalah perencanaan pembelajaran melalui penyusunan materi yang mencakup seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran jurusan animasi. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan model Project Based Learning (Hakim, 2026). Melalui kegiatan eksplorasi konsep, perancangan proyek, pengerjaan karya, presentasi hasil, dan refleksi bersama. Tahap akhir berupa evaluasi untuk menganalisis perubahan keterlibatan, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam memahami konsep artistik.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Purnamasari et al, 2021). Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan refleksi dianalisis untuk mengidentifikasi pola perubahan yang muncul selama proses pembelajaran. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi karya siswa, dan hasil refleksi pembelajaran sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran seni rupa pada siswa jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu.



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi Seni Rupa Kepada Siswa Kelas X Jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu.



Gambar 2. Pendampingan Proses Pengerjaan Proyek Seni Rupa Berbasis *Project Based Learning* oleh Siswa Kelas X Jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu menunjukkan adanya perubahan positif terhadap proses belajar siswa. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui pemberian materi mengenai seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer yang kemudian diterapkan secara langsung dalam bentuk proyek kreatif. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, merancang konsep karya, mengembangkan visualisasi, serta mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Pada tahap awal, sebagian besar siswa cenderung pasif ketika pembelajaran berfokus pada penjelasan teoritis. Namun setelah model pembelajaran berbasis proyek diterapkan, siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam berdiskusi, bertanya, serta aktif mengembangkan ide kreatif.

Selain peningkatan partisipasi, terjadi perkembangan pada pemahaman siswa terhadap konsep seni rupa. Siswa mulai mampu membedakan karakteristik seni rupa tradisional, modern, dan kontemporer serta mengaitkan konsep tersebut ke dalam karya visual yang dihasilkan. Mereka juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menjelaskan ide, makna, dan referensi artistik dari karya yang dibuat.

Hasil karya siswa menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan sejalan dengan temuan Gusti dan Rahayuningtyas (2025) Pada awal pembelajaran, sebagian besar karya masih cenderung meniru referensi visual yang telah ada. Setelah penerapan Project Based Learning, karya yang dihasilkan menjadi lebih variatif, memiliki eksplorasi visual yang lebih kuat, serta menunjukkan orisinalitas gagasan. Perubahan kondisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perubahan Kondisi Pembeajaran Siswa.

Aspek	Sebelum PjBL	Sesudah PjBL
Keaktifan siswa	Rendah	Meningkat
Pemahaman konsep seni rupa	Terbatas	Lebih baik
Kreativitas visual	Kurang berkembang	Lebih variatif
Kemampuan menjelaskan karya	Masih rendah	Lebih terstruktur

Selain itu, pembentukan komunitas “*Kreasi Animasi Seni Budaya*” memberikan dampak positif terhadap keberlanjutan proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan berbagi ide kreatif di luar jam pembelajaran formal.



Gambar 3. Aktivitas Siswa Kelas X Jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu dalam Proses Diskusi dan Pengerjaan Proyek Seni Rupa Berbasis *Project Based Learning*.



Gambar 4. Hasil Karya Visual Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Seni Rupa Berbasis *Project Based Learning*.

Pembahasan

Implementasi *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa pada siswa jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dalam menciptakan suasana belajar yang partisipatif dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis (Afifah, 2023). Melalui keterlibatan langsung dalam proses perencanaan, pengerjaan, hingga presentasi hasil karya, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam mengembangkan ide kreatif.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep seni rupa menunjukkan bahwa pengalaman praktik secara langsung membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam. Temuan ini sejalan dengan penelitian Faqih (2026) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif.

Dalam penelitian ini, siswa mulai mampu memahami keterkaitan antara teori seni rupa dengan proses penciptaan karya visual, sehingga pembelajaran tidak lagi dipahami sebatas teori, tetapi sebagai bagian penting dalam proses kreatif.

Selain itu, hasil karya siswa yang lebih variatif dan orisinal menunjukkan bahwa Project Based Learning mampu mendorong perkembangan kreativitas visual siswa. Model pembelajaran ini memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, mengembangkan referensi visual, serta mengekspresikan ide secara mandiri. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat relevan diterapkan pada pendidikan kejuruan (Majid, Lamada, & Purnamawati, 2026). Khususnya jurusan animasi yang menuntut keseimbangan antara kemampuan teknis dan pemahaman artistik. Keberadaan komunitas “*Kreasi Animasi Seni Budaya*” juga turut memperkuat proses pembelajaran karena memberikan ruang kolaboratif (Kamila, Gofur, & Iryani, 2024). Bagi siswa untuk terus berdiskusi dan mengembangkan kreativitas di luar pembelajaran formal. Meskipun pelaksanaannya masih menghadapi keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan awal siswa, secara keseluruhan implementasi Project Based Learning terbukti efektif sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di SMK Negeri 2 Palu.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X jurusan Animasi SMK Negeri 2 Palu terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penerapan model ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman terhadap konsep seni rupa, serta mendorong berkembangnya kreativitas visual melalui proses eksplorasi dan pengerjaan proyek secara langsung. Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk karya yang memiliki nilai artistik.

Selain itu, pembentukan komunitas “*Kreasi Animasi Seni Budaya*” menjadi faktor pendukung yang memperkuat pengembangan kreativitas siswa melalui ruang kolaboratif di luar pembelajaran formal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Project Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang relevan. Hal ini mendukung hasil penelitian (Suryantoro, 2025) Untuk diterapkan pada pendidikan kejuruan, khususnya jurusan animasi, karena mampu mengintegrasikan penguatan kemampuan teknis dengan pemahaman artistik secara seimbang.

Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan asistensi mengajar, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran seni rupa di sekolah menengah kejuruan. Oleh karena itu, penerapan model ini secara berkelanjutan direkomendasikan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi kreatif siswa sesuai dengan kebutuhan pendidikan vokasional dan perkembangan industri kreatif.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, FN, Rahayuningtyas, W. dan Hartono, H. (2023) 'Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ansambel Musik dengan Model Project Based Learning (PjBL)', *JoLLA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Seni* , 3(7), pp.1081-1092. doi: 10.17977/um064v3i72023p1081-1092.
- Faqih, AS, Zamroni, SV dan Fitriani, D. (2026) 'IMPLEMENTASI METODE PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ULUM WIDANG', *Jurnal Media Akademik (JMA)* , 4(5). doi: 10.62281/8vs31t59.
- Fauziah, FN, Nurdin, ES dan Kurniawaty, I. (2025) 'Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa SMK Negeri 15 Bandung dalam Pembelajaran Kewirausahaan', *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)* , 7(1), pp.449–466. doi: 10.38035/jmpis.v7i1.6782.
- Gusti, GP dan Rahayuningtyas, W. (2025) 'Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP', *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* , 5(1), pp.1-11. doi: 10.17977/um064v5i12025p1-11.
- Hakim, ML, Wdiastuti, RP, Fauzia, RH, Hermawan, YT dan Fairus, F. (2026) 'Penerapan Model PjBL Berbantuan Mystery Box untuk Meningkatkan Pembelajaran Seni Rupa Daerah', *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* , 8(1), pp.167–175. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i1.4759.
- Hanadya, D., Indriansyah, A., Rahman, A., & Hendarwan, D. (2024). Pelatihan Multimedia dan Teknologi Digital untuk Siswa SMK Tri Dharma Palembang. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(1), 1-5.
- Kamila, C., Gofur, A. dan Iryani, E. (2024) 'Model Project Based Learning Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X DPIB Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha Dengan Kerajaan Galuh', *Jurnal Wahana Pendidikan* , 11(2), pp.393-406.
- Kurniawan, W., Novia, A., Agretiani, V. A., Reza, Y. A., & Tafakur, M. (2025). Peran seni rupa dalam pembentukan karakter kreatif dan inovatif pada generasi muda: Sebuah tinjauan literatur. *Communication & Design Journal*, 1(2), 68-79.
- Majid, NA, Lamada, MS dan Purnamawati (2026) 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DALAM MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI PADA SISWA KELAS XI DKV SMK NEGERI 3 PAREPARE', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* , 12(02), pp. 190-204. doi: 10.36989/didaktik.v12i02.12915.

- Nurfatimah, N., Affandi, L. H., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa kelas tinggi di sdn 07 sila pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 145-154.
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan komunikasi matematis siswa smp pada topik penyajian data di pondok pesantren. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207-222.
- Rafik, M., Febrianti, V. P., Nurhasanah, A., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah literatur: Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80-85.
- Sholeh, M. I., Tasya, D. A., Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., & binti Ab Rahman, S. F. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Tinta*, 6(2), 158-176.
- Soleha, S., & Firmansyah, A. (2024). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Seni Rupa Siswa Kelas II SD Inpres Palupi. *EDU RESEARCH*, 5(3), 315-328.
- Sudarso, H., Nurhikmah, A., Deiniatur, M., Megawati dan Syam, AF (2024) 'Analysing the Use of Project-Based Learning in English Education: Enhancing Student Engagement and Communication Skills', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 4(01), pp.161-169. doi: 10.47709/educendikia.v4i01.4305.
- Sukarso (2026) 'Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Asistensi Mengajar di SMA 1 Labuapi', *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* , 9(1), pp.324–331. doi: 10.29303/jpmppi.v9i1.14146.
- Sulham, Haliq, MI dan Assidiq, I. (2026) 'PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS V SDN 189 PALEMBONGAN', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* , 10(4).
- Suryantoro, IJ, Ratnawati, I. dan Oktarini, SA (2025) 'Penerapan Model Project Based Learning melalui Pembelajaran Seni Rupa untuk Mengelola Sosial Emosional Peserta Didik', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* , 7(3), pp.607-619. doi: 10.31004/edukatif.v7i3.8090.
- Sutrisno, AB dan Syukur, SW (2023) 'Desain Pedagogis Pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pendidikan Seni STEAM', *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu* , 3(2), pp.130–143. doi: 10.54065/pelita.3.2.2023.386.
- Syahmi, FA, Mustaji, M. dan Maureen, IY (2024) 'Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo', *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 5(1), pp.155-162. doi: 10.62775/edukasia.v5i1.732.