

**IMPLEMENTASI MODEL PROJECT-BASED LEARNING PADA
PEMBELAJARAN UNSUR GELAP TERANG DALAM SENI RUPA KELAS 6 DI
SD 2 KARANG MALANG KUDUS BERDASARKAN KURMER**

Lu'lu'ul Maknun¹, Wasis Wijayanto²

¹²PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

1202333216@std.umk.ac.id, [2Wasis.Wijayanto@umk.ac.id](mailto:Wasis.Wijayanto@umk.ac.id)

ABSTRACT

Indonesia, as a developing country, greatly needs a creative younger generation to contribute to education, culture, and technology. Creativity can be enhanced through education, particularly in elementary schools through the Cultural Arts and Crafts (SBDP) subject. Learning SBDP is an important aspect of developing students' aesthetic abilities and creativity. This study examines the implementation of teaching light and dark elements in visual arts in grade 6 at SD 2 Karang Malang by applying the Merdeka Curriculum using a Project-Based Learning model, deep learning, and inquiry approaches. The study uses a qualitative descriptive method with data collection through teacher interviews, lesson plan documentation, and observation of student products. Learning media such as projectors, whiteboards, and drawing tools are used to support the learning process. The learning process was carried out by combining theory and practice through direct exploration in the school environment, group discussions, and the application of shading techniques. Students' product outcomes demonstrated their understanding and skills in drawing objects using light and dark techniques that create volume and depth. This learning approach encourages creativity, analytical skills, as well as character development in students in accordance with the Pancasila Student Profile. This article is expected to provide practical references for teachers and related parties in developing innovative, contextual, and meaningful arts and culture learning for elementary school students. Evaluations indicate the success of the methods, media, and approaches used in enhancing students' art skills. However, time planning and facilities need to be improved to make the learning process more optimal.

Keywords: Creativity, Project-Based Learning, Light and Dark Elements, Cultural Arts and Crafts, Independent Curriculum.

ABSTRAK

Indonesia sebagai negara berkembang sangat memerlukan generasi muda yang kreatif untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan, kebudayaan, dan teknologi, kreativitas dapat ditingkatkan melalui pendidikan, khususnya di SD melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Pembelajaran SBDP menjadi aspek penting dalam mengembangkan kemampuan estetika dan kreativitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengkaji pelaksanaan pembelajaran unsur gelap terang dalam seni rupa pada kelas 6 SD 2 Karang Malang dengan menerapkan Kurikulum Merdeka menggunakan model Project-Based Learning, pendekatan deep learning dan inquiry. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data wawancara guru, dokumentasi RPP, serta observasi produk

siswa. Media pembelajaran berupa proyektor, papan tulis, dan alat gambar digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan teori dan praktik melalui eksplorasi langsung di lingkungan sekolah, diskusi kelompok, dan aplikasi teknik shading. Hasil produk siswa menunjukkan pemahaman dan keterampilan dalam menggambar objek dengan teknik gelap terang yang membentuk volume dan kedalaman. Pendekatan pembelajaran ini mendorong kreativitas, kemampuan analisis, serta pengembangan karakter siswa sesuai profil pelajar Pancasila. Artikel ini diharapkan memberikan referensi praktis bagi guru dan pihak terkait dalam mengembangkan pembelajaran SBDP yang inovatif, kontekstual, serta bermakna untuk anak didik di sekolah dasar. Evaluasi menunjukkan keberhasilan metode, media, dan pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan seni rupa siswa. Namun, perencanaan waktu dan fasilitas perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih optimal.

Kata Kunci: Kreativitas, Project-Based Learning, Unsur Gelap Terang, Seni Budaya dan Prakarya, Kurikulum Merdeka.

A. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara berkembang sangat memerlukan generasi muda yang kreatif sehingga dapat berkontribusi dalam segi pendidikan berupa ilmu pengetahuan, kebudayaan, maupun teknologi yang bermanfaat untuk masyarakat umum (Artisna et al., 2022). Kreativitas generasi penerus bangsa dapat ditingkatkan salah satunya melalui bidang pendidikan. Menurut (Irma et al., 2025), kreativitas dari para generasi penerus bangsa perlu ditingkatkan karena mampu memaksimalkan potensi Indonesia melalui tingkat kreativitas mereka.

Kreativitas yaitu suatu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak dan selaras dengan perkembangan fisik,

kreativitas sangat dibutuhkan bagi anak untuk media menumbuhkan kemampuan berpikir dan kepekaan rasa dan memberi pengalaman pada anak (Sari, 2019). Menurut (Safri et al., 2015) kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan gagasan baru yang berbeda dengan yang ada sebelumnya. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan hal baru dan berbeda dengan karya yang sudah ada. Kreativitas anak salah satunya dapat ditingkatkan lewat pembelajaran disekolah, contohnya yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan aspek penting dalam pengembangan

kreativitas dan kemampuan estetika peserta didik pada jenjang sekolah dasar (Pravitasari et al., 2024). SD 2 Karang Malang Kudus, telah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran SBDP, khususnya untuk mata pelajaran Seni Rupa kelas 6 dengan berfokus materi unsur gelap terang, dengan pengajaran unsur gelap terang ini bertujuan untuk melatih siswa mengenal intensitas cahaya dan bayangan yang memberikan efek volume dan kedalaman pada objek gambar. Pengenaalan unsur gelap terang dalam seni rupa membantu siswa memahami prinsip visual serta meningkatkan ketrampilan menggambar secara realistis. Guru kelas 6 di SD 2 Karangmalang, Bu Mitha S.Pd., mengampu pelajaran ini dengan menerapkan model Project-Based Learning yang mengajak siswa aktif bereksplorasi langsung dilingkungan sekolah. Pendekatan deep learning dan inkuiri menstimulasi kemampuan analisis dan observasi peserta didik. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar, meningkatkan kesadaran budaya lokal, memberikan kesempatan untuk mengaktualisasi diri, memperoleh

keahlian dalam seni, dan mendorong pemahaman multikultural (Alfi Muzaro'atul Ilmi & Wasis Wijayanto, 2024) .

Dalam konteks pendidikan yang menuntut pembelajaran inovatif dan kontekstual, proses pembelajaran ini memanfaatkan teknologi seperti proyektor dan papan tulis sebagai alat media yang mendukung, selain itu pembelajaran interaktif dengan praktik langsung menggambar diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa secara lebih optimal (Rustiyana, 2026). Pelaksanaan pembelajaran SBDP ini menjadi penting untuk dikaji lebih mendalam guna mengetahui efektivitas metode dan media yang digunakan serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa, dari wawancara dengan guru dan hasil observasi proses pembelajaran SBDP di SD 2 Karangmalang kudus. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menguraikan prosedur pembelajaran, metode yang digunakan, hasil produk siswa, serta mengevaluasi keberhasilan pembelajaran unsur gelap terang pada peserta didik di SD 2 Karang malang. Selain itu, artikel ini juga membahas tantangan serta petensi pembelajaran seni rupa yang

dapat dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar.

Analisis didasarkan pada data wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran, media yang digunakan, produk siswa, serta indikator keberhasilan, dengan demikian artikel ini diharapkan dapat menambahkan referensi praktis bagi guru dan pihak terkait dalam mengembangkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang inovatif dan bermakna. Artikel ini disusun dengan mengacu sumber pedagogik serta dokumen RPP sebagai dasar dari strategi dan proses yang diterapkan di kelas 6 SD 2 Karangmalang, khususnya pada materi yang menyangkut unsur gelap terang dalam seni rupa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis wawancara dan studi dokumentasi RPP Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di SD 2 Karangmalang, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) serta

pengamatan dokumen pembelajaran dan produk siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif, menelaah kesesuaian antara proses pembelajaran yang dijalankan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan teori pembelajaran seni rupa. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan secara rinci langkah-langkah pembelajaran dan hasilnya.



Gambar 1. Alur Bagan
Analisis Data

Metode pembelajaran yang diterapkan adalah Project-Based Learning (PjBL) dengan pendekatan deep learning dan inquiri, model ini dipilih untuk memberikan pengalaman belajar menyeluruh, interaktif, dan kontekstual kepada siswa (Irfan Masrur & Naili Inayatul Maghfirah, 2025). Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan memotivasi siswa mengenal konsep unsur gelap terang, aktivitas inti berupa eksplorasi, analisis, dan aplikasi pengamatan bayangan pada objek nyata di lingkungan sekolah. Fasilitas pembelajaran menggunakan

proyektor, papan tulis, dan perlengkapan menggambar, memungkinkan guru menggabungkan media digital dan praktik manual dalam mengajarkan konsep seni rupa secara efektif. Data produk siswa berupa gambar hasil praktik pengenalan unsur gelap terang di analisis untuk melihat tingkat pemahaman dan ketrampilan mengaplikasikan konsep volume dan bayangan dalam karya seni rupa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di SD 2 Karangmalang dilaksanakan sesuai dengan prinsip Kurikulum merdeka yang menempatkan kreativitas dan pemahaman mendalam sebagai tujuan utama, dalam hal ini materi pengenalan unsur gelap terang pada objek sekitar menjadi fokus pembelajaran yang menggabungkan aspek teori dan praktik agar siswa dapat merasakan langsung penerapan konsep seni rupa dalam kehidupan sehari-hari. Guru wali kelas, Bu Mitha S.Pd., bertindak sebagai pengampu yang membawa metode yang interaktif dengan menggunakan pendekatan Project-Based Learning dan deep learning. Proses pembelajaran dimulai

dengan mengajak siswa untuk mengamati fenomena sehari-hari, yaitu bagaimana cahaya dan bayangan mempengaruhi tampilan objek di lingkungan sekitar mereka, hal ini bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual tentang unsur gelap terang atau value dalam seni rupa yang sangat penting untuk menciptakan efek kedalaman dan volume pada gambar (Citra Apriovilita & Hariri, 2014). Guru memanfaatkan media proyektor dan papan tulis untuk memberikan gambaran visual yang jelas sehingga siswa dapat dengan mudah menghubungkan teori dengan nyata.

Selanjutnya, pembelajaran berlanjut dengan mengajak siswa bereksplorasi di lingkungan sekolah, dimana mereka dibagi dalam kelompok kecil untuk mencari objek yang menunjukkan bayangan jelas, misalnya pot, bunga, buku, atau tiang bendera. Aktivitas ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan observasi secara langsung dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dengan pendekatan inquiry, mereka bukan hanya duduk pasif melainkan aktif berinteraksi dengan lingkungan dan

produk nyata (Irma et al., 2025). Setelah eksplorasi, dilakukan diskusi kelompok di pandu guru untuk menganalisis sumber yang di pandu guru untuk menganalisis sumber cahaya, bayangan jatuh, dan intensitas gelap terang pada objek yang diamati. Diskusi ini melatih kemampuan bernalar kritis siswa, yaitu bagaimana mengidentifikasi bagian objek yang paling terang, bagian yang gelap, dan jenis bayangan yang terbentuk baik bayangan sendiri maupun bayangan jatuh, proses ini menempatkan siswa pada posisi sebagai peneliti muda yang belajar ilmiah dan sistematis (Rina et al., 2024).

Pembelajaran kemudian memasuki fase aplikasi dimana setiap kelompok membuat sketsa objek yang dipilih dengan teknik gradasi gelap terang menggunakan pensil, penggunaan tekanan pensil untuk menciptakan perbedaan intensitas warna yang akan membentuk volume tiga dimensi secara visual. Kegiatan ini membuktikan aplikasi praktis dari teori yang sudah dipahami dan sekaligus meningkatkan keterampilan motorik halus siswa, Guru secara aktif memberikan bimbingan personal kepada siswa yang mengalami

kesulitan selama proses praktik menggambar, mendatangi dan membantu secara langsung (Widyawati, 2023). Hal ini mencerminkan proses pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan individual siswa dan penguatan teacher-student interaction, dengan pendekatan ini mendukung kemandirian belajar dan memastikan bahwa setiap siswa memperoleh pemahaman yang baik sesuai tingkat kemampuannya.

Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang kaya visual, dengan bantuan alat proyektor mempermudah guru dalam menjelaskan konsep secara menarik, sementara papan tulis dan alat gambar menjadi sarana praktik yang efektif. Kombinasi media analog dan digital ini juga menambah variasi metode sehingga pembelajaran tidak monoton dan meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal dan hasil produk pembelajaran berupa gambar sketsa dengan gradasi gelap terang yang dibuat siswa menunjukkan tingkat penguasaan teknik yang beragam namun secara umum memenuhi kriteria kompeten (Rahardja et al., 2013). Sketsa

tersebut tidak hanya sekedar menggambar bentuk, melainkan sudah memperlihatkan kedalaman dan volume yang dihasilkan dari pengaturan intensitas cahaya dan bayangan, hal ini membuktikan bahwa konsep seni rupa telah diinternalisasi dengan baik oleh siswa. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik khusus yang menilai dua aspek utama yaitu keterampilan analisis unsur gelap terang dan keterampilan menggambar, rubrik penilaian ini memperhatikan tingkat keakuratan siswa dalam mengidentifikasi area terang dan gelap serta kemampuan mereka dalam mengaplikasikan teknik shading dengan tekanan pensil (Widya Wati, 2016). Selain itu, kerjasama kelompok juga menjadi indikator penilaian yang diharapkan dapat mendukung pengembangan aspek sosial dan emosional.

Pembelajaran SBDP ini menunjukkan kesesuaian yang baik dengan profil pelajar Pancasila yang menekankan aspek kreativitas, bernalar kritis, dan mandiri siswa diajak untuk tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengembangkan ide kreatif dan sikap produktif melalui karya seni yang mereka hasilkan (Zhakina et al.,

2025). Dengan demikian, proses pembelajaran ini tidak sekedar transfer pengetahuan namun membentuk karakter dan kompetensi abad 21, pembelajaran ini juga memberikan ruang bagi refleksi guru dan siswa terhadap proses dan hasil belajar (Saridudin Saridudin, 2025). Penguatan yang dilakukan guru setelah presentasi hasil karya siswa sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha dan pencapaian siswa penting untuk membangun motivasi dan rasa percaya diri dengan langkah ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang humanis dan berpusat pada siswa. Keterbatasan sarana gambar bagi beberapa siswa serta waktu pembelajaran yang relatif singkat untuk materi yang cukup kompleks ini, hal ini mengindikasikan perlunya perencanaan waktu yang lebih baik dan penyediaan sarana yang memadai agar proses pembelajaran bisa berjalan lebih optimal di masa mendatang .

Pendekatan pembelajaran yang digunakan menerapkan inquiry-based learning yang mendorong siswa berfikir kritis dan eksploratif, hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran aktif, mandiri, dan

kontekstual (Nunung Nurjanah, 2017). Siswa diajak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan pemecahan masalah secara langsung melalui pengalaman belajar yang real, dalam konteks pendidikan saat ini pengintegrasian teknologi sederhana dalam pembelajaran seni budaya menjadi nilai tambah yang mendukung penguatan kompetensi digital siswa (Niken Dwi Listriana & Khafidhoh Nurul Aini, 2019). Penggunaan proyektor sebagai media visual memberikan contoh aplikasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan usia dan konteks pembelajaran, ini juga sebagai langkah pembiasaan siswa beradaptasi dengan teknologi di masa depan.

Lebih jauh, pembelajaran seni rupa yang menekankan unsur gelap terang memperkenalkan siswa pada pemahaman dasar pencahayaan dan bayangan yang juga menjadi fondasi dalam berbagai bidang seni dan desain. Ini membuka peluang bagi pengembangan materi lebih lanjut yang dapat menghubungkan seni tradisional dengan teknologi modern seperti digital imaging dan grafis komputer. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran SBDP

khususnya materi pengenalan unsur gelap terang di SD 2 Karang Malang telah menunjukkan keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan pembelajaran teori dan praktik secara seimbang, didukung media yang memadai, dan bimbingan guru yang personal dan responsif sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran unsur gelap terang dalam seni rupa di SD 2 Karang Malang telah berhasil menerapkan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas dan pemahaman mendalam melalui model Project-Based Learning. Guru menggunakan pendekatan deep learning dan inquiry yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses eksplorasi dan observasi lingkungan sekitar. Media pembelajaran yang digunakan, seperti proyektor dan papan tulis, sangat menunjang dalam menyampaikan konsep visual secara jelas dan menarik. Alat gambar dan praktik langsung menguatkan pemahaman teknis siswa, memungkinkan mereka mengaplikasikan konsep shading untuk menciptakan efek volume dan

kedalaman pada karya seni. Proses pembelajaran ini tidak hanya menekankan transfer ilmu tetapi juga membentuk kemampuan bernalar kritis, kreativitas, serta kemandirian belajar siswa, interaksi personal guru dengan siswa membantu mengatasi kesulitan dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi bermakna dan efektif (Husna et al., 2025).

Hasil produk siswa menunjukkan tingkat penguasaan beragam tetapi secara umum kompeten dalam mengidentifikasi unsur gelap terang dan menerapkannya dalam gambar dengan kesinambungan antara penelitian, praktik langsung, dan evaluasi dengan rubrik penilaian memperkuat validitas keberhasilan pembelajaran ini (Ayu et al., 2025). Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan waktu dan fasilitas gambar yang perlu diperbaiki, penyediaan sarana yang memadai dan pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa terutama materi gelap terang di masa depan. Implementasi pembelajaran tersebut juga membuka peluang integrasi teknologi yang lebih luas

dalam pengembangan materi seni rupa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\nBrabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

Alfi Muzaro'atul Ilimi&Wasis Wijayanto. (2024). ANALISIS PENERAPAN EKSTRAKULIKULER SENI KARAWITAN DALAM MEMBENTUK SIKAP CINTA TANAH AIR PADA SD NEGERI 5 KARANGROWO UNDAAN KUDUS. *FONDATIA : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 395–408. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4782>

- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. *Jurusan Ilmu Ilmu Sosial FISH Universitas Negeri Surabaya, 01*, 695–705.
- Ayu, I. D., Anggara, D., Putu, A., Yulia, I., & Sudianta, I. N. (2025). MODEL EVALUASI HOLISTIK BERBASIS RUBRIK KOMBINASI DALAM MENILAI LITERASI AWAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, 12(2)*, 792–803. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4527>
- Citra Apriovilita Hariri, E. Y. (2014). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8 No. 1*, 1–15.
- Husna, A., Ilmi, N., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika, 2(2)*, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1532>
- Irfan Masrur, N. I. M. (2025). Al-Fatih : Jurnal Pendidikan dan Keislaman. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman, VIII(2)*, 760–781. <https://doi.org/https://doi.org/10.61082/alfatih.v8i2.616>
- Irma, Suryadi, I., & Kreatif, E. (2025). Peran generasi muda sebagai penggerak ekonomi kreatif di indonesia. *Communnity Development Journal, 6(1)*, 478–482.
- Niken Dwi Listriana, Khafidhoh Nurul Aini. (2019). PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN HANDS ON ACTIVITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK DAN RASA INGIN TAHU SISWA Niken Dwi Listriani. *INSPIRAMATIKA | Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 5(1)*, 50–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v5i1.1750>
- Nunung Nurjanah. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN OPERASI BILANGAN ANAK USIA DINI. *Tunas Siliwangi, 3(2)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p105-119.645>
- Pravitasari, D., Septikasari, R., Yuliantoro, A. T., & Rahmawati, D. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah, 6(1)*, 34–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3213>
- Rahardja, A., Puspitasari, D. G., & Wiguna, M. (2013). EKSPLORASI DESAIN DASAR (NIRMANA) MELALUI KOMBINASI MEDIA GRAFIS ANALOG DAN DIGITAL : Suatu Penelitian Kelas / Studio. *Bina Nusantara University, 04(02)*, 1029–1041.
-

- <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3543>
- Rina, S. Sumarno, I. D. (2024). ANALISIS STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 52–59.
- Rustiyana. (2026). Studi Komparatif: Efisiensi Pembelajaran Menggunakan Proyektor Konvensional vs Interactive Flat Panel Display di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 3(2), 1–9.
- Safri, H., Kreativitas, P., & Kreativitas, P. (2015). MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA. *Jurnal Muamalah Vol V No 2*, Desember 2015. *Jurnal Muamalah Vol V No 2*, Desember 2015. V(2), 161–169.
- Sari, R. P. (2019). Volume 01 Nomor 01, Juni 2019 Page 10-23 Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini KREATIVITAS BERMAIN ANAK USIA DINI. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini KREATIVITAS*, 01, 10–23.
- Saridudin Saridudin. (2025). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS DELAPAN DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING) UNTUK MENJAWAB TANTANGAN ABAD 21. *HASBUNA Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 1–228.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.70143/hasbuna.v7i2.590>
- Widya Wati, N. (2016). PENGEMBANGAN RUBRIK ASESMEN KETERAMPILAN PROSES dalam melakukan penilaian karena dengan MTs Al-ikhas Tanjung Bintang). Padahal yang menggambarkan kriteria yang memberi tingkatan dari hasil pekerjaan penilaian tentang kinerja (produk atau. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 05, 05(1), 131–140. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.113>
- Widyawati, R. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).
- Zhakina, N. A., Lagandes, Y. R., & Ryan, K. H. (2025). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 300–315. <https://doi.org/https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.903>