

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Seni Rupa

Oleh

¹Purbalaksmi, ²N. Dantes, ³Anggan Suhandana

Program Studi Administrasi Pendidikan
Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha

¹dayupurba@gmail.com ²nyoman.dantes@pasca.undiksha.ac.id
³anggan.suhandana@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Untuk mencapai tujuan itu dilakukan penelitian dengan menggunakan rancangan penelitian *The non-equivalent posttest only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Dwijendra Denpasar semester dua tahun pelajaran 2012/2013. Sampel diambil dengan cara *random sampling* melalui teknik undian, tetapi yang dirandom adalah kelas, bukan individu. Variabel bebas penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis proyek yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional yang dikenakan pada kelompok kontrol. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar seni rupa. Untuk menganalisis data digunakan analisis deskriptif dan uji multivariat Manova.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar seni rupa antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelompok siswa yang mengikuti dengan model pembelajaran berbasis proyek ($\bar{X} = 28,00$) lebih besar dari rata-rata kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($\bar{X} = 23,94$). Rata-rata hasil belajar seni rupa kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek ($\bar{X} = 27,00$) lebih besar dari rata-rata kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($\bar{X} = 23,04$).

Kata kunci: pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar

The Effect of Project Based on Learning Toward Creative Thinking Ability And The Result on Learning Art

Abstract

The purpose of this study was to know the difference of creative thinking ability and the learning result between the students who were taught by using

project based on learning and the students who were taught by using conventional learning model.

This research was done by using *The non-equivalent posttest only control group design*. The population in this research was all of even semester on eight grade students of junior high school at SMP Dwijendra Denpasar in academic year 2012/2013. The sample in this research was taken by using *random sampling* through the lottery. But the random technique was class, not individual. The independent variable in this reserch was project based on learning model on experimental group and conventional model on control group. While, the dependent variable was the creative thinking ability and the learning result of art. Descriptive analysis and manova testing were used to analyze this data.

The result of this research showed that there was significant different of creative thinking ability and the learning result of art between the students who were taught by using the project based on learning model and the students who were taught by using conventional learning model. The average score of the project based on learning students ($\bar{X} = 28,00$) was higher than the average score of the students who were taught by using conventional model ($\bar{X} = 23,94$). The average score of learning art students who were taught by using project based on learning ($\bar{X} = 27,00$) was higher than the average score of the students who were taught by using conventional model ($\bar{X} = 23,04$).

Key words: project based learning, creative thinking ability, result of learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa adalah pembelajaran seni budaya yang berusaha menggali serta mengembangkan potensi estetika peserta didik serta mempengaruhi siswa agar mempunyai nilai estetik sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni rupa terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika. Seni rupa itu lahir sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia. Semakin meningkat dan berkembangnya kebutuhan, semakin

tumbuh dan berkembang pula seni rupa yang diciptakan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan arus informasi yang mengalir jangkauan produk seni rupa sebagai seni terapan semakin berkembang, yaitu sebagai benda benda yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan nyaman, serta untuk memenuhi kebutuhan akan sebuah keindahan. Berdasarkan hal tersebut pendidikan seni rupa berpotensi untuk memainkan peranan strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul untuk menghadapi

persaingan di kancah global khususnya di bidang seni terapan (*applied art*) dan seni murni (*fine art*).

Pembelajaran seni rupa selama ini tersandung oleh media pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik menganggap pembelajaran hanya sebatas kegiatan rutinitas yang terpaksa dilakukan oleh karena dorongan keharusan semata, bukan karena motivasi untuk mencari sesuatu yang bermakna dan bernilai lebih. Kondisi demikian sangat nampak pada proses belajar mengajar peserta didik kelas VIII SMP Dwijendra Denpasar, khususnya pada mata pelajaran seni rupa terapan (Menggambar Ilustrasi), peserta didik kurang termotifasi untuk mengikuti pembelajaran karena memandang rumit dan kurang menarik. Maka tidak heran apabila hasil dari proses belajar mengajar jauh dari yang diharapkan. Oleh karena itu, guru seyogyanya menghadirkan media pembelajaran yang pariatif sehingga peserta didik termotifasi untuk berbuat lebih, tidak sekedar duduk mendengarkan guru berceramah dan tidak mendapatkan apa-apa dari yang dipelajarinya.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Rendahnya kemampuan berpikir siswa disebabkan karena pembelajaran seni rupa selama ini cenderung hanya mengasah aspek mencontoh dan menghafal serta disebabkan karena karakteristik materi yang terlalu padat dan tolak ukur keberhasilan pendidikan di sekolah masih difokuskan dari segi produk (konsep) Sisi lainnya evaluasi pembelajaran masih terbatas pada *paper and pencil test*, yaitu penilaian hanya menekankan pada aspek kognitif. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar. Model pembelajaran berbasis proyek dipilih dalam pengajaran Seni Budaya, karena melalui proyek pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Rupa menjadi lebih menarik (Dahar, 1986).

Fokus dari model pembelajaran berbasis proyek

(MPBP) adalah pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa (Kamdi, 2008). Hal ini akan melibatkan seluruh indra, saraf, dan fisik siswa. Otak kanan dan otak kiri akan berkembang dengan tantangan-tantangan dari pembelajaran ini. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki lima langkah, yaitu: (1) menetapkan tema proyek, (2) konteks belajar, (3) merencanakan aktivitas, (4) memroses aktivitas, dan (5) penerapan aktivitas untuk menerapkan proyek (Santayasa, 2006).

Untuk menciptakan suatu produk siswa membutuhkan kemampuan untuk berpikir kreatif dalam mencari ide untuk produknya. Istilah produk dalam hal ini tidak terbatas pada produk komersial, tetapi meliputi keragaman dari benda atau gagasan (misalnya konsep kreativitas yang baru) (Munandar, 2004). Lima langkah dalam MPBP

sangat memerlukan kemampuan berpikir kreatif siswa. Suatu proyek yang ideal adalah merupakan sesuatu yang baru dan asli, namun hal ini tidaklah mutlak bagi siswa. Dapat pula siswa bekerja dalam suatu proyek yang bertolak dari ide orang lain, tetapi kemudian mengadakan modifikasi dari dasar pemikiran tersebut (Dahar, 1986). Siswa yang kreatif biasanya menghasilkan karya yang baru dan asli. Karya yang dihasilkan tersebut tentunya membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir elaborasi.

Berdasarkan paparan di atas, maka seberapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Dwijendra Denpasar belum dapat diketahui. Untuk itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII, SMP Dwijendra Denpasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1)

untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, 2) untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, dan 3) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

METODE

Untuk mencapai tujuan itu perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan rancangan penelitian mengikuti rancangan eksperimen *The non-equivalent posttest only control group design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini hanya ingin mengetahui perbedaan kreatifitas dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan bukan untuk mengetahui peningkatan kreatifitas dan hasil

belajar siswa antara kedua kelompok. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Dwijendra Denpasar semester dua tahun pelajaran 2012/2013. Sampel diambil dengan cara *random sampling* melalui teknik undian, tetapi yang dirandom adalah kelas, bukan individu. Teknik ini digunakan sebagai teknik pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi ke dalam kelas-kelas, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan terhadap individu-individu dalam populasi.

Variabel bebas penelitian ini yaitu variabel yang dikenai perlakuan. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran berbasis proyek yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional yang dikenakan pada kelompok kontrol. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar. Penelitian ini mengembangkan dua perangkat pembelajaran dan dua instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen penelitian yang dimaksud adalah tes kemampuan berpikir kreatif dan tes hasil belajar. Sebelum digunakan dalam penelitian, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi. Validasi bertujuan untuk memeriksa validitas isi menurut pertimbangan ahli desain dan ahli isi, serta melalui uji coba lapangan.

Untuk kepentingan analisis data digunakan analisis deskriptif dan uji multivariat. Analisis deskriptif dipergunakan untuk mendeskripsikan kualifikasi keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar. Kualifikasi data dilakukan dengan menggunakan pedoman konversi. Sedangkan untuk menguji hipotesis penelitian

digunakan analisis MANOVA (*multivariate analisis of variance*) dengan bantuan *SPSS 16.0 PC for Windows*. Sebelum data dianalisis dengan analisis varian multivariat faktorial 2x1, maka data yang diperoleh diuji terlebih dahulu normalitas dan homogenitas varian.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Data kemampuan berpikir kreatif diperoleh dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang terdiri dari 24 butir. Sedangkan data hasil belajar seni rupa siswa diperoleh dari hasil tes hasil belajar seni rupa yang terdiri dari 21 butir. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Data

Statistik	KBK		HB	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	28,00	23,94	27,00	23,04
Median	28,00	24,00	27,00	23,00
Modus	28	24	27	23
Standar Deviasi	2,157	2,214	2,228	2,108
Varians	4,651	4,900	4,964	4,444
Jangkauan	9	10	10	8
Minimum	24	19	22	19
Maksimum	33	29	32	27
Jumlah	2352	2011	2268	1935

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa data kemampuan berpikir kreatif untuk kelompok eksperimen berkisar dari 24 sampai 33 dengan rata-rata sebesar $\bar{X} = 28,00$ dan standar deviasi 2,157. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif untuk kelompok kontrol berkisar dari 19 sampai 29 dengan rata-rata sebesar $\bar{X} = 23,94$ dan standar deviasi 2,214. Dilihat dari nilai rata-rata, maka nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen sebesar 28,00 berada pada kategori *tinggi*, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 23,94 berada pada kategori *sedang*. Simpulan dari hasil analisis deskriptif adalah rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelompok kontrol.

Berdasarkan Tabel 4.1 juga, dapat diketahui bahwa data hasil belajar seni rupa siswa untuk kelompok eksperimen berkisar dari 22 sampai 32 dengan rata-rata sebesar $\bar{X} = 27,00$ dan standar deviasi 2,228. Sedangkan hasil

belajar seni rupa siswa untuk kelompok kontrol berkisar dari 19 sampai 27 dengan rata-rata sebesar $\bar{X} = 23,04$ dan standar deviasi 2,108. Dilihat dari nilai rata-rata, maka nilai rata-rata hasil belajar seni rupa kelompok eksperimen sebesar 27,00 berada pada kategori *sangat tinggi*, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 23,04 berada pada kategori *tinggi*. Simpulan dari hasil analisis deskriptif adalah rata-rata hasil belajar seni rupa siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelompok kontrol

Pembahasan

Pengujian ketiga hipotesis yang diajukan pada penelitian ini telah menghasilkan rincian hasil uji hipotesis sebagai berikut. *Pertama*, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar seni rupa antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. *Kedua*, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar

dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelompok siswa yang mengikuti dengan model pembelajaran berbasis proyek ($\bar{X} = 28,00$) lebih besar dari rata-rata kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($\bar{X} = 23,94$). *Ketiga*, terdapat perbedaan hasil belajar seni rupa antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar seni rupa kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek ($\bar{X} = 27,00$) lebih besar dari rata-rata kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($\bar{X} = 23,04$).

Selanjutnya, terdapat pertanyaan penting yang harus dijawab mengapa kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar seni rupa pada siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis masalah lebih besar dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dijelaskan berdasarkan pada keunggulan-keunggulan model

pembelajaran berbasis masalah dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran berbasis proyek dikembangkan berdasarkan faham filsafat konstruktivisme dalam pembelajaran. Konstruktivisme mengembangkan atmosfer pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyusun sendiri pengetahuannya. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar. Melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Kemampuan berpikir kreatif siswa akan terlatih jika digunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran. Penugasan-penugasan pada pembelajaran berbasis proyek merangsang seluruh indra siswa untuk mengerjakan tugas-tugas ataupun permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh pengajar, sehingga siswa terbiasa aktif dan kreatif dalam

menyelesaikan permasalahan yang ada. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang penilaian hanya melihat hasil tes akhir saja, tanpa memperhatikan aspek-aspek berpikir kreatif siswa.

Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan banyak kemampuan seperti kemampuan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan moral yang merupakan kemampuan siswa yang perlu dikembangkan. Terutama dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif siswa akan terlatih jika digunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran. Penugasan-penugasan pada pembelajaran berbasis proyek merangsang seluruh indra siswa untuk mengerjakan tugas-tugas ataupun permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh pengajar, sehingga siswa akan terbiasa aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep-konsep yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah, memberi peluang siswa bekerja

secara otonom, mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan karya siswa bernilai dan realistik. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk siswa sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Pembelajaran berbasis proyek juga mengedepankan prinsip kerja sama dalam penyelesaian tugas-tugas.

Dilain pihak, kegiatan pembelajaran konvensional didominasi oleh guru dengan melakukan kegiatan verbal. Model pembelajaran konvensional menekankan kepada guru sebagai pusat informasi. Hal ini membuat siswa menjadi malas berpikir dan jarang terlatih untuk menyelidiki alasan dan manfaat apa yang mereka dapatkan dari mempelajari suatu materi pelajaran, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi tidak bermakna. Proses pembelajaran yang demikian menyebabkan rendahnya minat siswa pada pelajaran, khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Guru lebih sering memberikan teori-teori tanpa

mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagian besar materi dan penyampaian materi yang lebih bersifat *book oriented* membuat siswa jarang diajak untuk melihat langsung kejadian atau fenomena yang real, ataupun media-media yang representatif dengan fenomena yang berkaitan tersebut. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang masih abstrak sehingga kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Padahal banyak penelitian yang membuktikan bahwa pada sebagian orang memori sensoris terutama penglihatan merupakan sumber belajar. Banyak orang akan paham dan mengerti dengan sesuatu jika mereka melihat kejadian itu ataupun rekayasa/skema kejadian itu.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, maka simpulan dari penelitian ini antara lain: terdapat perbedaan

kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar seni rupa antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelompok siswa yang mengikuti dengan model pembelajaran berbasis proyek ($\bar{X} = 28,00$) lebih besar dari rata-rata kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($\bar{X} = 23,94$). Rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek ($\bar{X} = 27,00$) lebih besar dari rata-rata kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($\bar{X} = 23,04$). Berdasarkan simpulan tersebut maka diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran seni rupa dapat menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini, karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Agus S. 2008. *Berkreasi Seni Rupa*. Pendidikan, Seni, Seni Rupa.
Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*.

Jakarta: Rineka Cipta, 1999),
h. 250-251.

- Fery Ferdiansyah.go.id. 2013. [Pengertian Berpikir Kreatif Matematis](http://www.europeanjournalofsocialsciences.com) (1/19/2013)
- Heru purwanto,dkk. 2004. *Berkarya Seni*. Bandung: Ganeca Exact.
- Jubaedah, Dadi Setiadi. 2007. *Seni Budaya*. Penerbit CV Regina.
- Kartika. 2006. *Pengertian, Peranan dan Fungsi Kurikulum*, FKIP Dwijendra Denpasar.
- Mery, M. 2010. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X semester genap SMA Negeri 5 Denpasar tahun pelajaran 2009/2010. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mukhidin, Qurniadi, 2010. [http : // eprint.umm.ac.id](http://eprint.umm.ac.id). *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia*,
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya,2005), h. 22
- Robert M. Capraro,2009, *Project-Based-Learning*. Perpustakaan Pendidikan Universitas Indonesia, , [http : // eprint.umm.ac.id](http://eprint.umm.ac.id).
- Ruenglertpanyakul, W., Vicheanpant, T., Chanchaona, S., & Nantawisarakul, T. 2012. The project based learning for develop student's literacy and working skill in rural school. *Journal of Social Sciences*. 27(4). 518-531. Tersedia pada <http://www.europeanjournalofsocialsciences.com>. Diakses pada tanggal 12 April 2012.
- Sungkono. 2004. *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP UNY <http://iyasphunkalfreth.Blogspot.com/2010/06/Pembelajaran-metode-pembelajaran.html>.
- Taswadi, 2010. <http://luck.mancell.blogspot.com/> Sejarah Perkembangan Global Seni Rupa di Tinjau dari Tingkat Kebutuhan
- Tim Abdi Guru. 2006. *Seni Budaya*. Penerbit Erlangga.
- Titin, P. 2011. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dipadukan dengan kecerdasan ganda terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 2 Singajara tahun pelajaran 2011/2012. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tri Edy Margono, Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Pusat Pembukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Vicheanpant, T., Ruenglertpanyakul, W. 2012. Attitude about project-based learning and lecture based for develop communication skill. *European Journal of Social Sciences*. 28(4). 465-472. Tersedia pada <http://www.europeanjournalofsocialsciences.com>. Diakses pada 6 Mei 2012.

e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Program Studi Administrasi Pendidikan
(Volume 4 Tahun 2013)

Wijaya Kusumah. 2013. *Berfikir Kreatif*, <http://kompasiana.com/wijayalabs,2013>