

Peningkatan Hasil Belajar Batik Jumputan Melalui *Model Project Based Learning* Pada Siswa SMP

Improving Learning Outcomes of Jumputan Batik Through Project Based Learning Models for Junior High School Students

Wulandari

wul4nd4r1@student.uns.ac.id

Universitas Sebelas Maret

Info Artikel

| Submitted: 6 Agustus 2024 | Revised: 17 Oktober 2024 | Accepted: 20 Oktober 2024

How to cite: Wulandari, "Peningkatan Hasil Belajar Batik Jumputan Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa SMP", *Inspirasi : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 1 No. 2, Desember, 2024, hlm. 121-132.

ABSTRACT

The learning outcomes of Batik Jumputan Decorative Varieties at SMP Negeri 3 Grogol still have many problems faced by students, namely the lack of interest in learning and creativity possessed by students. In addition, from the learning environment factors at school, the media for learning arts and culture at SMP 3 Grogol is also limited. This study aims to improve the learning outcomes of Arts and Culture on decorative motifs on tie-dye batik materials through the Project Based Learning model for junior high school students. The subjects in this study were taken randomly with a total of 32 students, data collection was carried out through observation, documentation and tests. Data analysis was carried out using comparative descriptive techniques. Data collection Data analysis was carried out in 3 (three) stages including: data reduction, data presentation and drawing conclusions or verification. Empirical data from the results of the study showed that in cycle I, learning outcomes showed the lowest value of 68, the highest value of 85, and an average value of 71.88, while students who had not completed were 9 or 28.12% of the total 32 students. In cycle I, the Project Based Learning Model Design was used. In cycle II learning, the learning outcomes showed the lowest score of 74, the highest score of 90, and the average score of 80.25. Based on the results of the study, it can be concluded that through the application of the Project Based Learning Model, it can improve the learning outcomes of Arts and Culture on decorative motifs on tie-dye batik materials for junior high school students. This is indicated by the increase in learning outcomes in each cycle.

Keyword: Project Based Learning Model, improving student learning outcomes, jumputan batik

ABSTRAK

Hasil pembelajaran Ragam Hias Batik Jumputan di SMP Negeri 3 Grogol masih memiliki banyak permasalahan yang dihadapi siswa yaitu kurangnya minat belajar maupun kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, dari faktor lingkungan pembelajaran di sekolah adalah bahwa media pembelajaran seni Budaya di SMP 3 Grogol juga terbatas. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya materi ragam hias pada bahan buatan batik ikat celup melalui model *Project Based Learning* pada siswa SMP. Subyek pada penelitian ini diambil secara acak dengan jumlah 32 siswa, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif. Pengumpulan data Analisis data dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data

empiris hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan nilai terendah 68, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata 71,88, sedangkan siswa yang belum tuntas ada 9 atau 28,12% dari keseluruhan 32 siswa. Pada siklus I digunakan Rancangan Model *Project Based Learning*. Pada pembelajaran siklus II, hasil belajar menunjukkan nilai terendah 74, nilai tertinggi 90, dan nilai rata-rata 80,25. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya materi ragam hias pada bahan buatan batik ikat celup siswa SMP. Hal ini di indikasikan dengan meningkatnya hasil belajar setiap siklusnya.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning*, peningkatan hasil belajarsiswa, batik jumputan

Pendahuluan

Pada era Revolusi Industri 4.0 yang akan segera melaju menuju Society 5.0 ini sering dikaitkan dengan pengembangan teknologi, meskipun demikian cepatnya perubahan dan dinamika ini hendaknya tidak meninggalkan nilai-nilai kebudayaan yang sarat makna agar kita tetap mampu hidup sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berbudaya khususnya melalui batik (Cahyani, 2021). Batik merupakan warisan budaya tak benda yang dimiliki Indonesia dan sudah diakui dunia melalui UNESCO (Lusianti & Faisyal, 2009:39). Salah satu jenis motif batik yang ada di Indonesia adalah batik jumputan. Istilah jumputan saat ini lebih dikenal dengan nama *tie dye*, nama jumputan berasal dari kata "jumpu" yang berkaitan dengan cara pembuatan kain dalam bahasa jawa yang dicomot (ditarik) atau dijumput (Hasdiana, 2017). Menurut Mawardi (2021 : 1) batik tidak hanya merupakan bentuk ekspresi artistik, tetapi juga menyimpan makna filosofis yang mendalam. Setiap motif dan corak batik sering kali menggambarkan nilai-nilai kehidupan, kepercayaan, serta hubungan antara manusia dengan alam dan lingkungannya. Seiring perkembangan zaman, batik mengalami banyak inovasi dan variasi, baik dalam hal desain maupun pemanfaatannya, mulai dari busana tradisional hingga modern.

Seni Budaya merupakan matapelajaran yang mendorong siswa untuk mengekspresikan dirinya melalui kegiatan berkesenian tanpa meninggalkan kearifan lokal daerah setempat. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Wati, 2020 :143) pendidikan seni budaya dan prakarya adalah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian karena pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi dan banyak budaya. Menurut Edward Burnett Tylor dalam (Tim Abdi Guru, 2006 :2) seni budaya merupakan keseluruhan kompleks yang di dalamnya terkandung sebuah kepercayaan, kesenian, moral, pengetahuan, adat istiadat, hukum dan kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Dalam dunia pendidikan Indonesia dewasa ini, guru dituntut untuk terampil dan profesional dalam menghadapi permasalahan yang ada di lingkungan pendidikan. Hal ini dikarenakan semakin cepatnya perkembangan teknologi dan persaingan global yang akan dihadapi oleh anak - anak kita dimasa yang akan datang. Adapun tujuan mata pelajaran seni budaya menurut Pramono (2017:2) diantaranya sebagai berikut : 1) Meningkatkan rasa toleransi dan saling menghargai antar peserta didik. 2) Menumbuhkan jiwa demokrasi yang belandaskan pada aturan agama, kesusilaan, kesopanan dan kebudayaan. 3)

Membangun kehidupan yang rukun dalam masyarakat yang majemuk tanpa membedakan suku, ras dan agama. 4) Menumbuhkan dan meningkatkan kepekaan dan kemampuan kreativitas dalam berkesenian. 5) Menggunakan teknologi dalam berkreasi, mengembangkan rasa bersyukur, dan menghargai akan warisan budaya Indonesia dengan sebuah pagelaran seni. Salah satu capaian mata pelajaran seni budaya kelas VIII adalah membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan, sedangkan salah satu materinya adalah ragam hias yang dibuat melalui media tekstil berupa batik ikat celup atau jumputan.

Warisan batik jumputan ini harus kita jaga dan kembangkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Bahan batik jumputan adalah kain yang mudah digunakan antara lain katun, rayon dan sutera. (Sri Murwati & Ristiani, 2015). Dalam menciptakan variasi motif dari hasil lipat dan ikatan, terdapat tiga teknik dasar yang biasanya digunakan pada pelajaran membuat ikat celup yaitu :

- 1) Teknik Lipat , teknik ikat pada celup dapat dipadukan dengan suatu teknik lipatan yang dapat menghasilkan motif yang di ulang-ulang/ pengulangan motif tertentu, yaitu dengan cara melipat kain memanjang, melebar atau diagonal dapat divisualisasikan pada Gambar 1



Gambar 1. Motif Batik Jumputan dengan Teknik Lipat Sumber : Dokumen pribadi

- 2) Teknik ikat dengan menggunakan kelereng/batu/koin, teknik ini menghasilkan desain yang unik dan kreatif berupa titik kecil yang disebar pada kain. Hasil pola dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2 . Motif batik jumputan dengan keereeng/batu/koin Sumber : sbk mntsyaspina.blogspot.com

- 3) Teknik ikat celup dengan teknik memutar kain, teknik ini menghasilkan motif yang indah dengan perpaduan yang menawan. Kain cukup diputar dengan menekan titik tengah dengan tangan kemudian diikat pada tiap bagian dengan karet dan diberi warna yang berbeda, hasil teknik ini dapat dilihat pada Gambar 3



Sumber : gianagrohawkinds.blogspot.com

Berdasarkan penelitian dari Eko (2022 :210) menunjukkan bahwa melalui pelaksanaan Tri N (Niteni, Niroake, dan Nambahake) pada kegiatan batik jumputan di SDN 3 Taskombang, siswa menjadi lebih kreatif dan mampu menghasilkan karya-karya inovatif yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Batik jumputan juga dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa kelas VI A SDN Wancimekar 3 pada tahapan imitasi dan manipulasi (Amalia, 2023) . Penelitian ini didukung dengan penelitian dari Noviea (2022: 220) yang menyatakan dengan batik jumputan dapat melatih daya kreativitas siswa di SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu.

Hasil observasi pada pembelajaran ragam hias media tekstil kelas VIII di SMP Negeri 3 Grogol didapatkan prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil unjuk kerja pada matapelajaran Seni Budaya, dari 32 siswa yang mengikuti tes unjuk kerja batik jumputan sebanyak 18 siswa atau 56,25% tuntas belajar berdasarkan nilai KKM yaitu 77 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 siswa atau 43,75 %. Sedangkan siswa memiliki prestasi rata-rata 73,78%. Berdasarkan pada fakta tersebut perlu diterapkan metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan mampu menjelaskan, memotivasi guru dan siswa untuk belajar bersungguh-sungguh bahkan mampu menghasilkan karya yang memenuhi Capaian Pembelajaran Seni Budaya pada materi Ragam Hias media buatan yang berupa batik ikat celup. Dengan kata lain perlu diterapkan metode yang lebih baik yang dapat mempermudah siswa dan guru untuk memahami dan menguasai pembelajaran pokok bahasan batik ikat celup.

Guna mengatasi masalah siswa, peneliti sebagai guru Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 3 Grogol merencanakan penelitian dengan menerapkan model

pembelajaran *Project Based Learning*. Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan hasil pada model pembelajaran ini adalah menghasilkan produk yang berupa karya seni. Menurut Made Wena (2009:144) model pembelajaran *project based learning* merupakan “model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek”. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Menurut (Trianto,2011: 51) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santyasa, 2006: 12). Pada penelitian (Setianto, 2024:26) model berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerjapeserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehinggamenghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas siswa agar mampuberpikir kritis.

Adapun kelebihan model pembelajaran berbasis proyek yaitu :

1. Meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa sehingga terjadi komunikasi efektif dan mempermudah proses pembuatan proyek. (Rasyid, R. E., Takdir, M., & Aisa, S. 2019).
2. Mendorong kemampuan berfikir kreatif dan kritis sehingga membuat keahlian mereka berkembang (Sholeh & Purwanto, 2022).
3. Mendorong pembelajaran yang aktif dan tidak hanya berpusat pada guru.

Model pembelajaran PjBL juga mempunyai kekurangan diantaranya:

1. Diperlukan jangka waktu yang cukup lama mulai dari pembuatan konsep, jadwal, laporan, hingga pelaporan dan presentasi. Proses tersebut tidak bisa dilakukan secara instan (Sholeh, K., & Purwanto, J. 2022).
2. Sering terjadi ketidakcocokan antar individu kelompok sehingga terjadi konflik yang menghambat hasil proyek.
3. Sulit dalam menilai siswa secara individu jika tidak dilakukan pengawasan yang baik (Handayani & Koeswanti, 2021)

Belajar merupakan kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi

seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2006: 20-21). Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengacu metode yang memiliki empat komponen utama yaitu *Planning, Action, Observing* dan *Reflecting*. Selain itu desain ini tidak membatasi siklus yang akan diterapkan (Pujiono, 2008:64). Dalam penerapannya, peneliti merancang sebuah pembelajaran dengan materi batik jumputan dengan model *Project Based Learning*, kemudian dievaluasi hasilnya. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah yang akan diambil dalam siklus 1. Dalam proses *Reflecting* pada siklus 1, dapat dijadikan pertimbangan langkah-langkah selanjutnya pada siklus 2, dan seterusnya.

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian produk yang terdapat dalam proses refleksi dan evaluasi produk. Syupaya data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya, maka peneliti melakukan validasi data. Data hasil belajar

siswa yang dikumpulkan dengan diperoleh dengan tes unjuk kerja dan dilakukan validasi dengan teknik triangulasi, yaitu peneliti membandingkan hasil observasi dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus

II. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Dalam penerapannya, peneliti memaparkan dan mendeskripsikan nilai dari hasil belajar pada pembelajaran awal, siklus pertama dan kedua. Selain itu mendeskripsikan dan menampilkan perkembangan hasil belajar peserta didik pada kegiatan awal, siklus kedua.

Hasil dan pembahasan

Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan nilai terendah 68, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata 76,94. Siswa yang mencapai nilai KKM (mencapai 77 keatas) adalah 23 siswa atau 71,88%, sedangkan siswa yang belum tuntas ada 9 atau 28,12% dari

keseluruhan 32 siswa kelas VIII. Pada siklus I digunakan Rancangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

Jadi, melalui rancangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi ragam hias pada bahan buatan dari kondisi awal nilai rata-rata 73,78 dengan ketuntasan 56,25% ke kondisi siklus I nilai rata-rata 76,94 dengan ketuntasan 71,88% pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Grogol.

1.1 Pembahasan 1

Dalam proses pembuatan ragam hias pada bahan buatan berupa batik ikat ditemukan teknik baru dalam proses pembuatannya adalah 1) penggunaan waterglass dengan teknik tutul menggunakan Jegol, bukan diletakan dalam ember dan kain dicelupkan kedalamnya, 2) sebelumnya kain yang sudah diberi pewarna / pigmen pada sela-sela ikatan biarkan warna meresap, karet dibuka, kain direntangkan, dan diangin-anginkan hingga kering, tidak langsung diberi waterglass.



Gambar 4. Langkah pemberian waterglass menggunakan jegol

Hasil kegiatan pembelajaran pada siswa kelas VIII yang telah didokumentasi, diamati kembali untuk dianalisis untuk mengetahui kegagalan atau kesalahan yang dialami oleh siswa dan kemudian didiskusikan untuk mencari penyelesaiannya yang efektif pada kegiatan pada siklus II. Berdasarkan hasil belajar diatas, nilai rata-rata klasikal siswa kelas VIII sudah mengalami peningkatan, akan tetapi belum mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 77%, sehingga perlu adanya tindakan pada siklus II, dengan rancangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* yang seefektif

mungkin sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan mencapai tuntas KKM.



Gambar 5. Produk batik jumpunten dengan Project Based Learning

1.2 Pembahasan 2

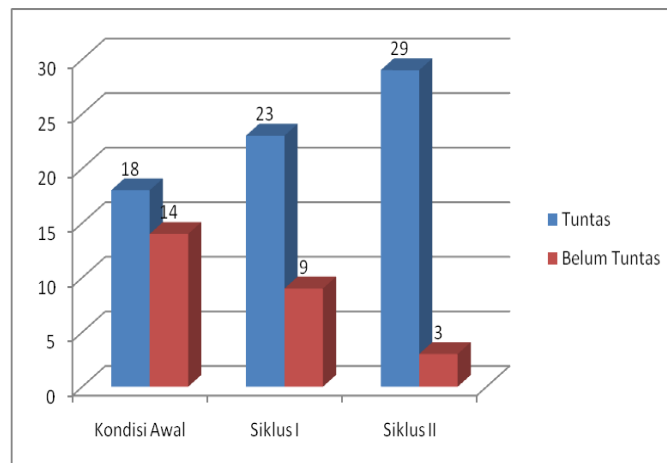
Berdasarkan hasil belajar siklus I, nilai rata-rata klasikal siswa kelas VIII sudah mengalami peningkatan, akan tetapi belum mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 77%, sehingga perlu adanya tindakan pada siklus II dengan rancangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* yang seefektif mungkin sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajarsiswa dan mencapai tuntas KKM. Pada pembelajaran siklus II, hasil belajar menunjukkan nilai terendah 74, nilai tertinggi 90, dan nilai rata-rata 80,25 (di atas KKM 77). Siswa yang mencapai nilai KKM (mencapai 77 keatas) adalah 29 siswa atau 90,63% , sedangkan siswa belum tuntas ada 3 atau 9,37% dari keseluruhan 32 siswa kelas VIII. Observasi dilakukan oleh teman sejawat dalam satu tim dan juga dilakukan foto dokumentasi.

Jadi, melalui rancangan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi ragam hias pada bahan buatan dari siklus I nilai rata-rata 76,94 dengan ketuntasan 71,88% ke kondisi siklus II nilai rata-rata 80,25 dengan ketuntasan 90,63% pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Grogol . Pada siklus II, seluruh siswa telah melampaui nilai batas KKM, yaitu 29 siswa telah mencapai bahkan melampaui kompetensi yang diajarkan melalui materi ragam hias pada bahan buatan

berupa batik ikat celup. Jika dilihat dari perkembangan dari tiap siklus, prosentase ketuntasan siswa dari pembelajaran awal ke siklus 1 terjadi kenaikan hasil belajar. Berdasarkan hasil diatas, nilai rata-rata klasikal siswa kelas VIII sudah mencapai ketuntasan minimal dan sudah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 77%, sehingga peneliti memutuskan mengakhiri tindakan sampai pada siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil belajar setiap Siklus

o	Uraian	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
.	Nilai Terendah	63	68	74
.	Nilai Tertinggi	85	85	90
.	Nilai Rata-rata	73,78	76,94	80,25
.	Ketuntasan	18 siswa (56,25%)	23 siswa (71,88%)	29 siswa (90,63%)
.	Belum tuntas	14 siswa (43,75%)	9 siswa (28,12%)	3 siswa (9,37%)



Grafik 1 Rekapitulasi ketuntasan Hasil belajar setiap Siklus

Penutup

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* sangat tepat sebagai metode dalam mengajarkan materi ragam hias pada bahan buatan berupa batik ikat celup. Karena proses didalamnya terdapat tahapan yang memungkinkan peserta didik dan guru sebagai pembimbing dan peneliti menemukan cara/ teknik baru guna mengembangkan produk/ karya seni yang dihasilkan.

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diindikasikan dengan meningkatnya hasil belajar setiap siklusnya. Adapun kesimpulannya adalah 1) Pada kondisi awal mata pelajaran Seni Budaya, hasil yang diperoleh siswa belum maksimal, dari 32 siswa yang mengikuti ulangan harian, sebanyak 18 siswa atau 56,25% tuntas belajar berdasarkan nilai KKM yaitu 77 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 siswa atau 43,75%. Sedangkan siswa memiliki prestasi rata-rata 73,78%. 2)

Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan nilai terendah 68, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata 71,88. Siswa yang mencapai nilai KKM (mencapai 77 keatas) adalah 23 siswa atau 71,88%, sedangkan siswa yang belum tuntas ada 9 atau 28,12% dari keseluruhan 32 siswa kelas VIII-B. Pada siklus I digunakan Rancangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*. Pada pembelajaran siklus II, hasil belajar menunjukkan nilai terendah 74, nilai tertinggi 90, dan nilai rata-rata 80,25 (di atas KKM 77). Siswa yang mencapai nilai KKM (mencapai 77) adalah 29 siswa atau 90,63%, sedangkan siswa belum tuntas ada 3 atau 9,37% dari keseluruhan 32 siswa.

Saran

Hasil dari penelitian ini secara tidak langsung memiliki andil dalam pemberian saran pada praktisi pendidikan terkhusus pada mata pelajaran Seni Budaya bahwa untuk kegiatan pembelajaran yang menghasilkan produk pada penilaian akhirnya, sangat cocok menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Dari segi proses pembuatan karya, guru perlu mengeksplorasi diri dan mengembangkan ide kreatifnya untuk mencari solusi permasalahan yang ada di dalam kelas. Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Bagi guru penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sangat bagus digunakan dalam pembelajaran yang lain.
2. Bagi siswa, setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan lebih aktif dalam belajar dan lebih memahami apa yang dipelajari.
3. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran di SMP Negeri 3 Grogol, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempergunakan waktu sebaik mungkin untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peserta didik.

Daftar Pustaka

- Amalia,D. (2023). *Meningkatkan Aspek Psikomotorik Siswa Dengan Kegiatan Pelatihan Batik Jumputan di SDN Wancimekar 3 Vol 2 No2* .Jurnal upbkarawang.ac.id
- Ali, M. (2004). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Cahyani, W. (2021). *Batik Histologi: Ekspresi Culturepreneurship Kedokteran*. Universitas Brawijaya Press.
- Handayani, A., & Koeswanti,H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Hasdiana.(2017).*Kriya Tekstil Terapan*. Ideas Publishing.Gorontalo
- Luciana & Faisyal .(2009). Model Diplomasi Indonesia Terhadap UNESCO Dalam Mematenkan Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia Tahun 2009.
- Mawardi,D. (2021). *Kebanggaan Indonesia Batik Menjadi Warisan Dunia*.Epikraf
- Komunikata Prima Mendikdud RI.(2016). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan*. Dirjen Peraturan dan Perundang-undangan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Jakarta
- Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis. Cet. 2*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nivenia.(2022). Analisis Kreativitas Siswa Dalam Teknik Pembuatan Batik Jumputan di Sekolah Dasar Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 8, Nomor: 2, 2022 <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i2.2556>
- Purnomo,E.(2017). *Buku Guru Seni Budaya SMP*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.Jakarta.
- Pujiono, S.(2008). *Desain Penelitian Tindakan Kelas dan Teknik pengembangan kajian pustaka*: Yogyakarta.
- Santyasa. (2006). *Pembelajaran Inovatif: Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Orientasi NOS*.Seminar Jurusan Pendidikan Fisika IKIP Negeri Singaraja.

- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setianto.(2024). Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Berfikir kreatif Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol. 1 No. 1, Juni,2024, hlm. 26-33*
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sholeh, K., & Purwanto, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Buku Ajar Apresiasi Puisi Lama , Baru , dan. *September, 134-142*
- Sri Murwati, E., & Ristiani, S. (2015). Inovasi motif jumputan. In *4th UNS SME's Summit & Awards 2015 "Sinergitas Pengembangan UMKM dalam Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)* (pp. 23- 30). Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Algensindo Suhaedin, E. (2004). *Ragam Hias Kreasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanti, H. (2017). *Pengembangan buku panduan membuat batik teknik tulis jumput pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Syah, M.(2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Abdi Guru.(2006).*Seni Budaya SMP Jilid 1:Jakarta.Erlangga*
- Trianto. (2011).*Model Pembelajaran Terpadu*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati,R.(2020). Analisis Pokok Materi Seni Budaya dan Prakarya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 7 No.3* <https://doi.org/10.21093/twt.v7i3.2581>
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.