

Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran PPKN Tentang Lambang Negara Garuda Pancasila Pada Siswa Kelas III SDN 2 Sidomukti Tahun Ajaran 2022/2023

Rizki Setiawan, Suhartono, Rokhmaniyah

Universitas Sebelas Maret
rizkisetiawan18@student.uns.ac.id

Article History

accepted 19/2/2024

approved 1/3/2024

published 30/4/2024

Abstract

Nowadays, qualified teachers are urgently needed in the Industrial Revolution 4.0. They have creativity, rapid adaption, technological literacy, and digital ability in all aspects, both learning and life. Therefore, the creativity in education to produce superior generations. The study aimed to describe: (1) the implementation of Project Based Learning to improve student's creativity in Pancasila and Civic Education for third grade students of SD Negeri 2 Sidomukti in academic year of 2022/2023, (2) the implementation of Project Based Learning improved student's creativity in Pancasila and Civic Education for third grade students of SD Negeri 2 Sidomukti in academic year of 2022/2023, and (3) the obstacles and solutions for implementing Project Based Learning to improve student's creativity in Pancasila and Civic Education for third grade students of SD Negeri 2 Sidomukti in academic year of 2022/2023. It was classroom action research conducted in three cycles. Arikunto, Suhardjono, and Supardi (2014, 3) argue that Classroom Action Research is an activity of observing learning activities in the form of actions deliberately conducted and occurred in class. The result indicated that the percentages of student's creativity were 63.64% in the first cycle, 79,375% in the second cycle, and 85.51% in the third cycle.

Keywords: Project-Based Learning, Creativity, Pancasila and Civic Learning

Abstrak

Di era revolusi industri 4.0 guru diharuskan kreatif dalam aspek pembelajaran maupun aspek kehidupan. Untuk itu, diperlukan kreativitas dalam dunia pendidikan agar menghasilkan generasi penerus bangsa unggul. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas III; (2) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas III; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas III. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus dengan menggunakan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan persentase kreativitas siswa dengan aspek fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan fluensi pada siklus I = 63,64%, siklus II = 79,375%, dan siklus III = 85,51%. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu penerapan model *Project Based Learning* dengan media kartu gambar dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas III SD N 2 Sidomukti tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Kreativitas, *Project Based Learning*, pelajaran PPKn



PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini yang mengutamakan perkembangan ekonomi dan teknologi diperlukan generasi penerus bangsa yang kreatif, berpikir kritis, dan melek teknologi. Untuk membentuk insan penerus bangsa yang kreatif maka kita harus memperhatikan salah satu bidang kehidupan manusia yaitu, bidang pendidikan. Pendidikan adalah senjata terkuat untuk mengubah suatu individu, suatu negara bahkan dunia. Dengan pendidikan, manusia bisa mengubah kualitas hidup mereka dan memecahkan permasalahan mereka dalam kehidupan. Manusia tanpa pendidikan adalah makhluk hidup yang hanya mempunyai otak saja tapi tidak digunakan dengan baik. Bahkan, suatu negara tanpa pendidikan juga hanya bisa dimanfaatkan negara lain saja. Oleh sebab itu, siswa harus mempunyai 4 kompetensi dasar yaitu 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication and Collaboration*).

Kreativitas adalah kegiatan untuk berpikir kreatif dan kritis. Menurut Beetleston (2013, hlm. 18), kreativitas adalah suatu hal yang penting tanpa kreativitas, siswa hanya akan bekerja pada bidang kognitif yang sempit. Siswa tidak langsung memiliki kreativitas dikarenakan kreativitas ini diciptakan dengan cara menerapkan kebiasaan dan faktor psikologi kepada siswa. Berpikir kreatif adalah kegiatan berpikir untuk memecahkan suatu permasalahan, merancang suatu permasalahan, mencari jawaban yang baru, dan melakukan cara perbaikan yang lebih baik dengan gagasan baru.

Untuk membentuk siswa yang berpikir dan bertindak secara kreatif maka diperlukan guru yang kreatif. Guru merupakan pilar penting untuk membentuk siswa yang kreatif. Guru harus menciptakan pembelajaran di kelas yang kreatif, inovatif dan efektif agar pembelajaran tidak monoton dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain guru, model pembelajaran juga penting dalam membentuk siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif. Apalagi PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit karena berisi banyak hafalan, terlebih lagi metode yang digunakan lebih sering menggunakan *teacher centered* sehingga membuat siswa kurang terbiasa untuk kreatif karena pembelajaran berpusat pada guru.

Berdasarkan Kompetensi Dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dipelajari di kelas III SD N 2 Sidomukti yaitu mengenai materi lambang negara Garuda Pancasila siswa ditugaskan oleh guru untuk menggambar dan mewarnai lima sila Pancasila. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Namun, hal tersebut tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Hal itu membuktikan bahwa penugasan menggambar dan mewarnai lima sila pancasila yang ditugaskan oleh guru kelas belum optimal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada hari Sabtu, 29 Oktober 2022 di SD N 2 Sidomukti, siswa memiliki tingkat kreativitas yang masih rendah terutama dalam hasil karya siswa. Dari 11 siswa sebanyak 36% siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Selain itu, rendahnya kreativitas siswa dapat dilihat dari hasil karya siswa melalui objek yang digambarkan siswa monoton dan kebersihan serta kerapiannya masih rendah. Hal itu diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara kedua peneliti yang dilaksanakan pada hari Senin, 1 November 2022.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD N 2 Sidomukti pada hari Senin, 1 November 2022 didapatkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas III masih rendah. Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) PPKn pada kelas III menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PPKn tergolong rendah yaitu belum sampai Kriteria Penilaian Maksimal (KKM) = 75. Hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) dari 11 siswa kelas III hanya 7 siswa yang mampu mencapai KKM dengan persentase 64%. Sedangkan 4 siswa lainnya dengan persentase 36% belum dapat mencapai KKM. Hal itu menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran PPKn belum dapat tercapai maksimal dikarenakan Secara tidak langsung,

hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, belum terbiasa untuk menyampaikan ide atau gagasan di ruang kelas, belum berani mengambil resiko, dan belum memiliki sifat imajinatif sehingga membuat kreativitas siswa masih rendah dan fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan juga fluensi siswa masih rendah.

Penyebab hal tersebut yaitu guru dalam mengajarkan siswa itu masih berpusat kepada guru dan masih menggunakan metode seperti ceramah yang membuat siswa cepat bosan dan bersikap pasif saat kegiatan belajar mengajar, kurangnya kreativitas siswa, dan hanya menekankan pada kemampuan kognitif siswa. Hal itu diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SD N 2 Sidomukti pada tanggal 1 November 2022. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu *teacher centered*, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian, ketika guru memberi pertanyaan hanya beberapa siswa yang berani menjawab gagasan atau ide yang disampaikan oleh siswa belum beragam dan siswa belum aktif bertanya.

Hal itu berbeda jika pembelajaran menggunakan metode proyek, siswa akan lebih kreatif dan pembelajaran akan berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Al-Tabany (2014, hlm. 42) yang mengemukakan bahwa *Project Based Learning* merupakan pembelajaran kreatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator serta siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*. Thomas, Mergendoller, dan Michaelson (1999) menyatakan bahwa "Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek". *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dan siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa dapat berkontribusi penuh dalam proses pembelajaran dan dapat berperan penting dalam menciptakan suatu proyek.

Supaya pembelajaran dapat berjalan lebih efektif lagi, maka digunakan alat bantu berupa kartu gambar. Kartu gambar adalah salah satu media pembelajaran yakni media visual. Menurut Jaruki dalam jurnal Andriyani kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan- satuan gambar serta mewakili serentetan cerita (2021, hlm. 735). Kelebihan dari media kartu gambar menurut Sadiman dalam jurnal Andriyani adalah sifatnya konkrit, gambar atau foto lebih realistis, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan manusia, gambar dapat memperjelas dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah dan memperbaiki kesalah pahaman, gambar harganya murah, mudah didapat, mudah digunakan, mudah dibawa-bawa karena praktis, mudah diingat, dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran (2021, hlm. 735).

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas III SD Negeri 2 Sidomukti tahun ajaran 2022/2023; (2) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas III SD N 2 Sidomukti tahun ajaran 2022/2023; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas III SD N 2 Sidomukti Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Sidomukti, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 2 Sidomukti tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 11 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 2 Sidomukti. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan prosedur penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan wawancara, data kuantitatif berupa hasil penilaian karya seni siswa. Rumusan masalah 1 diukur melalui lembar observasi dan wawancara penerapan model *project based learning*. Rumusan masalah 2 diukur melalui rubrik penilaian kreativitas siswa. Sedangkan, rumusan masalah 3 diukur melalui wawancara. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru, serta dokumen. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa rubrik penilaian kreativitas siswa. Teknik non tes berupa observasi, wawancara, dan kajian dokumen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif dan analisis data statistik deskriptif. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa pengolahan data terdiri dari langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan model *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah, yaitu: (a) mendesain proyek kartu gambar; (b) Merancang langkah-langkah penyelesaian proyek kartu gambar; (c) Menyusun jadwal; (d) Menyelesaikan proyek dan monitoring; (e) Menyusun laporan dan presentasi; dan (f) Mengevaluasi proyek kartu gambar. Hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap guru dan siswa dari siklus I-III tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model PjBL terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
I	72,92	77
II	83,33	84
III	90,28	95

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi model *Project Based Learning* mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 10,41%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 6,95%. Sedangkan, hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 7%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 11%.

Pada langkah mendesain proyek kartu gambar, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kemudian, guru menjelaskan materi sesuai dengan proyek media kartu

gambar Pancasila yang akan dibuat. Dalam pelaksanaan siklus I, siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak mencatat hal penting dikarenakan siswa sering mengobrol dengan temannya sehingga pada saat pengerjaan proyek masih banyak siswa yang kebingungan.

Pada langkah merancang langkah-langkah penyelesaian proyek, Guru berkolaboratif dalam menentukan proyek media kartu gambar 5 sila Pancasila pada setiap kelompok agar siswa merasa memiliki proyek yang harus diselesaikan. Selain itu, guru mampu memberikan dorongan ide seperti warna apa yang harus digunakan siswa dalam pembuatan proyek media kartu gambar Pancasila, sehingga siswa dapat menyampaikan pendapat, ide, dan bertukar pendapat dalam kelompok.

Pada langkah menyusun jadwal, guru dan siswa menyusun aktivitas jadwal yang harus diselesaikan. Guru memberi arahan waktu penyelesaian proyek. Hal ini penting dilakukan agar siswa dapat merealisasikan rancangannya. Wadji (2017, hlm. 87) menyatakan bahwa tujuan kegiatan penyusunan jadwal proyek yaitu memberikan pemahaman kepada siswa agar melakukan perencanaan dengan tepat. Namun, dalam pelaksanaan di siklus I guru belum menjelaskan berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek dan membuat siswa tidak mengumpulkan proyek secara tepat waktu. Hal itu dikarenakan ada beberapa siswa yang mengobrol, sehingga memecah konsentrasi guru dalam menyampaikan waktu pengerjaan proyek.

Pada langkah menyelesaikan proyek dan monitoring, guru bertanggung jawab membantu siswa menyelesaikan proyek dengan cara memantau perkembangan setiap kelompok. Guru juga memfasilitasi alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian proyek. Guru perlu memonitor kemajuan siswa dalam mengerjakan proyek (Sani, 2014, hlm. 13). Namun, dalam pelaksanaan di siklus I guru belum mampu mengawasi proyek dengan baik dikarenakan suasana kelas berisik dan berantakan.

Pada langkah menyusun laporan dan presentasi, siswa menyusun laporan dengan monitoring dari guru. Kemudian, presentasi proyek dilakukan oleh perwakilan kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. Pada tahap ini, siswa juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Guru memfasilitasi siswa dalam presentasi proyek dan memberikan apresiasi. Pada pelaksanaan siklus II, siswa masih belum maksimal dalam melaksanakan presentasi. Penyebab dari kendala yang dihadapi yaitu siswa tidak membagi tugas dalam melaksanakan presentasi dan masih ada beberapa siswa yang grogi dalam presentasi.

Pada langkah mengevaluasi proyek kartu gambar, guru menilai proyek setiap kelompok dan siswa mendengarkan evaluasi dari guru. Titu (2015, hlm. 184) menyatakan bahwa dengan adanya evaluasi proyek, siswa mampu mengambil keputusan dari setiap masalah yang dihadapinya. Pada pelaksanaan siklus I, guru belum memberikan umpan balik dan siswa belum memberikan kesimpulan. Hal itu dikarenakan waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru langsung menutup pembelajaran.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pelajaran PPKn tentang Lambang Negara Garuda Pancasila

Peningkatan kreativitas siswa dalam pelajaran PPKn tentang lambang negara Garuda Pancasila adalah membuat kartu gambar dari media kertas yang variatif. Kreativitas diukur menggunakan rubrik penilaian dengan indikator yaitu fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan fluensi siswa. Penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kreativitas Siswa Siklus I-III

Siklus	Persentase Penilaian (%)		Rata-rata (%)
	Pert 1	Pert 2	
I	62,50	64,77	63,64
II	75,69	79,17	79,375
III	84,66	86,36	85,51

Berdasarkan tabel 2 diperoleh data diperoleh data bahwa kreativitas dengan aspek fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan fluensi pada siklus I diperoleh presentase rata-rata sebesar 63,64%, pada siklus II sebesar 79,375%, dan pada siklus III sebesar 85,51%. Terjadi peningkatan sebesar 15,735% dari siklus I ke siklus II dan peningkatan sebesar 6,135% dari siklus II ke siklus III. Selain dari persentase yang ada, kreativitas siswa dari siklus I-III meningkat dapat dilihat dari komposisi bentuk dan warna yang dihasilkan dari produk/karya seni rupa daerah.

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Rafik, dkk (2022, hlm. 83) menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal tersebut dikarenakan sintaks pembelajaran *Project Based Learning* membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Manobe & Wardani (2018) menyatakan bahwa melalui penerapan model *Project Based Learning* yang tepat dan dengan memperhatikan karakteristik siswa, maka membuat siswa untuk dapat berpikir secara aktif, dan kreatif sehingga siswa akan terlibat secara langsung baik dalam berdiskusi maupun mencari jawaban atas masalah yang ditemukan. Kreativitas tidak hanya membuat siswa mampu memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata, tetapi mampu bermanfaat terhadap perkembangan pola pikir siswa.

3. Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil observasi langkah model *Project Based Learning*, ditemukan beberapa kendala yang guru hadapi yaitu: (a) guru belum menjelaskan berapa waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek; (b) guru belum mampu mengatasi kegiatan pelaksanaan proyek yang berisik; dan (c) guru belum memberikan umpan balik dan siswa belum memberikan kesimpulan. Solusi dari kendala yang dialami guru yaitu: (a) guru memastikan siswa duduk di tempatnya masing-masing dan mengawasi siswa supaya fokus dalam pembelajaran; (b) guru memberikan waktu pengerjaan proyek agar bisa selesai tepat waktu; dan (c) guru memberikan umpan balik atau tanggapan mengenai proyek yang sudah dibuat dan bersama siswa membuat kesimpulan.

Kendala yang dialami siswa yaitu: (a) siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru; (b) siswa tidak mencatat hal penting; (c) siswa masih belum maksimal dalam melaksanakan presentasi; dan (d) masih terdapat siswa yang tidak memberikan pendapat saat berdiskusi. Solusi yang diterapkan guru untuk mengatasi kendala oleh siswa yaitu: (a) guru memastikan siswa duduk ditempatnya masing-masing dan tidak mengobrol dengan teman; (b) guru memastikan siswa mencatat hal-hal penting; (c) guru menegaskan kembali ke siswa untuk melakukan pembagian tugas dan tata cara presentasi dengan baik; dan (d) guru memberikan ice breaking seperti bernyanyi, tepuk-tepuk atau berpantun untuk melatih fokus siswa sehingga diskusi dapat langsung berjalan aktif.

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa rata-rata persentase pelaksanaan guru dalam penerapan model *PjBL* sebesar 93,75% dan pada siswa sebesar 91,67%. Persentase ini telah mencapai target yang diharapkan dalam penelitian yaitu sebesar 85%. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah variasi tindakan serta kajian teoretis dari jurnal internasional mengenai model *PjBL* untuk tingkat penelitian yang lebih tinggi.
2. Penerapan model *Project Based Learning* dengan media kartu gambar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKn tentang lambang negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SDN 2 Sidomukti Tahun Ajaran 2022/2023. Peningkatan kreativitas siswa ditunjukkan oleh siswa mampu membuat media kartu gambar Pancasila dengan keberagaman isi dan variasi bentuk dengan menggunakan pewarnaan yang menarik.
3. Kendala yang dialami siswa yaitu: (a) siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru; (b) siswa tidak mencatat hal penting; (c) siswa masih belum maksimal dalam melaksanakan presentasi; dan (d) masih terdapat siswa yang tidak memberikan pendapat saat berdiskusi. Solusi yang diterapkan guru untuk mengatasi kendala oleh siswa yaitu: (a) guru memastikan siswa duduk ditempatnya masing-masing dan tidak mengobrol dengan teman; (b) guru memastikan siswa mencatat hal-hal penting; (c) guru menegaskan kembali ke siswa untuk melakukan pembagian tugas dan tata cara presentasi dengan baik; dan (d) guru memberikan *ice breaking* untuk melatih fokus siswa sehingga diskusi bisa berjalan dengan lancar dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Beetlestone, F. (2013). *Creative Learning Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Penerbit Nusa Media
- Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(8).
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Sekretariat Negara.
- 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.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/26342>
- Romdani, R., & Andriyani, L. (2021). Media pembelajaran kartu gambar bersuara berbasis *E-Flashcard* Quizlet untuk pembelajaran Al Mufradat. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, (7), 730-742. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/1070>.
- Sani, A. (2014). *Pembelajaran Saimtific untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran* (ed). Refika Aditama.

Titu, M.A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*.

<https://core.ac.uk/download/pdf/33518660.pdf>

Wadji, F. (2017). Implementasi *Project Based Learning (PjBL)* dan Penelitian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81-87.

<https://www.neliti.com/publications/119875/implementasi-project-based-learning-pbl-dan-penilaian-autentik-dalam-pembelajara>