

Inovasi Sumber Belajar Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dalam Meningkatkan Keterampilan Kreatif dan Kolaboratif di Salahsatu SDN Kabupaten Bogor

Arini¹, Meliani Putri², Noviantra Azzahra³, Wangi Dema Lestari⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan
Guru Universitas Djuanda, Jln. Tol Ciawi No.1, Ciawi-Bogor, Jawa Barat, Indonesia

Email : ¹arini361@gmail.com, ²melianiputri717@gmail.com,
³AndraAzzahra03@gmail.com, ⁴wanidemalestari@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan pada tingkat dasar memerlukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan sumber belajar berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif siswa sekolah dasar. Inovasi ini terfokus pada pengembangan proyek-proyek pembelajaran yang dirancang untuk merangsang kreativitas siswa dan mempromosikan kolaborasi di antara mereka. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengasah keterampilan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kesuksesannya. Penelitian ini melibatkan implementasi model pembelajaran berbasis proyek (PBL), dengan fokus pada evaluasi dan dampaknya terhadap keterampilan kreatif dan kolaboratif siswa. Metode evaluasi penelitian dilakukan melalui studi kasus di SDN Kabupaten Bogor melibatkan observasi kelas, penilaian proyek, dan wawancara dengan guru dan siswa. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat kreativitas siswa, serta peningkatan dalam kemampuan mereka untuk bekerja secara efektif dalam kelompok. Pentingnya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat mendorong kemampuan siswa dalam mengeksplor ide, minat, mengembangkan solusi kreatif, dan bekerja sama dalam tim. Implikasi praktisnya membuka diskusi tentang perluasan penggunaan model dalam kurikulum sekolah dasar untuk lebih meningkatkan persiapan siswa dalam menghadapi tuntutan masa depan dan memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas inovasi sumber belajar berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif di tingkat dasar.

Kata Kunci: Keterampilan, kreatif, kolaborasi, proyek

PENDAHULUAN

Anak-anak pada usia dini berada pada rentan (Norhikmah dkk., 2022) usia 0 sampai 6 tahun dan sedang dalam masa pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat (Khaironi, 2017). Anak usia dini memiliki waktu yang sangat berharga dimana pada masa ini setiap aspek perkembangan pada anak harus dituntaskan dan pada usia dini anak disebut dengan *golden age* atau masa keemasan, (Wijayanti, 2021).

Pada masa keemasan pada anak menjadi perhatian penting bagi orang tua dan para guru dalam memberikan pembelajaran yang aktif dan kreatif, sehingga anak dapat berkembang serta merangsang stimulus di berbagai aspek sehingga perkembangan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Peserta didik yang berada di sekolah dasar dapat diartikan sebagai peserta didik yang berada dalam rentang umur 6 sampai 12 tahun, pada usia ini peserta didik mulai memiliki lingkungan lain selain keluarga, (Khasanah & Darsinah, 2022).

Karakteristik siswa yang berada pada kelas tinggi dengan rentang umur 9 sampai 12 tahun disekolah dasar memiliki minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret, realistis, serta rasa keingin tahuan yang besar serta rasa ingin belajar. Para siswa memiliki minat pada hal-hal di mata pelajaran khusus. Tugas di berikan dengan pertimba

ngan situasi kondisi dan siswanya keadaan psikologis (Kartakusumah dkk., 2022). Pada masa ini para peserta didik membutuhkan arahan serta bimbingan dari para dewan guru untuk dapat mengetahui apa yang siswa butuhkan. Pendidikan di sekolah dasar ada yang masih menggunakan kurikulum 2013, dalam kurikulum tersebut terdapat suatu pendekatan yaitu pendekatan saintifik, dalam pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 ini terdapat tiga model pembelajaran yang digunakan yaitu *project based learning*, *problem based learning* dan *discovery learning*. Dari ketiga model pembelajaran tersebut ada satu model pembelajaran yang dapat menghasilkan proyek, proyek yang dihasilkan dapat menjadi alat dalam menyampaikan materi

kepada para siswa. Variasi pembelajaran yang digunakan memiliki keterkaitan kerja proyek dengan manajemen guru yang akan dikerjakan oleh para siswa, (Thomas, 2000).

Pemikiran lain mengenai proyek dalam pembelajaran yaitu siswa membuat suatu hasil karya, dalam melaksanakan pembelajaran ini para guru harus dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar serta memberikan pemecahan masalah, memutuskan kebijakan, penggalan informasi, serta belajar secara mandiri. Temuan penelitian menunjukkan bahwa di bidang pendidikan, tema dalam pembelajaran yang dominan adalah sosial media dalam mencari update terbaru yang digunakan sebagai alat belajar mengajar oleh guru-guru profesional dan dalam literasi digital, (Sya dkk., 2022).

Namun fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa kreativitas para siswa di sekolah dasar masih rendah dan harus di optimalkan, (Nuryanti & Wardani, 2019). Terdapat masalah kreativitas siswa kelas V SD, (Vera & Astuti, 2019). Permasalahan yang terjadi banyak disebabkan oleh beberapa hal seperti guru yang kurang kreatif, kurangnya minat belajar siswa, dan pembelajaran yang berpusat pada guru. Rendahnya kreativitas siswa juga di sebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional, (Risalahwati dkk., 2020). Selain itu rendahnya kreativitas siswa juga dapat dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, dan kurangnya pembiasaan para siswa dalam menyelesaikan soal-soal, (Priyambodo dkk., 2021).

Proses pembelajaran merupakan rangkaian yang tidak terpisahkan antar siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran, terdapat interaksi dua arah antara peserta didik atau siswa dengan guru, (Maulana dkk., 2023) Sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar para siswa di sekolah dasar maka hal yang yang perlu dilakukan dalam proses belajar yaitu pembelajaran yang tepat dan menggunakan media belajar yang sesuai salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 serta model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik dan para guru yang memiliki peran penting sebagai motivator dan

fasilitator, siswa diberikan kebebasan serta kemandirian untuk membangun pengetahuannya (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2014).

Pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan model *Project Based Learning* memiliki banyak keunggulan. Keunggulan model pembelajaran proyek adalah sebagai berikut : (1) membawa siswa termotivasi untuk belajar dalam pembuatan proyek, (2) membuat para siswa kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dan pemecahan masalah, (3) meningkatkan kolaborasi antar siswa, (4) menumbuhkan sikap ilmiah seperti jujur, teliti, tanggung jawab dan kreatif, Hartono dan Aisyah dalam jurnal (Yani & Taufik, 2020). *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang sangat disukai siswa dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta memberikan pengalaman yang berharga kepada para siswa dalam memperoleh pengetahuan, (Farida F & Lusniati Saputri, 2018).

Model *project based learning* memiliki banyak keunggulan yaitu mampu memberikan pengalaman langsung kepada para siswa dalam melaksanakan pembelajaran praktek dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan model pembelajaran *project based learning* merupakan model yang cocok dalam mengembangkan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh para siswa seperti kemampuan mengambil keputusan, kemampuan berpikir, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berkreaitivitas, hal ini dapat mengembangkan rasa kepercayaan diri pada siswa, (Arizona dkk., 2020).

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pendekatan *project based learning* adalah sebagai berikut : (1) menentukan proyek dapat berupa tugas langsung atau tugas yang diteliti dari permasalahan-permasalahan yang harus diselesaikan, (b) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, (c) menyusun jadwal pelaksanaan proyek yang meliputi penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya, (d) menyelesaikan proyek dengan fasilitas-fasilitas yang tersedia dan monitoring guru, (Hartono & Aisyah, 2018). Selain itu ada langkah-langkah pendekatan *project based learning* terdiri dari : (a) penentuan pertanyaan mendasar, (b) mendesain perencanaan proyek, (c) menyusun jadwal, (d)

memonitor siswa dan kemajuan proyek, (e) menguji hasil, (f) mengevaluasi pengalaman, (Jalaludin, 2016).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Kabupaten Bogor yaitu di kelas VA pada tanggal 09 November 2023 maka didapatkan hasil mengenai Inovasi sumber belajar berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif di SDN Kabupaten Bogor dengan model *Project Based Learning*. Penggunaan *Project Based Learning* diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif, serta keberhasilan individu dan kelompok, konsep-konsep yang diterapkan dalam model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelas rendah maupun siswa kelas tinggi yang saling bekerja sama dan berkolaborasi antara satu dengan yang lainnya. Sehingga hasil belajar menggunakan model *Project Based Learning* dapat dicapai sesuai harapan dengan pencapaian yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif yang merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa manipulasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif atau bukan berupa angka-angka, (Zainal Arifin, 2014).

menggunakan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk menguraikan fakta tentang inovasi sumber belajar berbasis proyek (*project based learning*) dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif di SDN Kabupaten Bogor. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara, observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran, (Fatoni, A, 2011).

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang melakukan wawancara dan jawaban diberikan oleh objek yang diwawancarai, (Abdurahman Fatoni :105). Dan menggunakan teknik analisis data untuk menggambarkan tentang

hasil penelitian yang dilakukan secara terstruktur menggunakan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini juga menggunakan teknik penelitian tindakan kelas (PTK), Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes skala sikap dan lembar observasi. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa di kelas Va semester I tahun ajar 2023-2024 yang berjumlah 19 siswa laki-laki dan 16 perempuan dengan total 35 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 November 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *project based learning* berhasil menumbuhkan kreatifitas dan kolaborasi siswa, kreatifitas seseorang terkait dengan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah dengan cara yang unik dan baru, mampu memikirkan solusi yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan tentunya terkait dengan sikap seseorang untuk mampu berpikir positif dalam menyelesaikan sesuatu permasalahan dengan ide yang inovatif dan mampu menggunakan berbagai sumber pengetahuan yang relevan untuk menghasilkan sesuatu yang solutif.

Dalam kreatifitas terdapat 5 indikator utama yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan kreatifitas siswa dalam melakukan perencanaan dan menyelesaikan masalah dalam kelompok, hal ini menjadi penting terutama saat para siswa menyelesaikan tugas proyek, guru atau pendidik mengemukakan bahwa mayoritas anggota kelompok sudah memiliki komunikasi yang baik dengan anggota lainnya dalam mendiskusikan langkah penyelesaian proyek agar dapat selesai tepat waktu dan hasilnya baik. Hal ini relevan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa dengan penggunaan model *project based learning* dan berbantuan teknologi seseorang mampu menyelesaikan proyek dengan baik dan tepat waktu, hal ini terjadi karena beberapa hal diantaranya adanya kemampuan berpikir orisinalitas sehingga dapat melakukan perencanaan dengan baik, menganalisis masalah, mengelaborasi, menilai sehingga dapat menghasilkan solusi ataupun produk yang tepat, (Sadikin & Yelianti, 2021).

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan aspek kehidupan yang terus berkembang atau berinovasi seiring perkembangan zaman. Kedua aspek tersebut tentunya berpengaruh pada bidang pendidikan. Terdapat beberapa kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Salah satu kompetensi tersebut adalah *creativity and innovation skills*. Artinya, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk mencipta dan memperbaharui hal yang sudah ada. Dengan kata lain, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk berinovasi, (Kono & Rahmad, 2016). Kompetensi *creativity and innovation skills* sangat diperlukan dalam pembelajaran dengan tujuan supaya peserta didik dapat berpikir secara adaptif sehingga mereka dapat memecahkan permasalahan dengan pemahaman yang logis. Selain itu, melalui kompetensi ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir secara divergen (Wulandari dkk., 2019).

Peserta didik yang bersikap kreatif dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan meningkatkan mutu atau kualitas sumber daya pembelajaran tersebut, seperti pendidik, sarana dan prasarana, serta lainnya. Dengan begitu, proses pembelajaran dapat dapat diselenggarakan secara menyenangkan dan peserta didik juga tidak merasa terbebani, (Kono & Rahmad, 2016).

Kreativitas secara tidak langsung terkait dengan karakter seseorang yaitu pada sikap siswa yang berkomitmen menyelesaikan tugas dan bertanggung jawab pada anggota tim lain. Hasil wawancara didapatkan secara individu mayoritas sudah mampu bekerjasama dengan anggota kelompoknya terlihat dari membuat keputusan berdasarkan musyawarah bersama dalam menyelesaikan proyek, mampu berdiskusi dengan baik dan mempertimbangkan kepentingan anggota lainnya. Hal ini relevan dengan penelitian yang mengkaji keterlaksanaan model pembelajaran PjBL pada sikap siswa dalam mata mata pelajaran dan Pembelajaran, adanya implementasi model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran yaitu adanya perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini didorong oleh keterlibatan siswa yang lebih aktif melalui pemberian proyek (Wicaksana & Sanjaya, 2022).

Pada penelitian ini data yang dihasilkan melalui metode observasi terkait kreativitas siswa di sekolah dasar, pengumpulan data diajukan dengan melakukan cara wawancara terhadap dewan guru atau tenaga pendidik. Responden diberikan beberapa pertanyaan mengenai inovasi. Responden diberikan beberapa pertanyaan yang termasuk kedalam 5 (lima) indikator kreativitas, indikator 1 yaitu terkait dengan responden mengemukakan "dalam pembelajaran menggunakan model PjBl terlihat siswa sudah mampu mengidentifikasi masalah atau project yang diberikan dengan menggunakan berbagai sumber yang relevan". Lebih lanjut untuk indikator 2 yaitu inkubasi atau proses mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran tanggung jawab individu disampaikan "Dalam proses belajar mengajar terlihat siswa sudah mampu berkerja dan berkolaborasi untuk menyampaikan idenya dalam menyelesaikan project pembelajaran yang diberikan dengan saling bertukar informasi antar individu". Terkait indikator 3 yaitu iluminasi (proses Mendesak kepermukaan, gagasan- gagasan bermunculan), responden menyatakan "ketika berdiskusi menyelesaikan masalah atau proses menyelesaikan proyek dengan menggunakan berbagai sumber dari internet dan buku siswa sudah berimprovisasi menyelesaikan proyek dengan tepat dan sesuai dengan waktu yang diberikan". Untuk indikator 4 Verifikasi (Memastikan apakah solusi itu benar- benar memecahkan masalah) disampaikan "adanya hipotesis dan menggunakan sumber yang relevan, siswa telah mampu menyelesaikan proyek dengan cukup baik". Pada indikator 5 Aplikasi (Mengambil langkah- langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut), responden menyampaikan" dengan menggunakan model project based learning dapat memudahkan anggota tim menyelesaikan tugas proyek yang diberikan dengan menggunakan sumber internet dan sumber bacaan serta produk yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan proyek serta mudah dipahami proses penyelesaiannya.

Hasil observasi dengan menggunakan metode wawancara terstruktur maka didapatkan data sebagai berikut :

Dalam penerapan pengelolaan kelas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang kondusif yang lebih dinamis maka media pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek

kolaboratif yang bertujuan untuk mendorong siswa bekerja sama dalam proyek-proyek yang relevan dengan materi yang diajarkan. Penggunaan aplikasi dan platform *e-learning* seperti pemanfaatan aplikasi online untuk memberikan materi pembelajaran, tugas, dan kuis secara digital. Pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dan diskusi terbimbing yang dapat mendorong diskusi di kelas untuk memperkuat pemahaman konsep dan membangun keterampilan berpikir kritis.

Inovasi yang digunakan dalam pengembangan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan di salah satu SDN Kabupaten Bogor yaitu kursus online dan webinar guna memberikan ilmu dan pemahaman kepada para pendidik agar dapat memberikan pengajaran yang lebih efektif dan kreatif seperti materi pembelajaran interaktif dan multimedia yang membuat pembelajaran lebih menarik sehingga para siswa dapat antusias dalam proses belajar serta memudahkan siswa untuk dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Inovasi yang dilakukan dalam pengembangan sarana dan prasarana pendidikan disekolah meliputi kelas digital dan peralatan interaktif seperti integratif teknologi didalam kelas dengan menggunakan proyektor dan perangkat lunak pembelajaran digital, penggunaan laboratorium komputer yang cukup memadai akan membangun keaktifan siswa baik praktek secara individu maupun penyelesaian tugas secara kelompok. Serta ruang kolaboratif yang merupakan ruang pendukung proyek-proyek kelompok dan pembelajaran berbasis kerja sama.

Inovasi atau program yang dilakukan dalam penguatan pendidikan karakter yang dapat melibatkan pendekatan kreatif, kolaboratif dan beragam untuk membentuk nilai-nilai moral, etika, dan sikap positif seperti pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Guru dapat merancang proyek-proyek pembelajaran berbasis karakter dimana siswa terlibat aktif dalam aktivitas yang menekankan nilai-nilai seperti kerjasama, tanggung jawab dan kejujuran. Misalnya, proyek penelitian kelompok tentang nilai-nilai budaya atau proyek kesehatan dan lingkungan. Guru juga dapat menerapkan pembelajaran kolaboratif seperti memfasilitasi pembelajaran

kolaboratif dimana siswa bekerja sama dalam dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, kegiatan ini tidak hanya memperkuat keterampilan kolaboratif tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti saling menghargai dan kerja sama.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian mengenai "Inovasi Sumber Belajar Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kreatif Dan Kolaboratif" menyoroti beberapa aspek kunci yang memperkaya pemahaman kita tentang penggunaan metode pembelajaran ini. Dengan menggali lebih dalam, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan inovasi sumber belajar berbasis proyek, khususnya melalui pendekatan Project Based Learning (PjBL), dapat membawa dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan kreatif dan kolaboratif siswa. Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menghadapi tantangan nyata, dan bekerja sama secara efektif dengan sesama.

Dalam konteks ini, temuan utama penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif, mampu merumuskan solusi inovatif, dan lebih terampil dalam berkolaborasi. Hal ini memberikan bukti nyata bahwa PjBL bukan hanya sekadar metode pembelajaran, tetapi juga merupakan alat efektif dalam mengembangkan aspek penting dari keterampilan.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki batasan. Jumlah sampel yang terbatas dan fokus pada konteks pendidikan tertentu dapat mempengaruhi generalisasi hasil. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu diinterpretasikan dengan hati-hati dalam konteks aplikasinya di berbagai lingkungan pendidikan.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa inovasi dalam sumber belajar, terutama melalui PjBL, memberikan nilai tambah dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan kolaboratif siswa. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa pendekatan ini seharusnya menjadi pertimbangan serius dalam

pengembangan kurikulum pendidikan. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi konteks pendidikan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi faktor-faktor tertentu yang dapat memengaruhi keberhasilan implementasi PjBL, serta mengidentifikasi strategi terbaik untuk mengatasi potensi hambatan.

Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini menggarisbawahi pentingnya terus menjelajahi dan menerapkan inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tuntutan masa depan.

REFERENSI

- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS PROYEK SALAH SATU SOLUSI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Farida F, Y. F., & Lusniati Saputri, S. (2018). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Projek Based Learning (PjBL) di Kelas V SD Pembangunan UNP: Hasil Penugasan Dosen di Sekolah (PDS). *Prosiding Seminar Nasional Hibah Program Penugasan Dosen Ke Sekolah (PDS) Universitas Negeri Padang*, 6(3), 89-9589–9595. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.333>
- Fatoni, A. (2011). Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi. *Jakarta: Rineka Cipta, Tenggara Timur. Jakarta.*
- Jalaludin. (2016). Model-model Pembelajaran dan Implementasi dalam RPP. *Media Mutiara Lentera.*, 5(1), 39–52.
- Kartakusumah, B., Sya, M. F., & Maufur, M. (2022). Task and Feedback-Based on English learning to Enhance Student Character. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4684>
- Khaironi, M. (2017). *PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*. 01(2).
- Khasanah, S. U. & Darsinah. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 281–287. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.666>
- Kono, & Rahmad. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Pemahaman Konsep Biologi dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa tentang Ekosistem

dan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 1 Sigi. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 3, 28–38. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.333>

- Maulana, Mega Febriani Sya, Annissa Mawardini, & Yunianika, I. T. (2023). YouTube as a Media for Developing English Proficiency: Experiments on Elementary School Students in Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 24(2), 93–100. <https://doi.org/10.33830/jp.v24i2.6150.2023>
- Norhikmah, N., Rizky, N. F., Puspita, D., & Saudah, S. (2022). Inovasi Pembelajaran dimasa Pandemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>
- Nuryanti, Y., & Wardani, N. S. (2019). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Priyambodo, M., Probosari, R. M., & Indriyanti, N. Y. (2021). *Correlation between Self Confidence and Adversity Quotient With Creative Thinking Skills of Grade VIII Students On Subject Motion and Force*. 11(2).
- Risalahwati, D. S., Tindangen, M., & Sukartiningsih, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model PQ4R Media Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar Biologi: The Development of Teaching Administrations by Using PQ4R Learning Model Concept Mapping to Learning Outcomes of Biology. *BIODIK*, 6(1), 76–93. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8466>
- Sadikin, A., & Yelianti, U. (2021). Inovasi Pembelajaran Mata Kuliah Pembelajaran Mikro Berbasis Model PjBL (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: (Learning Innovation of Micro Learning Courses Based on The PjBL (Project Based Learning) Model to Increase Student Creativity). *BIODIK*, 7(3), 195–204. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.15709>
- Sya, M. F., Anoegrajekti, N., Dewanti, R., & Isnawan, B. H. (2022). Exploring the Educational Value of Indo-Harry Potter to Design Foreign Language Learning Methods and Techniques. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(10), 341–361. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.10.19>
- Thomas, J. W. (2000). A REVIEW OF RESEARCH ON PROJECT-BASED LEARNING. *The Autodesk Foundation*.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, M. Y. S. (2014). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PECAHAN DI SEKOLAH DASAR. *Jakarta: Prenadamedia Group*, 6(3), 451–462.
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). *PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA KELAS VSDN SIDOREJO LOR V SALATIGA*. 6(1).

- Wicaksana, E. J., & Sanjaya, M. E. (2022). Model PjBL pada Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Kreativitas Mahasiswa Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 193. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41181>
- Wijayanti, A. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(03), 130–140. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i03.248>
- Wulandari, N., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.947>
- Yani, L. I., & Taufik, T. (2020). *Penerapan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur)*. 8.
- Zainal Arifin. (2014). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, Remaja Rosdakarya,. *Remaja Rosdakarya*, 5(1), 140.