

**STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS
PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK AN
NUR AL MUNTAHY**

Ja'far Shodiq, Mutmainnah

Sekolah Tinggi Agama Islam Muntahy

Email: Jafar.shodiq7@gmail.com,iinmutmainnah879@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas strategi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMK An Nur Al Muntahy. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas XI. Pembelajaran berbasis proyek diterapkan selama satu semester dengan fokus pada pengembangan keterampilan menulis kreatif, berbicara, dan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan mengembangkan ide, penyusunan teks naratif, dan partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Siswa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai sumber informasi dan lebih berani menyampaikan ide-ide baru. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bekerja secara kolaboratif dan memecahkan masalah secara kreatif. Kesimpulannya, strategi pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Disarankan agar guru lebih sering menggunakan pendekatan ini dalam pengajaran untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa, Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Di era globalisasi ini, kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi berbagai tantangan masa depan. Dalam konteks pendidikan Bahasa Indonesia, kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL), yang memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi, berinovasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta problem-solving (Kurniawati:2024).

Menurut Putri (2023), PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Proyek-proyek ini dirancang untuk memotivasi siswa dalam memecahkan masalah, berkolaborasi, dan mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang telah mereka pelajari. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, PBL dapat digunakan untuk mendorong siswa dalam menulis kreatif, berdiskusi, dan mengeksplorasi budaya literasi.

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis proyek juga dapat dipadukan dengan penggunaan teknologi digital untuk lebih mengaktifkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrea (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam PBL mampu meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi seperti platform kolaboratif, aplikasi membuat cerita, dan alat-alat digital lainnya memfasilitasi siswa untuk lebih berinovasi dalam menyelesaikan proyek-proyek mereka.

Kreativitas siswa seringkali diukur melalui kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru dan memecahkan masalah dengan cara-cara yang tidak konvensional. Teori dari Hartono & Asiyah (2019) menekankan bahwa strategi pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir divergen, seperti PBL, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui kegiatan

proyek, siswa diajak untuk berpikir out of the box, mengembangkan ide-ide orisinal, dan mempraktikkan pemecahan masalah secara kreatif.

Lebih lanjut, penelitian oleh Nastiti & Wathon (2019) menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka akan mendorong rasa tanggung jawab, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat keterampilan kolaborasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, proyek-proyek seperti penulisan buku, pembuatan film pendek, atau pengembangan blog literasi dapat menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Selain itu, (Saputra, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam situasi yang nyata, sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Dalam konteks Bahasa Indonesia, hal ini berarti siswa tidak hanya belajar tentang teori-teori bahasa, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam proyek-proyek yang menuntut kreativitas, seperti menulis cerita pendek atau merancang program literasi.

Dukungan teori lain datang dari penelitian Masrinah (2019), yang menunjukkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, PBL dapat diterapkan untuk mengajak siswa melakukan analisis terhadap karya sastra, membuat kajian literatur, dan menyusun proyek berbasis penelitian yang mengharuskan mereka berpikir kritis dan analitis.

Pengembangan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek juga diperkuat oleh teori konstruktivisme yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pengalaman nyata. Sebagaimana dijelaskan oleh Wardani (2023), PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi pengetahuan baru, dan menemukan solusi kreatif atas masalah yang dihadapi dalam proyek mereka. Ini sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa perlu mengembangkan kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan menghasilkan teks dengan cara yang kreatif.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penerapan PBL sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya sumber daya, keterbatasan waktu, dan minimnya pelatihan untuk guru. Penelitian oleh Iswahyudi (2023) menunjukkan bahwa meskipun PBL memiliki potensi besar, pelaksanaannya memerlukan dukungan yang kuat dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan pemerintah, untuk mencapai hasil yang optimal.

Terlepas dari tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana strategi pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kreativitas siswa. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah-sekolah Indonesia, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis proyek dalam beberapa siklus dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas siswa. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2020). Hasil dari setiap siklus akan digunakan untuk perbaikan pembelajaran di siklus berikutnya.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di salah satu SMK An Nur Al Muntahy. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu sebanyak 30 siswa yang dipilih berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam

kegiatan belajar serta kemampuan dasar yang homogen (Sugiyono, 2020). Pemilihan sampel dengan teknik ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket kreativitas, dan tes kinerja proyek. Lembar observasi digunakan untuk memantau keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket kreativitas diadaptasi dari skala kreativitas yang dikembangkan oleh Munandar (2022) dengan indikator-indikator kreativitas yang meliputi fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

Tes kinerja proyek dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan inovasi. Data yang diperoleh dari ketiga instrumen ini akan diolah dan dianalisis untuk menilai tingkat kreativitas siswa sebelum dan setelah penerapan PBL.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan rincian sebagai berikut: Siklus I: Penerapan PBL dengan fokus pada keterampilan menulis kreatif. Siklus II: Penerapan PBL dengan integrasi teknologi untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa. Siklus III: Penerapan PBL dengan tugas proyek yang lebih kompleks, seperti pembuatan karya sastra digital. Pada setiap siklus, data diambil menggunakan instrumen yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini juga melibatkan refleksi bersama antara peneliti dan guru mata pelajaran untuk mengevaluasi hasil dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya (Setianingsih, 2021).

E. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Untuk data kuantitatif, digunakan beberapa rumus sebagai berikut:

1. **Rata-rata (Mean):** Digunakan untuk menentukan nilai rata-rata kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL.

$$\text{Mean}(\bar{X}) = \frac{\sum X}{n}$$

Dimana:

X = total skor kreativitas siswa

n = jumlah siswa

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

2. **Standar Deviasi (SD):** Digunakan untuk mengukur seberapa jauh distribusi skor siswa dari nilai rata-rata.

$$t = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

3. **Uji t Berpasangan (Paired t-test):** Digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL.

Dimana:

D = rata-rata perbedaan skor sebelum dan sesudah penerapan PBL

SD = standar deviasi perbedaan skor

= jumlah siswa

4. **Persentase Peningkatan:** Digunakan untuk menghitung persentase peningkatan kreativitas siswa.

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{(\text{Skor Akhir} - \text{Skor Awal})}{\text{Skor Awal}} \times 100\%$$

Untuk data kualitatif, analisis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi, di mana hasil observasi dan refleksi ditafsirkan untuk mengidentifikasi pola-pola yang mendukung peningkatan kreativitas siswa (Mahmudah, 2021). Data kualitatif ini juga digunakan untuk melengkapi dan mengkonfirmasi temuan-temuan dari data kuantitatif.

F. Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen diuji dengan teknik validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* dengan melibatkan beberapa ahli pendidikan Bahasa Indonesia (Soesana, 2023), sementara validitas konstruk diuji menggunakan analisis faktor eksploratori. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *Alpha Cronbach* untuk mengukur konsistensi internal angket kreativitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dan data yang diperoleh dari setiap siklus dianalisis menggunakan berbagai teknik statistik untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis proyek (PBL). Berikut adalah hasil analisis data berdasarkan pengolahan statistik:

1. Rata-rata (Mean)

Rata-rata kreativitas siswa diukur sebelum dan sesudah penerapan PBL pada setiap siklus. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai kreativitas siswa setelah diterapkannya strategi PBL.

$$\text{Mean Pra-PBL}(\bar{X}_1) = \frac{\sum X_1}{n} = \frac{1320}{30} = 44$$

$$\text{Mean Pasca-PBL}(\bar{X}_2) = \frac{\sum X_2}{n} = \frac{1650}{30} = 55$$

Dengan demikian, rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 44 menjadi 55 setelah penerapan PBL.

2. Standar Deviasi (SD)

Standar deviasi digunakan untuk mengukur variasi skor kreativitas siswa dari nilai rata-rata. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa skor siswa cenderung mendekati rata-rata, sedangkan standar deviasi yang tinggi menunjukkan adanya variasi yang lebih besar.

$$SD \text{ Pra-PBL} = \sqrt{\frac{\sum(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{420}{29}} \approx 3.79$$

$$SD \text{ Pasca-PBL} = \sqrt{\frac{\sum(X_2 - \bar{X}_2)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{360}{29}} \approx 3.53$$

Hasilnya menunjukkan bahwa standar deviasi setelah penerapan PBL sedikit lebih rendah dibandingkan sebelumnya, yang berarti bahwa distribusi nilai kreativitas siswa menjadi lebih konsisten.

3. Uji t Berpasangan (*Paired t-test*)

Uji t berpasangan digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor kreativitas sebelum dan sesudah penerapan PBL.

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD_p}{\sqrt{n}}}$$

Dimana:

D = rata-rata perbedaan skor sebelum dan sesudah PBL = $55-44=11$

SDD = standar deviasi perbedaan skor = $\sqrt{\frac{\sum(D-\bar{D})^2}{n-1}} \approx 3.66$

= jumlah siswa = 30

$$\text{Maka: } t = \frac{11}{\frac{3.66}{\sqrt{30}}} \approx \frac{11}{0.668} \approx 16.47$$

Dengan nilai t yang diperoleh sebesar 16.47, yang jauh lebih besar dari t kritis (tabel) untuk $\alpha = 29$ pada tingkat signifikansi 0,05 (sekitar 2,045), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL.

4. Persentase Peningkatan

Persentase peningkatan kreativitas siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{(\text{Skor Pasca-PBL} - \text{Skor Pra-PBL})}{\text{Skor Pra-PBL}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{(55 - 44)}{44} \times 100\% = \frac{11}{44} \times 100\% = 25\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa sebesar 25% setelah penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan rata-rata skor kreativitas siswa dari 44 menjadi 55, serta standar deviasi yang menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata, mengindikasikan bahwa PBL efektif dalam merangsang dan memperkaya potensi kreatif siswa.

Uji t berpasangan (Paired t-test) yang menunjukkan nilai t sebesar 16.47 mengonfirmasi bahwa perbedaan yang terjadi antara sebelum dan sesudah penerapan PBL adalah signifikan secara statistik. Hal ini sejalan dengan penelitian Nisa & Christanti (2024) yang menemukan bahwa PBL yang diterapkan dengan dukungan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berujung pada peningkatan kreativitas.

Persentase peningkatan sebesar 25% juga menguatkan teori Azzahra (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang

yang lebih besar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir divergen, yang merupakan komponen utama dalam kreativitas. Ini menunjukkan bahwa PBL tidak hanya efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain itu, penelitian ini mendukung temuan Risandy (2023) bahwa PBL memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang nyata, yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Hal ini terbukti dari kemampuan siswa untuk menyelesaikan proyek-proyek kreatif yang diberikan selama siklus penelitian.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam peningkatan kreativitas siswa melalui PBL, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah perlunya waktu yang lebih banyak bagi guru untuk merancang dan melaksanakan proyek yang sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia, sebagaimana dicatat oleh Suryani dan Putri (2021). Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi PBL.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. PBL terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa, yang merupakan kompetensi penting dalam menghadapi tantangan di masa depan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Peningkatan Rata-rata Kreativitas Siswa: Rata-rata (Mean) skor kreativitas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 44 pada tahap pra-PBL menjadi 55 setelah penerapan PBL. Ini menunjukkan bahwa strategi PBL efektif

dalam merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Variasi Skor Kreativitas Siswa: Analisis standar deviasi (SD) menunjukkan bahwa variasi skor kreativitas siswa menjadi lebih kecil setelah penerapan PBL, dari 3.79 menjadi 3.53. Ini menandakan bahwa distribusi nilai siswa menjadi lebih merata dan konsisten, dengan sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan.

Signifikansi Perbedaan Sebelum dan Sesudah PBL: Uji t berpasangan (Paired t-test) menghasilkan nilai t sebesar 16.47, yang jauh melampaui nilai t kritis pada tingkat signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL adalah signifikan secara statistik, yang berarti bahwa peningkatan yang terjadi bukanlah kebetulan, melainkan hasil dari implementasi strategi PBL.

Persentase Peningkatan Kreativitas: Persentase peningkatan kreativitas siswa sebesar 25% setelah penerapan PBL menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini menegaskan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan dorongan signifikan bagi pengembangan kreativitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas kreatif. Oleh karena itu, penerapan PBL disarankan untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, J., Sakinah, F., & Gistituati, N. (2024). Merdeka Belajar Dalam Revolusi Pendidikan Indonesia Di Era Disrupsi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7158–7175.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif

- Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 3(1), 49–60.
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2019). PjBL untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa: sebuah kajian deskriptif tentang peran model pembelajaran PjBL dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Iswahyudi, M. S., Irianto, I., Salong, A., Nurhasanah, N., Leuwol, F. S., Januaripin, M., & Harefa, E. (2023). *Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan: Arah Pendidikan di Masa Depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawati, R., Kristiana, D., & Muttaqin, M. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. *Generasi Emas*, 7(2), 23–37.
- Mahmudah, F. N. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas. Ti Versi 8*. Uad Press.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- Nastiti, P. T., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161–187.
- Nisa, L. C., & Christanti, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Mengajar Bahasa Inggris. *Merdeka Belajar Kampus Merdeka*, 1(2), 58–62.
- Putri, A. S., Saputri, M., Septiana, D. A., & Latifah, M. (2023). Tinjauan Literatur: Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(02), 69–79.
- Risandy, L. A., Sholikhah, S., Ferryka, P. Z., & Putri, A. F. (2023). Penerapan Model Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(4), 95–105.
- Saputra, H. (2023). Me Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan Agama Islam. *JURNAL ABSHAR: Jurnal Hukum Keluarga Islam, Pendidikan, Kajian Islam Dan Humaniora*, 2(1), 17–26.

- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, K., Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. *Jawa Dwipa*,