

Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Mahasiswa Prodi PGSD Dalam Mengembangkan Silabus Pembelajaran

Rizky Maulida¹, Erwin Ginting²

¹Program Studi PGSD, Universitas Battuta, Medan, Indonesia

¹Program Studi S1 Informatika, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

Corresponding Author: rizkimaulida24@gmail.com

Abstract

21st century education is education where one of the demands is creativity in students. This creativity can be done by implementing a learning model that is able to stimulate students' creative abilities. This research aims to see the creativity of students who are taught using Project based learning (PjBL). The design of this research is a one shot case study experimental research with a research sample of 35 students. Data analysis was carried out using descriptive methods. The results of this research show that students taught using the Project based learning (PjBL) learning model have an average creativity percentage of 74% in the high category. Several obstacles were encountered in learning activities, such as students' understanding of Project Based Learning (PjBL), project design, group assignment distribution, etc. However, in general the obstacles encountered can be resolved. The conclusion of this research is that learning with the Project based learning (PjBL) learning model is able to produce high creativity in students.

Abstrak

Pendidikan abad 21 merupakan Pendidikan yang salah satu tuntutannya adalah kreatifitas pada mahasiswa. Kreatifitas ini bisa dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu menstimulus kemampuan kreatifitas mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kreatifitas mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan *Project based learning (PjBL)*. Disain penelitian ini adalah penelitian eksperimen *one shot case study* dengan sampel penelitian 35 mahasiswa. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan mahasiswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* memiliki persentase kreatifitas rata-rata 74% dengan kategori tinggi. beberapa kendala ditemui pada kegiatan pembelajaran seperti, pemahaman mahasiswa pada pembelajaran *Project based learning (PjBL)*, perancangan proyek, distribusi tugas kelompo, dll. namun secara umum kendala yang ditemui mampu diselesaikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* mampu menghasilkan kreatifitas yang tinggi pada mahasiswa.

Article History:

Received: 2024-05-15

Reviewed: 2024-05-29

Published: 2024-06-30

Keywords:

Project Learning,
Creativity, PjBL.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2024-05-15

Direview: 2024-05-29

Disetujui: 2024-06-30

Kata Kunci:

Pembelajaran Proyek,
Kreatifitas, PjBL

PENDAHULUAN

Pendidikan Tinggi dalam (*UU RI No 12 Tahun 2012*, n.d.) memiliki tujuan untuk membentuk lulusan yang mampu menguasai cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk memenuhi kepentingan dan peningkatan daya saing bangsa. Berdasarkan tujuan Pendidikan yang dijelaskan di UU dapat kita simpulkan lulusan sebuah perguruan tinggi diharapkan mampu menguasai bisang ilmu yang dijalaninya selama menerima pembelajaran di tingkat universitas. Tujuan Pendidikan tinggi ini mejadi sebuah tanggung jawab bagi penyelenggaraan pendidikan tinggi untuk membuat strategi pembelajaran yang maksimal agar capaian dalam pembelajaran dapat terpenuhi.

Bidang ilmu Pendidikan merupakan bidang ilmu yang lulusannya diharapkan mampu menjadi seorang pendidik di tingkat pendidikan tertentu, baik menjadi guru Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas. Pelaksanaan pembelajaran dalam menciptakan generasi penerus guru hendaknya memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi, artinya dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas calon guru sebaiknya mampu menstimulus kreativitas mahasiswa tersebut. Kreativitas seorang guru menjadi sangat penting untuk kedepannya dalam mengembangkan dengan sumber mandiri media pembelajaran dan media belajar (Fitriyani et al., 2021).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, seperti gagasan atau karya yang berbeda dengan yang pernah ada (Sit et al., 2016). Seorang anak yang kreatif umumnya akan memiliki inteligensi yang tinggi (Sit et al., 2016). Kreativitas pada guru dalam

mengembangkan perangkat pembelajaran mampu membuat suasana belajar lebih hidup, menarik minat belajar siswa, menyajikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menghasilkan hasil belajar yang tinggi (Rasam & Sari, 2018).

Perkembangan pendidikan dewasa ini mengalami era abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan antara pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi (Nirmayani & Dewi, 2021). Salah satu karakteristik yang harus dimiliki mahasiswa dalam pembelajaran abad 21 ini adalah berfikir kritis, memiliki keinginan dan kesanggupan dalam *problem solving* dan mampu berkomunikasi, kreatif, mampu melakukan kolaborasi, dan inovatif (Syahputra, 2018). Kreativitas menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pendidikan abad 21 (Mashudi, 2021). Kreativitas sangat diperlukan dalam semua mata pelajaran (Nurjan, 2018). Pentingnya kreativitas ini menjadi hal yang harus terus ditumbuh kembangkan dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran merupakan proses komunikasi mengajar (Mursidi et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan salah satu bentuk usaha guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya menumbuhkan kreativitas siswa agar kedepannya siswa tidak menjadi masyarakat konsumtif, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru dan membuka lapangan kerja (Dirlanudin, 2018), hal ini menjadi perhatian dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kreativitas. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dianggap mampu dalam menumbuhkan kreativitas siswa

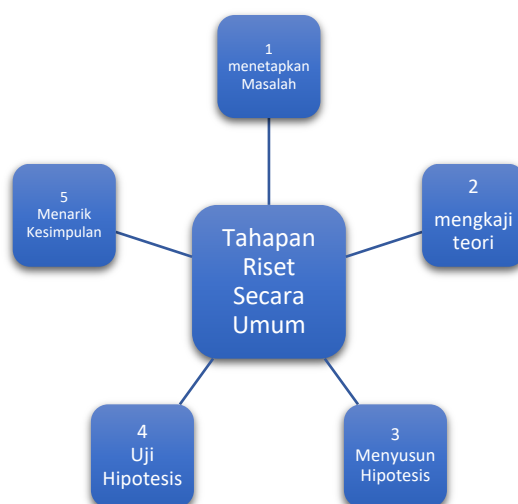
(Widiastuti et al., n.d.). *Project Based Learning* (PjBL) adalah merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam sebuah proyek (Wena, 2015).

Indonesia dewasa ini menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai panduan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran di bidang Pendidikan. Kebijakan mengenai sistem Pendidikan ini juga menjadi salah satu bentuk usaha pemerintah untuk menyiapkan kemampuan daya saing peserta didik pada tuntutan Pendidikan abad 21. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 dan Kurikulum Merdeka belajar salah satunya adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) (Maulida et al., n.d.). Model pembelajaran pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) selain sesuai dalam kondisi tuntutan Pendidikan abad 21 juga mampu dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sudah

pernah dilakukan penelitian sebelumnya (Muslihasari et al., n.d.; Widiastuti et al., n.d.) (Huda & Abduh, 2021) (Sari & Angreni, 2018) (Suhendra et al., 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya *Project based learning* (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa secara maksimal pada indikator *fluency, flexibility, elaboration, dan originality*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Universitas Battuta. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi PGSD. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 6 yang mengikuti perkuliahan pengembangan perangkat pembelajaran. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 35 mahasiswa. Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen *one-shot case study* (Sugiyono, n.d.). tahap kegiatan penelitian *one shot case study* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Tahapan kegiatan Penelitian

Pembelajaran berbasis proyek ini menekankan pada mahasiswa untuk menghasilkan perangkat pembelajaran dalam bentuk silabus sesuai dengan kurikulum Merdeka belajar. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah

lembar observasi dari produk yang dihasilkan. Observasi data yang dilakukan berupa skala berfikir kreatif (*creative thinking scale/CTS*). Hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP : Nilai yang diharapkan
- R : skor yang diperoleh
- SM : Skor Maksimal

Untuk melihat rata-rata dari hasil observasi yang diperoleh dari data menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan

- M : Mean
- $\sum X$: Jumlah seluruh frekuensi
- N : jumlah sampel

Kriteria kreativitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Kreatifitas Mahasiswa

%	Kriteria kreatifitas
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41 - 60	Sedang
21 – 40	Rendah
1 - 20	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kreatifitas mahasiswa dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dalam bentuk silabus yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka belajar melalui pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

menghasilkan pengembangan silabus yang cukup sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar. Hasil rata-rata kreativitas mahasiswa dalam membuat silabus sesuai dengan Kurikulum Merdeka belajar dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Persentase Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Perangkat Pembelajaran

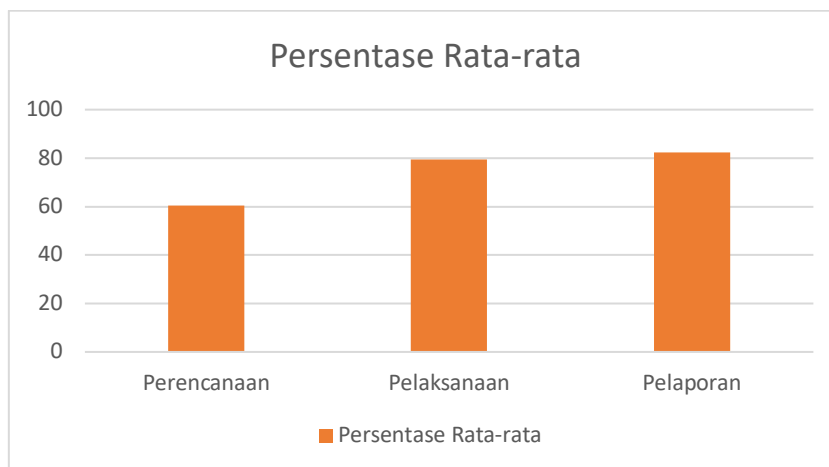
No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Kategori
1	Perencanaan	60,3	Sedang
2	Pelaksanaan	79,4	Tinggi
3	Laporan	82,3	Sangat Tinggi
Rata-rata persentase kreatifitas mahasiswa		74	Tinggi

Berdasarkan tabel 2 yang di atas dapat kita lihat mahasiswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning (PjBL)* kriteria kreativitas yang tinggi dengan persentase 74%. Kegiatan perencanaan yang dilakukan memiliki persentase 60.3% dengan kategori sedang. Aspek perencanaan ini meliputi perancangan format silabus, perancangan kegiatan kelompok dalam mengerjakan proyek. Beberapa hal ditemui menjadi kendala dalam kegiatan perencanaan. Seperti kesiapan mahasiswa dalam kegiatan proyek dan merancang proyek dalam bentuk agenda kegiatan yang akan dilakukan. Kesiapan mahasiswa ini menjadi faktor yang membuat perencanaan harus dilakukan penjelasan secara berulang. Kegiatan pelaksanaan memiliki persentase 79.4% dengan kategori tinggi. Meskipun kegiatan pelaksanaan mendapatkan kategori tinggi, aspek yang dinilai pada pelaksanaan ini antara lain adalah sikap kerja, kolaborasi kelompok. namun secara nilai persentase kegiatan ini hanya

melibihi sedikit dari ambang batas pada kategori sedang. Beberapa kendala ditemui pada saat kegiatan pelaksanaan. Kendala yang dijumpai pada saat kegiatan pelaksanaan antara lain adalah kurang matangnya perencanaan yang dilakukan pada kelompok mengakibatkan kegiatan pelaksanaan menjadi kurang optimal. Kegiatan pembelajaran proyek ini dilakukan dalam bentuk pembelajaran kelompok. Kegiatan pembelajaran kelompok ini juga memiliki kekurangan yaitu, kurang meratanya aktifitas pembelajaran yang dilakukan. Pada kategori pelaporan memiliki persentase 82.3% meskipun nilai persentase ini hanya melebihi sedikit dari ambang batas pada kategori tinggi, namun persentase pada kegiatan pelaporan mendapati kategori sangat tinggi. pelaporan ini dilakukan dalam bentuk pemaparan hasil proyek dan tanya jawab berkaitan dengan proyek yang dikerjakan. Secara keseluruhan rata-rata dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* memiliki nilai rata-rata 74% dengan kategori tinggi. Indikator dari aspek pelaporan dinilai berdasarkan kesesuaian silabus yang

dihasilkan dengan Kurikulum Merdeka. Peningkatan persentase kreativitas mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Persentase rata-rata kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan silabus

Melihat dari hasil penelitian yang dilakukan pada 35 mahasiswa di prodi PGSD Universitas Battuta dalam mengembangkan silabus pembelajaran, menghasilkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan silabus pembelajaran memiliki rata-rata 74 dengan kategori tinggi. Maka dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* memiliki korelasi terhadap kreativitas mahasiswa. Beberapa hal yang menjadi factor adanya hubungan antara kreativitas dan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat dilihat dari peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

Model pembelajaran memiliki peran dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* dianggap mampu melibatkan siswa secara aktif dan motivatif sehingga hasil belajar tercapai dengan maksimal (Aulia et al., 2022). Peningkatan rata-rata hasil belajar

siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* juga dihasilkan dalam penelitian yang dilakukan (Tanjung & Juliana, 2022). Kegiatan pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* menuntut hasil akhir dalam bentuk proyek yang kongkrit, dalam proses mewujudkan proyek yang dirancang mahasiswa harus mampu mengumpulkan informasi, mengintegrasikan informasi terhadap pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran (Saputri et al., 2019). Pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)* memiliki keterampilan kolaboratif yang tinggi (Alamsyah et al., 2021). Kegiatan pembelajaran pada model *Project Based Learning (PjBL)* menunjukkan keterlibatan aktivitas siswa secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran, hal ini sesuai untuk memenuhi kebutuhan untuk mewujudkan kreativitas dan mampu berinovasi, sesuai dengan pernyataan dalam penelitian yang dilakukan (Hanifah, 2024). Kemampuan berfikir kreatif yang dihasilkan dengan

menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) juga dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh (Manurung, 2020) yang menyatakan mahasiswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki kemampuan *Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Problem Solving* (Mailani et al., 2019)

Kreativitas memiliki peran penting dalam menunjang kompetensi anak kedepannya (Kurniawati & Basuki, 2023). Peran kreativitas anak juga menjadi penunjang dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih maksimal untuk mencapai hasil pembelajaran (Aslach, 2020). Secara defenisi kreativitas merupakan kemampuan anak untuk melihat beberapa kemungkinan dalam menyelesaikan masalah (Anwar & Lismaida, n.d.). Kreativitas dalam penelitian ini dapat dilihat dari bagaimana mahasiswa merancang, melaksanakan, dan menciptakan suatu proyek dari matakuliah perangkat pembelajaran yang mana proyek yang dimaksud adalah pengembangan silabus dengan berbasis Kurikulum Merdeka. Dalam pengembangan silabus yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka mahasiswa harus mampu memahami bagian-bagian terpenting dalam pembuatan silabus. Selain memahami bagian-bagian dari silabus, mahasiswa juga harus mengerti mengenai Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa kreatifitas mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata kuliah pengembangan perangkat pembelajaran memiliki persentase rata-rata 74% dengan kategori tinggi, dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki

kreativitas dari lima aspek yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation* yang lebih baik. Kemampuan yang dihasilkan tersebut menjadi solusi terhadap tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu *Communication*

korelasi terhadap kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan silabus yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Beberapa kendala yang ditemui pada kegiatan pembelajaran adalah, kesiapan dosen dan mahasiswa dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Kurangnya perencanaan yang terjadi saat proses pembelajaran terjadi karena pemahaman mahasiswa tentang mekanisme pembelajaran proyek yang masih rendah sehingga mahasiswa lebih banyak menunggu instruksi dosen dalam melakukan setiap kegiatan. Namun dengan berjalannya waktu mahasiswa bisa belajar mengenai pembelajaran proyek berdasarkan pengalaman yang dilakukan saat pembelajaran. solusi yang di berikan untuk meminimalisir kendala ini adalah dengan terus membiasakan pembelajaran proyek di dalam kelas, agar mahasiswa terampil dan terbiasa dengan siklus pembelajarannya, serta juga dapat dilakukan dengan edukasi pembelajaran proyek yang lebih detail dilakukan sebelum memulai pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek yang menggunakan metode pembelajaran kelompok bisa dilakukan dengan memperkecil jumlah kelompok agar distribusi tugas pada setiap mahasiswa yang ada di dalam kelompok lebih merata dan semua mahasiswa maksimal dalam pengalaman pembelajaran kelompok.

Berdasarkan pengalaman pada kegiatan penelitian ini, penelitian ini akan bisa mencapai hasil yang lebih baik lagi apabila kegiatan pembelajaran dengan

menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dipersiapkan lebih dahulu. Persiapan yang dilakukan bisa dimulai dengan pemberian pemahaman mengenai siklus pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), kesiapan siswa mengenai materi atau konsep awal pada matakuliah yang akan diajarkan, dan kesiapan guru dalam memfasilitasi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Artinya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat maksimal dilakukan kepada mahasiswa pada matakuliah yang penjelasannya sudah diberikan dalam matakuliah sebelumnya. Meskipun banyak kekurangan pada kegiatan penelitian ini, hal yang paling menonjol pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah adanya aktivitas belajar siswa yang lebih interaktif dan lebih motivatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, A., Rumanta, M., & Widiasih, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Keterampilan Kolaborasi Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2). <https://doi.org/10.31949/Jee.V4i2.3147>
- Anwar, K., & Lismaida, D. (N.D.). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Word Square Pada Pelajaran Ips Kelas V Sdn. 107400 Bandar Khalipah*.
- Aslach, Z. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.30659/Pendas.7.1.30-43>
- Aulia, D., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 276. <https://doi.org/10.24114/Esjpsd.V12i3.40181>
- Dirlanudin, D. (2018). Pengembangan Bakat Kreativitas Anak. *Jurnal Teknodik*, 174–187. <https://doi.org/10.32550/Teknodik.V10i19.399>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/Jk.V7i1.3462>
- Hanifah, D. P. (2024). *The Implementation Of Multiliteracy Based Pjbl To Improve Innovation And Creativity Skill. 1*.
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.629>
- Kurniawati, A., & Basuki, B. (2023). Membangun Hubungan Yang Baik Antara Guru Dan Siswa. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 98–105. <https://doi.org/10.56997/Kurikula.V7i2.812>

- Mailani, E., Ananda, L. J., & Lova, S. M. (2019). *Deskripsi Implementasi Penilaian Autentik Berbasis High Order Thinking Skills (Hots) Dalam Menjawab Tantangan Abad 21 Di Sekolah Dasar Kota Medan*. 9(2).
- Manurung, I. F. U. (2020). Project Based Learning Activities: Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Sd Untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 52. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v10i1.19286>
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Maulida, R., Elnovreny, J., & Ginting, E. (N.D.). *The Influence Of The Project Based Learning Model On Student Knowledge Based On Science Process Skills (Kps) Viewed From Student Learning Motivation*. 2.
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Siklus Air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Muslihasari, A., Oktiningrum, W., Wibowo, A., & Wardhani, D. A. P. (N.D.). *Project Based Learning (Pjbl) To Increase Pgsd Students' Creativity*.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 3(1), 105. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1302>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research And Development Journal Of Education*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Saputri, D., Irianto, S. I., & Bintaro, T. Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Materi Jaring-Jaring Kubus Dan Balok Berbasis Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v2i2.1483>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Syukri, A., Armayanti, R., & Zahra, H. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Sugiyono. (N.D.). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2nd Ed.).

- Suhendra, S., Nurbaeti, D., & Gustiawati, S. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1409–1417. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.568>
- Syahputra, E. (2018). *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia*.
- Tanjung, D. S., & Juliana, J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(1), 37. <https://doi.org/10.24114/Esjgsd.V12i1.27405>
- Wena, M. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (N.D.). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning Pada Siswa Kelas V Sdit Lhi*. *Uu Ri No 12 Tahun 2012*. (N.D.).