

INOVASI PEMBELAJARAN SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PENDEKATAN *PROJECT BASED LEARNING* DI ERA PANDEMI

Ella Laras Santi

Universitas Negeri Medan, Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan.

email: ellalarasshanty@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan pendekatan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada matapelajaran matematika. 2) mendeskripsikan *project based learning* dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran di era pandemi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan penelitian lapangan yang menggunakan metode wawancara dan observasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 101999 Silinda di semester genap 2021/2022. Model PTK yang digunakan yaitu model spiral dari Kemmis dan MC Taggart, dengan prosedur penelitian yang terdiri dari 2 siklus dengan 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Hasil penelitian untuk menunjukkan bahwa adanya inovasi pembelajaran guna melihat peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan pendekatan *project based learning* ditunjukkan pada tahap prasiklus terdapat 6 siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan persentase sebesar 24% dari 25 siswa, pada siklus I terdapat 10 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan persentase 40% dari 25 siswa, dan pada siklus II terdapat 18 siswa memiliki kreativitas tinggi dengan persentase 72% dari 25 siswa. Peningkatan kreativitas belajar siswa disebabkan karena pemberian tindakan berupa pembelajaran yang didesain dengan menggunakan pendekatan *project based learning*.

Kata Kunci: *project based learning*, kreativitas, matematika

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah wadah bagi siswa untuk menentukan masa depannya. Pendidikan dapat mempengaruhi sebuah pola pikir serta kreativitas seorang individu. Proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat menjadi kunci sebuah ketercapaian pendidikan. Di era pandemi seperti saat ini, pemerintah telah memberikan inovasi terbaru berupa pembelajaran daring. Inovasi sendiri bermakna sebagai perubahan sebuah tatanan yang sudah ada dan belum baik menjadi tatanan yang lebih baik. Sedangkan pembelajaran ialah sebuah kegiatan yang telah dirancang untuk proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sehingga dapat dirangkum bahwa inovasi pembelajaran ialah sebuah proses pembelajaran untuk siswa yang dirancang, dikembangkan serta dikerjakan dengan sebuah kreatifitas dan dalam proses penerapannya dengan menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mendapatkan suasana serta proses pembelajaran yang kondusif kepada peserta didik. Melalui inovasi pembelajaran, maka proses pembelajaran dapat lebih menjadi lebih bermakna. Seorang pendidikan harus memiliki tekad serta kemampuan untuk dapat menerbitkan inovasi terbaru dalam pembelajaran. Hal seperti ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik itu sendiri.

Pembelajaran di abad 21 diminta untuk selalu membiasakan peserta didik mampu terampil. Terampil yang dimaksud untuk dikembangkan adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovasi (Rusadi, Widiyanto, & Lubis, 2019). Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran yaitu kreativitas siswa (Alzoubi et al., 2016). Kreativitas merupakan keterampilan siswa untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Astuti & Aziz, 2019). Di era pandemic Covid-19 meenyebabkan banyak siswa yang terkena dampak. Pendidikan menjadi berubah secara besar-besaran dengan ditandai terjadinya proses pembelajaran daring. Krisis sebuah pendidikan berdampak dengan ditutupnya seluruh sekolah yang ada dan dibuat pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan banyak teknologi, misalnya zoom, googlemeet,

google classroom, dan masih banyak lagi teknologi sebagai penunjang pembelajaran. Hanya saja dengan pemakaian media daring tersebut memiliki tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Pendidikan jarak jauh yang dilakukan secara daring selama pandemic Covid-19 ditampakkan dengan berbagai macam masalah yang timbul di lingkungan masyarakat. Karena tidak semua pendidik, peserta didik, serta orang tua siap menghadapi pembelajaran daring. Ada banyak perbedaan pemahaman teknologi antar rumah tangga, perbedaan jaringan internet antar daerah serta pemahaman antara orang tua dan guru yang sangat beragam, serta terdapat masalah kurangnya kreativitas pada proses pembelajaran yang dilakukan di era pandemic Covid-19. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di sejumlah sekolah dan keluarga/orangtua selama masa pandemi Covid-19 diketahui bahwa selain kuota, sinyal, fasilitas, kurangnya motivasi siswa, kurangnya respon orangtua, keterbatasan teknologi, dan sebagainya.

Kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran saat ini juga menjadi salah satu masalah utama yang perlu segera diatasi oleh seluruh pihak terkait, tidak terkecuali perguruan tinggi yang sekiranya wajib menyambut masalah ini untuk segera diselesaikan sebagai bagian dari tanggungjawab tridharma perguruan tinggi. Selain itu, hal ini juga merupakan salah satu amanat tujuan pendidikan nasional yang harus dipenuhi para guru dalam rangka mewujudkan para generasi bangsa yang kreatif dan mandiri kendati di masa pandemi covid 19 saat ini.

Kreativitas adalah sebuah keterampilan peserta didik untuk dapat memberikan ide, cara, atau model baru untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan (Astuti dan Aziz, 2019). Kreativitas seorang peserta didik dapat diukur dengan menggunakan lima indikator yaitu kelancaran berpikir (fluency) ialah kemampuan seorang peserta didik dalam menyampaikan beberapa pertanyaan, kemudahan berpikir (flexibility) ialah kemampuan seorang peserta didik dalam menyelesaikan sebuah masalah dengan pandangan yang berbeda, keaslian (originality) ialah kemampuan peserta didik dalam mengeluarkan ide yang dimiliki, kerincian (elaboration) ialah kemampuan siswa dalam mengamati suatu objek, gagasan serta situasi, dan evaluasi (evaluation) ialah kemampuan dalam membuat sebuah keputusan pada situasi terbuka (Agustiana et al., 2020). Indikator yang telah disampaikan dapat digunakan untuk melihat perbedaan kreativitas antar siswa. Kreativitas siswa dapat berperan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Namun nyatanya kreativitas masih perlu dioptimalkan. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi Nuryati & Yuniawati (2019) yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa SD masih rendah. Sejalan dengan hasil observasi Vera & Astuti (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat masalah kreativitas siswa kelas V SD. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru. Sejalan dengan pendapat Wulandari, Mawardi, & Wardani (2019) yang mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Rendahnya kreativitas seorang siswa dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta sulitnya siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan kurang membiasakan siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah yang ada. Upaya dalam pengoptimalan kreativitas siswa diperlukan proses pembelajaran yang tepat serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

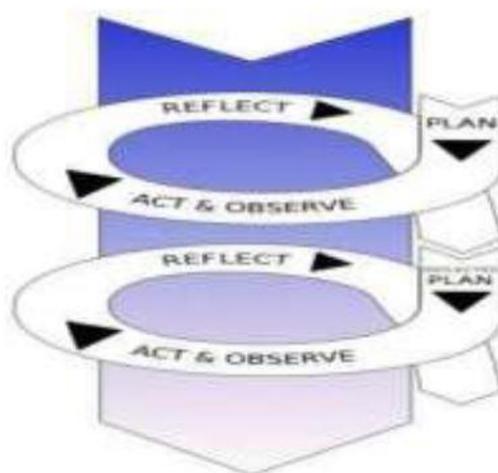
Salah satu pembelajaran yang digunakan saat ini adalah pembelajaran Kurikulum 2013 yang memiliki tujuan untuk mendapatkan peserta didik menjadi aktif, produktif, kreatif serta inovatif. Dengan pembelajaran yang memiliki tujuan tersebut perlu penggunaan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Pendekatan *project based learning* ialah pendekatan yang menggunakan masalah sebagai awal dalam pengumpulan dan mendapatkan pemahaman baru sesuai dengan pengalaman peserta didik dalam beraktivitas. Langkah dalam penggunaan pendekatan *project based learning* ialah: 1) menentukan sebuah proyek atau permasalahan

yang harus diselesaikan, 2) merancang langkah dalam penyelesaian masalah, 3) menyusun jadwal untuk dapat menyelesaikan masalah, 4) menyelesaikan masalah dapat didampingi oleh guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan pendekatan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada matapelajaran matematika. 2) mendeskripsikan *project based learning* dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran di era pandemi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan penelitian lapangan yang menggunakan metode wawancara dan observasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 101999 Silinda di semester genap 2021/2022. Model PTK yang digunakan yaitu model spiral dari Kemmis dan MC Taggart, dengan prosedur penelitian yang terdiri dari 2 siklus dengan 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.



Gambar 1. PTK Model Spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart

Langkah dalam melakukan pendekatan *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada matapelajaran matematika materi statistika terdiri atas: a) pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan “Berapa banyak anggota keluarga di desa tempat kalian tinggal?”, b) merancang pencarian data di kantor kepala desa tempat tinggal masing-masing, c) menyusun jadwal apa saja yang akan dilakukan selama mencari data penduduk, d) mengawasi jalannya pencarian data melalui laporan yang diberikan kepada siswa sesuai dengan jadwal yang telah dibuat, e) memberi penilaian dari hasil data yang dicari dan telah digambarkan data statistiknya sesuai dengan prosedur yang telah dibuat sebelumnya, f) mengevaluasi statistika dari hasil data yang didapat.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan analisis statistic deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan kreativitas belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, siklus II. Kisi-kisi alat pengukuran kreativitas belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pengukuran Kreativitas Siswa

HOTS	Indikator	Sub-Indikator	Deskripsi
Berpikir Kreatif	Aplikasi	Menerapkan Mengklarifikasi	Mampu menerapkan statistik Mampu mengidentifikasi masalah serta mengklarifikasi masalah
	Evaluasi	Merangkum Membuktikan Menilai	Mampu merangkum Mampu mengeneralisasi statistik Mampu menyimpulkan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VI dilakukan dengan memberikan tindakan dengan pendekatan *project based learning*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus yakni siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi.

Tahap 1 adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP sebagai panduan untuk proses pembelajaran, materi, media yang akan digunakan, lembar kegiatan untuk peserta didik dan evaluasi.

Tahap ke 2 adalah tahap penerapan dari perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Proses pelaksanaan akan diobservasi dengan kepala sekolah serta guru kelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian keterlaksanaan proses pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan lembar observasi. Observasi ini juga dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengevaluasi dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Tahap ketiga adalah tahap refleksi. Pada tahap ini dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Pada tahapan ini siswa dan pendidik sama-sama melakukan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan. Kemudian menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dari materi yang telah dipelajari maka pendidik memberikan tes untuk mengevaluasi pembelajaran

3.2. PEMBAHASAN

Ada beberapa kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus 1, yaitu pelaksanaan pembelajaran yang masih rendah, dimana guru masih belum dapat memaksimalkan diri menjadi fasilitator, ada 10 siswa yang masih belum paham dengan data yang akan dicari di kantor desa masing-masing tempat tinggal. Selain itu ada beberapa siswa yang masih acuh dengan arahan pencarian data untuk memenuhi pembelajaran statistika. Berdasarkan dari hasil yang didapat pada pembelajaran siklus 1, maka pada pembelajaran siklus 2 diharap guru mampu menjadi fasilitator sepenuhnya kepada peserta didik. Guru serta siswa siap dalam melaksanakan pembelajaran. Pada pembelajaran siklus dua diberikan beberapa aturan yang lebih mudah untuk diikuti oleh siswa, serta peserta didik mampu terlibat serta dapat bertanya dengan teman sejawat mengenai tugas yang diberikan.

Hasil penelitian kreativitas belajar siswa pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, secara rinci disajikan melalui tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Skor	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
8-10	Tinggi	6	24	10	40	18	72
5-7	Sedang	9	36	11	44	7	28
2-4	Rendah	10	40	4	16	0	0
Jumlah		25	100	25	100	25	100

Berdasarkan pada tabel 2 dapat dilihat bahwa pada tahap prasiklus terdapat 6 siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan persentase sebesar 24% dari 25 siswa, pada siklus I terdapat 10 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan persentase 40% dari 25 siswa, dan pada siklus II terdapat 18 siswa memiliki kreativitas tinggi dengan persentase 72% dari 25 siswa. Peningkatan kreativitas belajar siswa disebabkan karena pemberian tindakan berupa pembelajaran yang didesain dengan menggunakan pendekatan *project based learning*. Hal tersebut didukung dengan hasil kreativitas belajar yang diperoleh setelah memakai desain pembelajaran pendekatan *project based learning* bahwa terdapat penambahan sebanyak empat siswa dengan kategori kreativitas belajar tinggi pada siklus I dan penambahan sebanyak delapan siswa dengan kategori kreativitas belajar tinggi pada siklus II. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu dengan memberi tindakan pembelajaran menggunakan pendekatan *project based learning*. Pendekatan *project based learning* menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) berapa banyak penduduk yang tinggal di desa kamu tinggal?”, b) merencanakan proses pengambilan data penduduk di desa tempat tinggal, c) menyusun jadwal aktivitas selama melakukan pendataan, d) mengawasi jalannya pendataan penduduk, e) penilaian dari hasil data yang didapat, f) evaluasi hasil pendataan yang didapat. Pada akhir proses pembelajaran dilakukan refleksi terhadap aktivitas statistika.

Penetapan peningkatan kreativitas siswa dilakukan dengan memberikan tindakan yang sama dengan menggunakan pendekatan *project based learning* pada materi berikutnya di siklus II. Dapat dilihat bahwa pada siklus II kreativitas belajar siswa berkategori tinggi terdapat 18 siswa dengan persentase sebesar 72% dan tidak ada siswa berkategori rendah. Kreativitas siswa mengalami peningkatan karena adanya pemberian tindakan dengan penggunaan pendekatan *project based learning*. Peningkatan kreativitas belajar siswa disebabkan karena pemberian tindakan sama dengan sebelumnya sehingga siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dilakukan.

Menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *project based learning* yang didesai dengan menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan disampaikan dapat meningkatkan kreativitas siswa (Bahrudin, 2018). Peningkatan kreativitas belajar siswa sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan (Natty, Kristin, & Anugraheni, 2019) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Project based learning* pada siswa kelas 3 SD. Temuan lain disampaikan (Lydiati, 2019) bahwa terdapat peningkatan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan pada materi statistik dengan menggunakan model PjBL-STEM, dimana penggunaan model tersebut dapat melatih siswa untuk menghasilkan ide-ide kreatif melalui penalaran, melakukan asosiasi, serta mengungkapkan kembali pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk menyelesaikan masalah. Meningkatnya kreativitas siswa pada penelitian ini disebabkan karena adanya esensi dari pendekatan *project based learning* yang lebih melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Serta siswa dapat saling membantu dan bertanya dengan teman sejawat untuk memecahkan suatu permasalahan.

Pendekatan *project based learning* adalah pendekatan inovatif yang terfokus pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Kegiatan kompleks berdasarkan dengan pertanyaan dan permasalahan yang menantang dan menuntut peserta didik merancang,

memecahkan masalah, serta membuat sebuah keputusan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.

Pendekatan *project based learning* terfokuskan dalam pemecahan sebuah masalah yang menjadi tujuan utama dari proses belajar sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna karena dalam belajar tidak hanya mengerti dengan apa yang dipelajari tetapi membuat siswa mengetahui manfaat dari pembelajaran tersebut dilungkung. Kelebihan pendekatan *project based learning* adalah, 1) membangkitkan rasa kemandirian siswa, 2) menjadi lebih bertanggung jawab untuk pembelajaran pada diri sendiri, 3) mengembangkan sebuah keterampilan dalam pemecahan masalah, dan 4) memperluas jalan untuk belajar.

Sesuai dengan apa yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa kelas VI dengan menggunakan pendekatan *project based learning*. Nama pada proses melaksanakan penelitian terdapat beberapa temuan pada pendekatan *project based learning* pada siswa SD yaitu peserta didik masih sangat sulit untuk mengkodisikan diri dalam proses pengerjaan proyek, pengerjaan proyek yang masih membutuhkan waktu panjang, dan masih ada beberapa siswa yang pengerjaan proyek bergantu oleh pendidik. Pada pendekatan *project based learning* dapat dijadikan alternatif pendidik untuk membuat inovasi pembelajaran di era pandemi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan ialah pembelajaran daring yang membuat peserta didik dapat belajar sendiri dengan menarik dan mengenal lingkungan sekitar dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa kelas VI yang diupayakan dengan pendekatan *project based learning*, didukung dengan hasil oleh hasil kreativitas belajar siswa pada siklus I yang menunjukkan terdapat 40% dari 25 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi mengalami peningkatan menjadi 72% dari 25 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi pada siklus II. Peningkatan kreativitas belajar siswa dengan pendekatan *project based learning* diupayakan dengan menggunakan langkah pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan berapa banyak penduduk yang tinggal di desa kamu tinggal?”, merencanakan proses pengambilan data penduduk di desa tempat tinggal, menyusun jadwal aktivitas selama melakukan pendataan, mengawasi jalannya pendataan penduduk, penilaian dari hasil data yang didapat, evaluasi hasil pendataan yang didapat. Pada akhir proses pembelajaran dilakukan refleksi terhadap aktivitas statistika. Melalui pendekatan *project based learning* peserta didik terlatih menghadapi masalah, mendiskusikan rencana pemecahannya, memecahkan masalah, dan tanggap akan permasalahan yang dihadapi. Pada pendekatan *project based learning* dapat dijadikan alternatif pendidik untuk membuat inovasi pembelajaran di era pandemi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan ialah pembelajaran daring yang membuat peserta didik dapat belajar sendiri dengan menarik dan mengenal lingkungan sekitar dengan baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150–160. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Bahrudin. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (The Uses of Project-Based Learning Model by Utilizing ICT Media

- to Increase the Creativity and Student's Learning Outcome in Primary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 131–139
- Lydiati, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Materi Statistika Melalui Model Pembelajaran PjBL-STEM Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Jurnal Ideguru*, 4(2), 51–60. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/94>
- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning* – Lilis Setiawan, Naniek Sulistya Wardani, Trifosa Intan Permana
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Jurnal Conciencia*, 19(2), 112–131. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>