



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 2, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 28/02/2024
 Reviewed : 26/02/2024
 Accepted : 04/03/2024
 Published : 07/03/2024

Sofiatul Azizah¹
 Didit Yulian
 Kasdriyanto²
 Ryzca Siti Qomariyah³

IMPLEMENTASI PENDEKATAN PJBL (PROJECT BASED LEARNING) MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK DI KELAS V SDN AMBULU 1

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PJBL (Project Based Learning) menggunakan media digital storytelling untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SDN Ambulu 1. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V dengan jumlah siswa 20 orang. Tindakan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran PJBL (Project Based Learning) yang menggunakan media digital storytelling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran PJBL dengan menggunakan media digital storytelling dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil nilai yang dicapai pada setiap kegiatan. Pada siklus I pertemuan pertama diketahui 2,16 dengan kategori kurang baik dan pertemuan kedua 2,93 dengan kategori cukup baik sehingga rata-rata dari keduanya diperoleh 2,54 kategori cukup baik. Sedangkan siklus II pada pertemuan pertama 3,35 dengan kategori cukup baik dan pertemuan kedua diketahui 3,70 kategori baik sehingga rata-rata keduanya diketahui 3,52 kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJBL menggunakan media digital storytelling terhadap kreativitas siswa berhasil. Disamping memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat dan minat siswa, pembelajaran kreativitas juga dapat mencapai tujuan belajar secara totalitas.

Kata Kunci: Model PJBL. Digital storytelling. Kreativitas.

Abstract

This research aims to determine the application of the PJBL (Project Based Learning) learning model using digital storytelling media to increase student creativity in class V at SDN Ambulu 1. This research method uses Classroom Action Research (PTK). The subjects of this research were all fifth grade students with a total of 20 students. Actions given to research subjects are to increase student creativity in science and science lessons by implementing the PJBL (Project Based Learning) learning model which uses digital storytelling media. The research results show that implementing the PJBL learning method using digital storytelling media can increase student creativity. This is shown by an increase in the value results achieved in each activity. In cycle I, the first meeting was found to be 2,16 in the poor category and the second meeting was 2,93 in the quite good category so that the average for both was obtained at 2,54 in the quite good category. Meanwhile in cycle II at the first meeting it was 3.35 in the quite good category and at the second meeting it was found to be 3,70 in the good category so that the average for both was known to be 3,52 in the good category. Based on the results of the research above, it can be concluded that the PJBL learning model using digital storytelling media is successful for student

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Marga
 email: sofiatulazizah015@gmail.com¹, didityulian@upm.ac.id², ryzca.upm@gmail.com³

creativity. Apart from providing opportunities to develop themselves according to students' talents and interests, creative learning can also achieve total learning goals.

Keywords: PJBL model. Digital storytelling. Creativity.

PENDAHULUAN

Amandemen Keempat menjamin hak suatu bangsa untuk mengejar dan menerima pendidikan. Di zaman sekarang ini, kita membutuhkan sumber daya manusia yang unggul jika ingin bersaing dengan negara-negara industri maju. Sistem pendidikan menghasilkan tenaga kerja yang berkompeten dan berdaya saing tinggi. Memberikan siswa pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan sosial yang mereka perlukan untuk menjadi orang dewasa yang sukses dan mandiri serta memberikan kontribusi positif kepada masyarakat adalah tujuan akhir pendidikan. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menguraikan maksud dan tujuan sistem pendidikan negara. Sekolah negeri diwajibkan oleh hukum untuk membina individu yang tidak hanya sehat secara fisik tetapi juga tertarik secara intelektual, aktif secara politik, sadar sosial, bertanggung jawab terhadap komunitasnya dan negara pada umumnya, dan menjadi umat Kristen yang taat. (Martin & Simanjanong, 2022).

Kreativitas anak adalah kemampuan mereka untuk berpikir sendiri, mengekspresikan diri secara kreatif, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan menciptakan karya seni yang orisinal dan menakjubkan. Semua hal yang dilakukan anak-anak untuk membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik, melihat segala sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, dan menghasilkan ide-ide baru adalah bagian dari kreativitas (Wahyudin, 2007:15).

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan peneliti diperoleh gambaran bahwa siswa terlihat tidak terlalu peduli dengan materi yang dipelajarinya. Hal ini menyulitkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa, dan hal ini juga terlihat dari kurangnya pengetahuan topik. Karena pada saat pembelajaran kurang antusias dari siswa dan pembelajaran sebagian besar bersifat pasif. Apalagi saat guru menjelaskan materi kurang mendengarkan, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga terkesan kurang aktif dan kreatifitas siswa saat memberikan tugas. Menurut (Hasanah et al., 2023) guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terlalu biasa, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dari permasalahan yang muncul terlihat jelas bahwa metode pendidikan berkaitan dengan kreativitas anak. Hasilnya, metode ini berdampak pada pembelajaran anak-anak. Metode pengajaran yang terbaik adalah metode yang bila digunakan dalam proses pengajaran sesuai dengan materi dan cara penyampaiannya. Anak-anak saat ini semakin terpapar teknologi dan media digital. Guru tidak lagi kesulitan dalam memilih media yang tepat untuk siswanya karena di zaman sekarang segala sesuatunya dimungkinkan oleh teknologi.

Di era informasi, pendidik memiliki beberapa pilihan dalam menyampaikan materi pelajaran, termasuk penggunaan teknologi audiovisual. Penggunaan alat bantu visual dan pendengaran menambah metode tradisional dalam menyampaikan informasi di kelas. Alat-alat tersebut merupakan media yang dapat dialami secara visual dan aural. (Ningsih, 2022). Salah satunya memanfaatkan media digital storytelling. Menurut (Hanum et al., 2023) Bercerita digital adalah lingkungan belajar modern yang menggabungkan lingkungan belajar yang berbeda dengan cerita atau naskah untuk menjadi lingkungan belajar yang bermakna.

Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PJBL atau pembelajaran berbasis proyek. Menurut Bell dalam (Rukamana et al., 2020) Ide pembelajaran berbasis proyek (PJBL) adalah pembelajaran aktif. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berdasarkan paradigma ini. Untuk memberikan kerangka belajarnya, baik siswa maupun guru melakukan penelitian. Dalam jenis pengajaran ini, guru memperhatikan pekerjaan siswa dan memberikan komentar dan saran saat mereka mengerjakannya.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengambil judul Implementasi Pendekatan Pjbl (Project Based Learning) Menggunakan Media Digital Storytelling untuk Peningkatan Kreativitas Anak di Kelas V SDN Ambulu 1

Berdasarkan paparan di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana peranan model PJBL (Project Based Learning) menggunakan media digital storytelling pada materi IPAS terhadap peningkatan kreativitas anak. Bagaimana peningkatan

kegiatan anak pada penerapan model PJBL (Project Based Learning) menggunakan media digital storytelling materi IPAS pada siswa kelas V.

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media digital storytelling berbasis pendekatan PJBL (Project Based Learning) pada materi IPAS terhadap peningkatan kreativitas anak. Mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik setelah diberikan penerapan media digital storytelling berbasis pendekatan PJBL (Project Based Learning).

METODE

Riset ini mengaplikasikan jenis penelitian Perencana Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Abdillah et al., 2021:11) penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai studi yang dilakukan di ruang kelas sebenarnya untuk melihat apakah intervensi berhasil bagi siswa di kelas tersebut. Penelitian ini bertempat di SDN Ambulu 1 yang terletak di Desa Ambulu Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo. Siswa kelas V yang mengikuti penelitian ini berasal dari berbagai latar belakang sosial ekonomi dan intelektual. Memiliki total 20 murid, 14 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi Pendahuluan

Observasi sebagai aktivitas mengambil data melalui pengamatan yang mencoba untuk mendeskripsikan sejauh mana efek dari suatu pemberlakuan mengenai sasaran. Observasi pendahuluan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kelas V SDN Ambulu 1. Penyidik mempunyai pengalaman bertahun-tahun di kelas sebelum mengikuti PJBL PTK. Guna untuk mengidentifikasi masalah kreativitas siswa di kelas pada saat pelajaran IPAS yang menurut siswa pembelajaran yang membosankan serta susah untuk menghafalkan nama-nama yang asing menurut mereka.

Dibawah ini merupakan data kreativitas siswa pada observasi pendahuluan. Di data tersebut rata-rata kreativitas siswa pembelajaran IPAS kelas V ialah 2,8 termasuk kategori kurang baik. Karena saat belajar siswa banyak yang tidak mengerti dan tidak mendengarkan guru sehingga membuat minat belajar serta kreativitas siswa di kelas sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti akan mencari cara untuk menyempurnakannya dengan menggunakan model pembelajaran lain, seperti paradigma pembelajaran berbasis proyek (PJBL). Berikut informasi daya cipta siswa disajikan pada Tabel 1:

Siklus I

Tabel 1 Hasil Pengamatan Pendahuluan Kreativitas Belajar Siswa

No	Penampilan guru	Skor				
		1	2	3	4	5
I Pendahuluan						
	1. Siswa memperhatikan apersepsi guru			✓		
	2. Siswa bertanya pada guru tentang materi sebelumnya		✓			
II Kegiatan Inti						
	1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru		✓			
	2. Siswa sering bertanya yang berbobot		✓			
	3. Siswa bisa menyelesaikan masalah			✓		
	4. Mengerjakan tugas				✓	
	5. Kreatif dalam menjawab pertanyaan		✓			
	6. Menghargai pendapat orang lain			✓		
III Penutup						
	1. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			✓		
	2. Mengumpulkan hasil kerja siswa				✓	
Jumlah		8	12	8		
Nilai rata-rata		28/10 = 2,8				

Gambar 1 Siklus 1

Dalam siklus I memiliki ciri khas yang berbeda dengan jenis penelitian lain. Untuk itu siklus harus dilakukan dengan benar, apabila siklus I berhasil, maka tidak perlu lanjut ke siklus II. Kami akan membahas setiap pertemuan berikut secara rinci:

1. Perencanaan

Selama fase persiapan ini, peneliti menyelesaikan banyak hal, yang meliputi:

- a. Teknologi bercerita digital dapat digunakan untuk membangun kursus kelas lima yang berfokus pada rantai makanan dan metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL).
- b. Buatlah bahan ajar kelas lima dan materi pelengkap lainnya, termasuk LKS.
- c. Rancang alat penilaian untuk mengetahui seberapa baik seorang guru mengajar.

d. Menyiapkan lembar kerja kelompok mengenai materi rantai makanan.

2. Pelaksanaan

Mengikuti tindakan yang ditunjukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran Anda, yang Anda kembangkan setelah mengembangkan strategi pembelajaran Anda, Anda sekarang mempraktikkan informasi yang baru Anda peroleh dalam fase ini. Untuk menerapkan apa yang telah Anda pelajari, pertimbangkan hal berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Apersepsi guru (membuka pembelajaran dengan do`a dan absensi siswa).
- 2) Meninjau kembali materi yang udah dipelajari sebelumnya tentang sistem organ tubuh manusia.

b. Kegiatan inti

- 1) Praproyek.
- 2) Fase 1: mengidentifikasi masalah (5 menit).
- 3) Fase 2: membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek (5 menit).
- 4) Fase 3: melaksanakan penelitian (5 menit).
- 5) Fase 4: menyusun draft/prototipe produk (10 menit).
- 6) Fase 5: mengukur, menilai dan memperbaiki produk (5 menit).
- 7) Fase 6: finalisa dan publikasi produk (5 menit).
- 8) Pascaproyek.

c. Kegiatan penutup

- 1) Secara konsisten menilai atau mempertimbangkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan strategi yang telah ditentukan.
- 2) Guru menghargai kegiatan dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.

3. Observasi

Output kreatif siswa berkisar antara 1,50 - 2,49 pada pertemuan pertama. Pada Siklus I, meannya adalah 2,16. Interval ini berada pada kurang baik. Penggunaan materi bercerita digital dalam paradigma Project Based Learning (PJBL) mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus pertama setelah diterapkan. Anggota kelompok mendapatkan rata-rata 2,93. Interval ini berada pada cukup baik.

4. Refleksi

Analisis data dan studi observasional yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada siswa yang kurang memperhatikan. Anak-anak tidak dapat berkonsentrasi belajar karena banyaknya gangguan. Kreativitas siswa selama kegiatan pembelajaran di siklus I masih memiliki kekurangan khususnya pada saat guru menjelaskan, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa dan bingung dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL), oleh karena itu pada siklus II guru perlu memberikan motivasi pada setiap siswa.

Siklus II

1. Perencanaan

Selama fase persiapan ini, peneliti menyelesaikan banyak hal, yang meliputi:

- a. Teknologi bercerita digital dapat digunakan untuk membangun kursus kelas lima yang berfokus pada rantai makanan dan metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL).
- b. Buatlah bahan ajar kelas lima dan materi pelengkap lainnya, termasuk LKS.
- c. Rancang alat penilaian untuk mengetahui seberapa baik seorang guru mengajar.
- d. Menyiapkan lembar kerja kelompok mengenai materi rantai makanan.

2. Pelaksanaan

Mengikuti tindakan yang ditunjukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran Anda, yang Anda kembangkan setelah mengembangkan strategi pembelajaran Anda, Anda sekarang mempraktikkan informasi yang baru Anda peroleh dalam fase ini. Untuk menerapkan apa yang telah Anda pelajari, pertimbangkan hal berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Apersepsi guru (membuka pembelajaran dengan do`a dan absensi siswa).
- 2) Meninjau kembali materi yang udah dipelajari sebelumnya tentang sistem organ tubuh manusia.

b. Kegiatan inti

- 1) Praproyek.

- 2) Fase 1: mengidentifikasi masalah (5 menit).
 - 3) Fase 2: membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek (5 menit).
 - 4) Fase 3: melaksanakan penelitian (5 menit).
 - 5) Fase 4: menyusun draft/prototipe produk (10 menit).
 - 6) Fase 5: mengukur, menilai dan memperbaiki produk (5 menit).
 - 7) Fase 6: finalisa dan publikasi produk (5 menit).
 - 8) Pascaprojek.
- c. Kegiatan penutup
- 1) Secara konsisten menilai atau mempertimbangkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan strategi yang telah ditentukan.
 - 2) Guru menghargai kegiatan dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.
3. Observasi
- Pada siklus II menunjukkan bahwa hasil kreatif siswa pada pertemuan pertama rata-rata sebesar 3,35 berada pada kisaran 2,50-3,49. Interval ini berada pada cukup baik. Pertemuan kedua menunjukkan kemajuan dengan skor rata-rata 3,70 (berkisar antara 3,50 hingga 4,49). Interval ini berada pada baik.
4. Refleksi
- Pada siklus II siswa mempunyai waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas pokok pada unit tersebut. kegiatan utama dan kegiatan akhir. Hal ini dikarenakan pada siklus I guru gagal meningkatkan kreativitas anak, sehingga guru memberikan dorongan agar siswa dapat meningkatkan kreativitasnya. Siklus II efektif dalam mendorong berpikir kreatif karena dampak positif bagi siswa dan tingginya tingkat partisipasi pada dua sesi pertama.

Pembahasan

Bercerita secara digital merupakan bagian integral dari pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PJBL), yang bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kreatif. Hal ini juga diamini oleh Menteri Pendidikan RI (Makarim, 2021) menyoroti perlunya mempromosikan keterlibatan siswa melalui proyek kolaboratif. Selain itu, ketika siswa berkolaborasi dalam ruang kelas, kapasitas kreatif mereka dapat ditingkatkan. Pendidik menghadapi hambatan besar ketika mereka mencoba memasukkan berbagai strategi pembelajaran ke dalam rencana kelas untuk menumbuhkan kreativitas kolaboratif.

Siswa kelas V SDN Ambulu 1 harus melalui dua putaran penelitian sebelum dapat mendemonstrasikan pemikiran orisinal dalam kerangka model pembelajaran matematika dan sains yang menangani rantai makanan. Analisis data dan observasi kelas siklus I menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Ambulu 1 diajarkan paradigma PJBL dengan menggunakan media bercerita digital. menunjukkan bahwa pertemuan pertama banyak siswa yang tidak mendengarkan guru sehingga kreativitas siswa tidak ada sama sekali, dikarenakan bergurur dengan antar siswa. Kapasitas belajar kelas terhambat dan pertemuan awal menjadi terhambat karenanya.

Skor 2,16 dianggap biasa saja. Peningkatan substansial terlihat pada anak-anak antara pertemuan pertama dan kedua. Siswa berpartisipasi aktif di kelas dan lebih sering mengangkat tangan. Pada pertemuan kedua terlihat sangat dinilai dengan skor rata-rata 2,93. Beberapa siswa pada Siklus I tetap mengabaikan penjelasan guru meskipun kegiatan pembelajaran lebih banyak dari sebelumnya karena masih belum yakin dengan fungsi alat bercerita digital dalam paradigma PJBL (project based learning). Siklus kedua adalah tentang memotivasi siswa untuk memberikan yang terbaik di kelas.

Apabila pembelajaran pada siklus pertama gagal membangkitkan pemikiran kreatif siswa, maka pada siklus kedua dapat dilakukan penyesuaian model PJBL agar lebih sesuai dengan tujuan awal, tengah, dan akhir modul. Pada pertemuan pertama, observasi guru dievaluasi dalam dua putaran. Putaran pertama menghasilkan 2,16 skor buruk, sedangkan putaran kedua menghasilkan 2,93 skor sangat baik, sehingga menghasilkan skor bersih 2,54 skor baik. Pada siklus II pertemuan pertama diperoleh rata-rata 3,35 dengan kategori cukup baik sedangkan di pertemuan kedua diperoleh rata-rata 3,70 dengan kategori baik, rata-rata dari keduanya ialah 3,52 dengan kategori baik.

Munandar dalam (Safi'i, 2019:23) menunjukkan bahwa kegiatan artistik dapat meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan kita dalam berpikir kreatif dan mandiri akan

menentukan bagaimana kita menghadapi dan menaklukkan berbagai tantangan yang menanti kita. Selain itu, orang lebih cenderung memunculkan ide-ide baru ketika mereka tidak dibatasi dalam cara mengekspresikan diri. Tugas pendidik adalah merancang pembelajaran yang bisa menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa.

Sepanjang kedua revisi tersebut, nilai penelitian ini meningkat. Kami memperoleh 2,54 sangat baik, 2,93 luar biasa, dan 2,16 buruk setelah menggabungkan hasil dua sesi pada siklus I. Dua pertemuan pada siklus kedua, yang pertama dengan skor 3,35 dan yang kedua dengan skor 3,70 dianggap sangat baik, memberikan kontribusi sebesar 3,52.

Dari paparan di atas, dapat dikatakan bahwa ada peningkatan pada kreativitas anak dengan menerapkan model pembelajaran PJBL yang menggunakan media digital storytelling. Hal ini, sependapat dengan pendapat (Setiawan et al., 2021) Peningkatan kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini disebabkan oleh esensi dari pendekatan project based learning yakni lebih melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa bekerja sama dengan membentuk kelompok dalam memecahkan masalah serta menghasilkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran PJBL menggunakan media digital storytelling dapat dilihat pada perolehan di setiap siklus. Pada siklus I pertemuan pertama diketahui 2,16 dengan kategori kurang baik dan pertemuan kedua 2,93 dengan kategori cukup baik sehingga rata-rata dari keduanya diperoleh 2,54 kategori cukup baik. Sedangkan siklus II pada pertemuan pertama 3,35 dengan kategori cukup baik dan pertemuan kedua diketahui 3,70 kategori baik sehingga rata-rata keduanya diketahui 3,52 kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon A., Fauziah, A., Napitupulu, Dedi Sahputra, Sulistiyo, H., Fitriyanti, Sakti, Bayu Purbha, Khusnia, Aulia Nisa', Noveni, Nia Anggri, Tarjo, Suwarno, Chamidah, D., Puri, Valendra Granitha Shandika, Salman, I., & Nurkanti, M. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya (Adirasa Hadi Prasetyo (Ed.)). Cv. Adanu Abimata.
- Hanum, L., Lassari, R. P., Rahma, S. A., Suci, S., Zaitun, & Marini, A. (2023). Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital Storytelling Di Sekolah Dasar. 2(12), 1665–1672.
- Hasanah, M., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Implementasi Alat Peraga 3 Dimensi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Negeri Segaran.
- Martin, R., & Simanjourang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum Yang Sesuai Dalam Pendidikan Di Indonesia. 1, 125–134. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.180>
- Ningsih, Sri Oktavia. (2022). Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. 2, 281–288.
- Rukamana, C., Maharani, H. R., & Ubaidah, N. (2020). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Model Pembelajaran Pjbl Dengan Pendekatan Stem. 618–631.
- Safi`I, A. (2019). Creative Learning. In Educational Forum (Vol. 22, Issue 4).
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Jurnal Basicedu. 5(4), 1879–1887.
- Wahyudin. (2007). A To Z Anak Kreatif (Wulan (Ed.)). Gema Insani.