

Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ips Tema 7 Indahnnya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/2022

Rida Nuriyah Phasa, Ngatman, Rokhmaniyah

Sebelas Maret University
rida.phasa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/2/2022

approved 1/3/2022

published 31/3/2022

Abstract

The study aimed to improve students' creativity in social science learning about Theme 7 "The Beauty of Diversity in My Country through Project Based Learning. The classroom action research was carried out in two cycles. The subjects were teachers and fourth grade students of SDN 1 Kutosari. The data were qualitative and quantitative data. Data collection techniques used observation, interviews, documentation and tests. The data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that the application of Project-Based Learning improved students' creativity about "The Beauty of Diversity in My Country. The percentages of students' creativity were 74.99% in the first cycle and 85.98% in the second cycle. It concludes that the application of Project Based Learning improves students' creativity in social science learning about Theme 7 "The Beauty of Diversity in My Country to fourth grade students at SDN 1 Kutosari in academic year of 2021/2022.

Keywords: *project-based learning, creativity, social science*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahnnya keragaman di negeriku pada siswa kelas IV melalui penerapan *Project Based Learning*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Kutosari. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kreativitas siswa tentang indahnnya keragaman di negeriku dengan model *Project Based Learning*, presentase kreativitas siswa siklus I sebesar 74,99% dan pada siklus II sebesar 85,98%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahnnya keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022.

Kata kunci: *project based learning, kreativitas, IPS*



PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi dan teknologi bergantung pada generasi muda yang kreatif dan berpikir kritis. Untuk menciptakan generasi muda yang berkualitas kita harus lebih memperhatikan salah satu bidang yang paling penting yaitu pendidikan. Negara tanpa pendidikan yang berkualitas hanya akan menjadi negara yang mudah dimanfaatkan bahkan dijajah oleh negara lain. Oleh karena itu, siswa harus memiliki empat kompetensi dasar yaitu 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration*) (Nurhaifa, Hamdu, & Suryana, 2020).

Kreativitas merupakan tindakan yang didapat dari berpikir kreatif. Dere (2019) menyatakan bahwa *creativity is fundamental for the preschool curriculum and can be defined as a procedure to create original things*. Kreativitas menurut Fieldz & Bisschoff (2018) *creativity involves a set of attributes (like self confidence desire for achievement, sensitivity) and thinking skills (like fluency, mental flexibility, imagination)*. Kreativitas merupakan kemampuan yang paling dibutuhkan oleh manusia untuk menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 ini. Kreativitas yang harus dimiliki manusia yaitu kreativitas dalam menciptakan sesuatu, memodifikasi sesuatu, dan mengkombinasikan sesuatu. Kemampuan kreativitas ini tidak secara alami ada pada manusia, tetapi bisa diciptakan dengan cara penerapan kebiasaan dan faktor psikologis. Penerapan kebiasaan bisa dilakukan dengan cara memulai rutinitas kreatif dan faktor psikologis bisa dilakukan dengan cara mengenali perasaan diri sendiri serta merumuskan pikiran untuk mengambil tindakan. Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir untuk merancang dan menyelesaikan masalah, melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik, serta memperoleh gagasan baru.

Terdapat beberapa pengaruh yang menghambat tumbuhnya perilaku kreatif, yaitu pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, kelakuan dan ketidaklenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

Semua pekerjaan saat ini dituntut untuk menciptakan sesuatu yang baru dan *anti mainstream*. Sejak sekolah dasar sebaiknya siswa sudah dibiasakan untuk berpikir dan bertindak secara kreatif agar kelak dapat bersaing di dunia kerja bidang apapun itu. Siswa di sekolah dasar saat ini masih perlu meningkatkan kemampuan kreatifnya. Wulandari, Mawardi, & Wardani (2019) mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Sependapat dengan hal tersebut, Sukestiyarno, Mashitoh, & Wardono (2021) menyatakan bahwa rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin.

Peran guru menjadi poin utama dalam menciptakan siswa dengan tingkat kreativitas yang tinggi. Sebelum siswa diarahkan untuk menjadi kreatif, guru harus lebih dulu memiliki *skill* itu. Guru saat ini dituntut kreatif untuk berinovasi menciptakan cara mengajar yang tidak monoton. Selain guru, model pembelajaran juga tak kalah penting dalam menciptakan siswa yang kreatif.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 1 Kutosari pada hari Kamis, 4 November 2021, didapatkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV masih rendah. Berdasarkan data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap muatan IPS rendah yakni belum dapat mencapai KKM= 70. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) 1 dari 22 hanya 11 yang

mampu mencapai KKM dengan presentase 50% sedangkan 11 siswa lainnya dengan presentase 50% belum mampu mencapai KKM. Rendahnya hasil PTS menandakan tujuan IPS belum tercapai. Penyebab dari rendahnya hasil PTS di atas adalah guru yang mengajar dengan menggunakan metode *teacher centered*, *story telling*, guru mengajar menggunakan ppt yang membuat pembelajaran hanya menekankan pada kognitif anak, siswa pasif saat proses pembelajaran, dan belum terbiasa untuk menyampaikan ide/gagasan di ruang kelas. Alasan guru menggunakan metode tersebut karena guru belum terbiasa untuk menggunakan metode lain untuk mengajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Widiarto dan Suwarso (2007) merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sapriya (2015) mengemukakan IPS sebagai mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta ilmu sosial lainnya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit karena berisi banyak materi hafalan, terlebih lagi metode yang digunakan lebih sering menggunakan *teacher centered* sehingga membuat siswa kurang terbiasa untuk kreatif karena pembelajaran berpusat pada guru. Hal ini diperkuat dengan wawancara dan observasi yang dilakukan dengan wali kelas IV A pada tanggal 29 September 2021. Metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu *teacher centered* sehingga siswa lebih banyak mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian ketika guru memberi pertanyaan hanya beberapa siswa yang berani menjawab, gagasan atau ide yang disampaikan siswa belum beragam, dan siswa belum aktif bertanya.

Berbeda jika pembelajaran menggunakan metode proyek, siswa akan lebih kreatif dan pembelajaran akan berpusat pada siswa. Kreativitas siswa yang diharapkan adalah berpikir kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berani mengambil risiko, dan bersifat imajinatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Al-Tabany (2014) yang mengemukakan bahwa *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Chen and Yang (2019) menyatakan bahwa *Project Based Learning is generally considered an alternative to traditional, teacher-led instruction*. Oleh karena itu, model *Project Based Learning* perlu diteliti untuk ditunjukkan keefektifannya untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, maka dapat diterapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik antara lain *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Project Based Learning*. Thomas, Mergendoller, dan Michaelson (1999) menyatakan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dan siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran ini lebih meningkatkan kemampuan kreativitas siswa karena siswa berkontribusi penuh dalam proses pembelajaran serta berperan penting dalam menciptakan suatu proyek. Contoh proyek yang bisa dilakukan siswa dalam pembelajaran IPS yaitu membuat peta Indonesia, peta konsep, dan kliping.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022, (2) meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahny keragaman di negeriku melalui model *Project Based Learning* pada siswa

kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022. Peneliti mengambil tema Indahny Keragaman di Negeriku karena tema tersebut tepat untuk diterapkan proyek peta konsep. Peneliti memilih model ini karena *Project Based Learning* salah satu model yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus empat pertemuan. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif berupa penerapan model *Project Based Learning* dan data kuantitatif berupa data mengenai rubrik penilaian kreativitas siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD tentang indahny keragaman di negeriku. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 1 Kutosari, guru kelas IV, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah model *Project Based Learning*, respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning*, dan peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan model *Project Based Learning* dengan persentase yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah: (1) mendesain proyek peta konsep, guru menginformasikan kepada siswa bahwa dalam pertemuan kali ini akan dilaksanakan pembuatan proyek, (2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek peta konsep, guru memberikan penjelasan mengenai peta konsep yang baik dan tema materi Indahny Keragaman di Negeriku, (3) menyusun jadwal, guru mengingatkan waktu yang diperlukan dalam pembuatan peta konsep adalah 45 menit, (4) penyelesaian proyek peta konsep dan monitoring, guru memberikan LKPD setiap kelompok untuk membuat rancangan proyek, (5) menyusun laporan dan presentasi, siswa dibimbing untuk mempresentasikan proyeknya di depan teman kelasnya, (6) mengevaluasi proyek peta konsep, guru memberikan penjelasan bersama siswa untuk membuat kesimpulan pada pembelajaran yang telah dipelajari. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Utami, Kristin, & Anugraheni (2018). Proyek yang dilakukan di penelitian ini yaitu pembuatan peta konsep tentang materi tema Indahny Keragaman di Negeriku. Berikut hasil observasi dan penilaian dari siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)
Mendesain proyek	85,41	87,5	93,74	97,91	100	95,83	93,05	93,74

Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	91,66	83,33	95,83	91,66	91,66	91,66	93,05	88,88
Menyusun jadwal	83,33	83,33	91,66	91,66	91,66	100	88,88	91,66
Penyelesaian proyek dan monitoring	93,75	83,33	100	100	100	100	97,91	94,44
Menyusun laporan dan presentasi	83,33	87,49	91,66	91,66	91,66	91,66	88,88	90,27
Mengevaluasi proyek	83,33	83,33	95,83	91,66	100	100	93,05	91,66
Rata-rata	86,80	84,71	94,78	94,09	95,83	96,52	92,47	91,77

Keterangan: G= Guru S= Siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I dan II selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke II ada kenaikan sebesar 7,98% dan pada siklus II ke III ada kenaikan sebesar 1,05%. Pengamatan terhadap siswa dari siklus I ke II naik sebesar 9,38% dan dari siklus II ke III ada kenaikan sebesar 2,43%.

Tabel 2. Analisis Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I, II, dan III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
Nilai tertinggi	83,33	83,33	91,66	100	91,66
Nilai terendah	58,33	66,66	75	75	83,33
Rata-rata	74,61	75,37	83,7	88,25	86,35
Rata-rata	74,99		85,98		86,35

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa hasil kreativitas siswa meningkat mulai dari siklus I ke III. Persentase kreativitas siswa pada siklus I ke II naik sebesar 10,99% dan pada siklus II ke III naik sebesar 0,37%. Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Data di atas membuktikan pendapat Sari dan Angraeni (2018) bahwa melalui model pembelajaran *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas dalam berkarya. Hal ini juga dikarenakan model *Project Based Learning* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dinyatakan oleh Kurniasih (2014) yaitu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif, melatih untuk berkolaborasi, meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah sumber, memberikan pengalaman bagi siswa mengenai pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek, melibatkan peserta didik untuk belajar, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Kelebihan yang didapatkan oleh siswa kelas IV SDN 1 Kutosari adalah meningkatkan hubungan sosial, meningkatkan keahlian berkomunikasi, mengembangkan motivasi belajar siswa, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Alasan mengapa kreativitas siswa meningkat setelah diterapkan model *Project Based Learning* menurut Utami, Kristin, & Anugraheni (2018) yaitu: (1) pada langkah penentuan pertanyaan mendasar, guru menyampaikan pertanyaan esensial dan

menentukan topik yang sesuai dengan realitas dunia, (2) pada langkah mendesain perencanaan proyek, membuat perencanaan secara kolaboratif antara guru dan siswa, (3) pada langkah menyusun jadwal, guru membuat deadline dan membimbing siswa, (4) pada langkah memonitor siswa dan kemajuan proyek, guru memonitor aktivitas siswa, (5) pada langkah menguji hasil, guru memberi umpan balik tentang pemahaman yang sudah dicapai siswa, dan (6) pada langkah mengevaluasi pengalaman, guru merefleksikan aktivitas dan hasil proyek. Berdasarkan keseluruhan yang telah dibahas, model *Project Based Learning* efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kendala penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022 yaitu: (a) guru belum menjelaskan berapa waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek; (b) guru belum memfasilitasi siswa untuk melakukan presentasi; (c) guru belum memberikan umpan balik dan kesimpulan, (d) siswa tidak mendengarkan penjelasan guru; (e) siswa tidak mencatat hal-hal penting; (f) siswa belum maksimal dalam melakukan presentasi; dan (g) siswa belum membagi tugas untuk presentasi kelompok. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) guru memberikan waktu 45 menit untuk pengerjaan proyek; (b) guru memberikan fasilitas berupa plester untuk menempelkan proyek di papan tulis; (c) guru memberikan umpan balik dan kesimpulan tentang proyek, (d) guru memastikan siswa duduk ditempatnya masing-masing dan tidak mengobrol dengan teman; (e) guru memastikan siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru; (f) guru memberikan contoh cara presentasi yang baik dan benar; dan (g) guru menyuruh siswa untuk bergantian saat presentasi dengan teman sekelompoknya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan: (1) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022 yaitu: (a) mendesain proyek peta konsep, guru menginformasikan kepada siswa bahwa dalam pertemuan kali ini akan dilaksanakan pembuatan proyek, (b) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek peta konsep, guru memberikan penjelasan mengenai peta konsep yang baik dan tema materi Indahny Keragaman di Negeriku, (c) menyusun jadwal, guru mengingatkan waktu yang diperlukan dalam pembuatan peta konsep adalah 45 menit, (d) penyelesaian proyek peta konsep dan monitoring, guru memberikan LKPD setiap kelompok untuk membuat rancangan proyek, (e) menyusun laporan dan presentasi, siswa dibimbing untuk mempresentasikan proyeknya di depan teman kelasnya, (f) mengevaluasi proyek peta konsep, guru memberikan penjelasan bersama siswa untuk membuat kesimpulan pada pembelajaran yang telah dipelajari.; (2) penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat dilihat dari Presentase rata-rata siklus I memperoleh presentase sebesar 74,99%, siklus II sebesar 85,98%, dan siklus III sebesar 86,35%; (3) kendala penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS tentang indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/2022 salah satunya yaitu siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik, adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru meminta siswa untuk bekerja sama dan mengulang penjelasan sampai seluruh siswa paham. Peneliti berharap pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T.I.B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ TKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Chen, C.H. & Yang, Y.C. (2019). Revisiting the Effects of Project-based Learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*. 26, 71-81. Diunduh 27 November 2021 dari <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*. 7 (3), 652-658. Diunduh 27 November 2021 dari DOI: 10.13189/ujer.2019.070302
- Fieldz, Z. & Bisschoff, C.A. Developing and Assessing a Tool to measure The Creativity of University Student. *J Soc Sci*, vol. 38, no. 1, pp. 23-31. 2018
- Kurniasih. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Nurhaifa, I., Hamdu, G., & Suryana, Y. (2020). Rubrik Penilaian Kinerja pada Pembelajaran STEM Berbasis Keterampilan 4C. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4 (1), 101-110. Diperoleh 27 Desember 2021, dari <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24742>
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, R.T., Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30 (1), 79-83.
- Sukestiyarno, YL., Mashitoh, NLD., & Wardono. (2021). Analysis of Students' Mathematical Creative Thinking Ability in Moduleassisted Online Learning in terms of Self-efficacy, *Jurnal Didaktik Matematika*, 8 (1), 106-118. Diperoleh 6 September 2021, dari <http://jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/view/19898/13992>
- Thomas, J.W., Mergendoller, J.R. & Michaelson, A. (1999). *Project Based Learning : A Handbook of Middle and High School Teacher*. Novato CA: The Buck Institute for Education.
- Utami, T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 SD, *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2 (6), 541-552. Diperoleh 10 September 2021, dari <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/345/148>.
- Widiarto, T. & Suwarso. 2007. *Pendidikan IPS (Pembelajaran IPS)*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Wulandari, F.A., Mawardi, & Wardani, K.W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (1), 10-16. Diperoleh 6 September 2021, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/viewFile/17174/10307>