



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD/MI

Rista Farida

STAI KH. Zainuddin Ponpes Mojokari Nganjuk
ristafarida94@gmail.com

Riska Latifatul Husna

Institut Agama Islam Negeri Sorong
riska.latifa@iainsorong.ac.id

Leha Arya Arvianti

Institut Agama Islam Negeri Sorong
viaarya519@gmail.com

Abstract

This research aims to investigate the development of project-based learning media in enhancing students' creativity in Social Studies (IPS) subjects in elementary schools (SD/MI). This study is a qualitative descriptive research with library research subjects drawn from previous research journals. The study is based on several journals relevant to the topic of project-based learning media development in Social Studies to enhance creativity in SD/MI. The findings indicate that project-based media can increase student engagement in learning because it provides relevant and meaningful contexts for them. The use of project-based media often increases opportunities for students to explore topics in depth and engage in active learning.

Keywords : *Project-based learning media; Creativity; Social Studies (or Social Sciences)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SD/MI. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian kepustakaan dari jurnal penelitian sebelumnya. Penelitian ini berasal dari beberapa jurnal yang relevan dengan topik pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas SD/MI. Hasil penelitian yang diperoleh adalah media berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan konteks yang relevan dan bermakna bagi mereka. Penggunaan media berbasis proyek juga sering kali meningkatkan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi topik secara mendalam dan terlibat dalam pembelajaran aktif.

Kata Kunci : Media pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, IPS

Pendahuluan

Pendidikan adalah pengajaran tentang hubungan sosial dan tanggung jawab kepada peserta didik di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan harus mampu mempertimbangkan dan memberikan solusi terhadap upaya yang mendorong kemajuan bangsa itu sendiri. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah proses belajar mengajar yang menjadikan peserta didik memiliki kecerdasan spritual, emosional, kognitif dan psikomotorik sehingga dapat mejadikan potensi keterampilan upaya sadar dan sengaja untuk mencipta. Mereka membutuhkan Anda, mereka membutuhkan masyarakat, mereka membutuhkan negara. Oleh karena itu, perubahan dan pendidikan harus berkembang seiring dengan perubahan budaya hidup.¹ Untuk memprediksi kemajuan di masa depan, perubahan ini perlu terjadi di semua tingkat pendidikan. Pendidikan yang mengembangkan potensi peserta didik agar mampu mengatasi dan memecahkan permasalahan yang akan dihadapinya di masa depan.²

Hasil penelitian sebelumnya bertujuan untuk memastikan tidak adanya kesamaan antar penelitian. Berikut beberapa temuan peneliti. Penelitian bertajuk “Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SD Al-Rahman Misriadi Desa Stabat Lama Langkat” yang dilakukan oleh Nila Lestari. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti meningkatkan aktivitas siswa kelas V SD Al-Rahman Misriadi desa Stabat Lama Langkat. Dan penelitian ini dilakukan oleh Nurfaridah dkk. Penelitian bertajuk “Desain Pembelajaran IPS Berbasis Project Based Learning Tingkat SD/MI” dengan menggunakan metode kualitatif.³ Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dengan memberikan tugas proyek kepada siswa. Dalam model ini, practitioner memberikan kebebasan kepada siswa untuk merancang konsep proyek, memulai proyek, dan melakukan penilaian atau evaluasi produk secara mandiri. Proyek yang diberikan adalah aplikasi pembelajaran yang memungkinkan siswa mempelajari, menilai, dan memaksimalkan informasi yang mereka miliki.⁴

Fase pertama dalam pengembangan media pembelajaran adalah pengenalan konsep, tujuan, dan metode yang akan digunakan untuk membuat alat pembelajaran yang efektif. Fase ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan alat atau teknologi yang tepat untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

IPS adalah bidang yang dapat membantu siswa belajar sendiri dan berkolaborasi melalui program pembelajaran yang inventif. Kreativitas dalam IPS berarti mencoba memecahkan masalah atau menemukan cara baru untuk meningkatkan kesejahteraan. Oleh karena itu, sikap dan perilaku kreatif harus ditanamkan dan dikembangkan sedini mungkin

¹ Bafirman, Pembentukan karakter Siswa, (Jakarta: Prenada Media, 2016), 131

² Stefanus M. Marbun, Psikologi Pendidikan, (Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), 11

³ Nila Lestari, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Ar-Rahman Misriadi Desa Stabat Lama Langkatil, Jurnal Pendidikan dan Penelitian Pendidikan (JPPT) Volume 1 No 1 Juni 2019, 13-23

⁴ Nur Fariha Maulidia, Desain Pembelajaran IPS Berbasis Project Based Learning Pada Tingkat SD/MI, Jurnal Pendiidkan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS), Desember 2023

jika kita ingin menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan kompetitif di period ultramodern.⁵

Proyek IPS berbasis media pembelajaran bertujuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar yang lebih aktif, yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam proses belajar yang lebih mendalam dan berarti. Proyek- proyek ini, yang menekankan pengembangan mata pelajaran IPS di tingkat SD/ MI, memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama.⁶ Dengan demikian, penggunaan media pembelajran berbasis proyek dalam mata pelajaran IPS di SD/ MI bukan hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu mereka berkembang secara kreatif, menyediakan mereka untuk menjadi siswa yang berpikiran terbuka dan fleksibel di period yang terus berubah.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian. Peneliti adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar, pendekatan deskriptif kualitatif adalah cara yang diperoleh seorang peneliti untuk menemukan sebuah pengetahuan serta teori dalam jangka waktu tertentu. Analisisiisi adalah rangkaian studi yang menyatukan temuan berbagai studi. Penelitian ini, yang ditulis oleh Maria Anita Titu(2015), bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek. Penulis melakukan penelitian telaah buku melalui buku dan jurnal- jurnal dengan pembahasan yang diambil. Selanjutnya, kesimpulan dicapai melalui analisis data.⁷

Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek atau Project based learning adalah turunan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek ini membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran yang mengaitkan kehidupan yang disekitarnya yaitu mengabungkan atara teknologi dengan permasalahan yang ada ataupun permasalahan yang ada disekolah maupun dikelas. Menurut Trianto model pembelajaran berbasis proyek ini akan memberikan hasil yang menarik terhadap pengalaman belajar peserta didik disekolah sehingga menemukan pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui.⁸ Sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan model berbasis proyek ini.

Adapun pembelajatan berbasis proyek ini, siswa termotivasi lebihaktif pada pembelajaran. Guru nantinya akan menjadi fasilitator, menilai produk output kerja siswa yang akan ditampilkan pada output permasalahan yang dikerjakan, sebagai akibatnya membuat hasil konkret yang bisa menjadikan keaktifan anak didik supaya sanggup berpikir kreatif pada mencari faktor pada konsep kasus IPS. Menurut kamus akbar Bahasa Indonesia “ Proyek merupakan planning pekerjaan menggunakan target spesifik & menggunakan waktu penyelesaian yg tegas “. menyebutkan bahwa “ Pembelajaran berbasis proyek merupakan taktik pembelajaran yg memberdayakan anak didik buat memperoleh

⁵ Nursalam. Model Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (Serang : CV.AA Rizky,2020), 148

⁶ Yulia Siska, Konsep Dasar IPS, (Yogyakarta: Garudhawacana, 2016), 7

⁷ Sugiono. Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R&Q.(Bandung: Alfabeta, cet k14),2011.

⁸ Rian Vebrianto, Bahan Ajar IPA Berbasis Project Based Learning (PJB) Versi Daring (Riau: DOTPLUS, Publisher 2021), 10-11

pengetahuan & pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui banyak sekali presentasi". disebutkan bahwa Pembelajaran berbasis proyek adalah contoh pembelajaran yg menaruh kesempatan pada practitioner buat mengelola pembelajaran pada kelas menggunakan melibatkan kerja proyek.

Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek, merupakan menjadi berikut ⁹:

- a. Memberikan motivasi belajar siswa. Menilai proyek tulisan sering kali mengekspresikan seseorang siswa gigih sampai melampaui waktu yang diberikan, mengeluarkan banyak upaya untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Praktisi juga menyampaikan adanya peningkatan absensi dan kurangnya siswa yang datang telat. Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih menyenangkan dibandingkan elemen program lainnya.
- b. Menumbuhkan peningkatan keterampilan untuk memecahkan sebuah masalah. Penelitian tentang perkembangan kemampuan daya pikir anak yang lebih tinggi. Memotivasi para siswa untuk aktif dalam tugas-tugas memecahkan masalah dan kebutuhan untuk belajar secara khusus cara mengungkapkan dan pemecah masalah. Ada banyak sumber menggambarkan tempat pembelajaran project based learning membuat siswa aktif dan efektif dalam memecahkan sebuah permasalahan yang umum terjadi.
- c. Menumbuhkan Kerjasama. Perlunya bekerja secara tim dalam sebuah permasalahan yang mengharuskan siswa untuk memberikan dan melatih keaktifan serta cara berkomunikasi mereka. Anggota kerja kolaborasi, evaluasi siswa, berbagi kabar secara maya adalah bagian dari kerjasama dari permasalahan yang ada. Teori kognitivis dan konstruktivis yang baru menekankan bahwanya pembelajaran adalah realitas sosial dan siswa kegiatan belajar paling baik dalam suatu kelompok kerja.
- d. Menumbuhkan keahlian manajemen sumber. Salah satu bagian dari menjadi pembelajar mandiri adalah menyelesaikan tugas-tugas yang umum. Belajar pembelajaran berbasis proyek Jika diterapkan dengan benar, ini memungkinkan siswa untuk belajar dan berlatih mengatur proyek dan membuat penentuan waktu dan sumber daya, seperti bahan untuk menyelesaikan kewajiban yang harus dikerjakan.

Kelemahan berdasarkan pembelajaran berbasis proyek ini diantaranya:¹⁰

- a. Kebanyakan permasalahan " global konkret " yg nir terpisahkan menggunakan kasus kedisiplinan, buat itu disarankan mengajarkan menggunakan cara melatih & memfasilitasi siswa pada menghadapi kasus.
- b. Membutuhkan banyak uang.
- c. Banyak guru yang puas dengan ruang kelas tradisional, di mana guru memainkan peran penting dalam pembelajaran.
- d. Banyak peralatan yang perlu dipersiapkan.

Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau konsep kepada peserta didik. Bentuknya bisa bermacam-macam, termasuk buku teks, kaset video, presentasi, perangkat lunak interaktif, dan bahkan permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan retensi terhadap apa yang diajarkan. Media

⁹ Siti Supriatin, Model Pembelajaran Projcet Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SM IT Darussalam, Kabupaten Tangerang. GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vo; 2 No 1 Februari 2024

¹⁰ Hermin Nurhayati, Keefektifan Model Project Based Learning untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS SD, Jurnal Basicedu Volume 10 No. 10 Tahun 2010. 10

pembelajaran IPS diperlukan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran IPS. Media atau multimedia yang sangat dianjurkan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain pertemuan komunitas, pameran dan koleksi benda, televisi dan film, rekaman radio, gambar dan foto untuk berbagai keperluan sosial. studi berukuran, grafik, dan banyak lagi. , bagan, map, diagram, peta, majalah, surat kabar, buletin, brosur, brosur dan komik, perpustakaan, kaset pembelajaran, laboratorium IPS. Ceramah, tanya jawab, dan sejarah lisan juga tersedia.

Dari beberapa contoh media pembelajaran yang disajikan, terlihat jelas bahwa media pembelajaran IPS mempunyai peranan yang sering menimbulkan kekhawatiran di kalangan praktisi. Praktisi meyakini kedua fungsi tersebut dapat dialihkan melalui media pembelajaran. Jika praktisi benar-benar memahami tugas dan peran mereka yang sebenarnya, kekhawatiran ini tidak perlu muncul dalam praktiknya. Perhatian dan dukungan individual terhadap siswa merupakan isu penting, namun belum sepenuhnya terlaksana. Fitur media pembelajaran meliputi : (1). Sampaikan pesan Anda dengan jelas dan ringkas secara tertulis tanpa menggunakan terlalu banyak kata (2). Dapat mengatasi keterbatasan spasial, temporal, dan sensorik, (3) menjadi media pembelajaran yang serba guna dan bermanfaat, dan (4) mengedepankan sifat-sifat unik yang dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman lainnya.¹¹

Proses pembelajaran pelajaran IPS dengan menggunakan media belajar berbasis proyek mempunyai adapun 6 bagian yaitu: mendeskripsikan masalah, menggunakan rakaian desain dan rencana menerapkan proyek, melakukan penelitian, merancang, menghitung, mengevaluasi, menyempurnakan, serta menyelesaikan dan mempublikasikan produk. Praktisi masih menghadapi tantangan dalam menjalankan belajar menggunakan model project learning, seperti waktu yang dibutuhkan dan persiapan peralatan dalam skala besar.

Kreativitas

Kreativitas adalah proses internal yang melibatkan pemikiran di luar batas-batas tradisional dan dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. Kreativitas merupakan sesuatu yang ada dan dibutuhkan sebagai dasar kebutuhan setiap manusia, keperluan aktualisasi diri (self-actualization), namun kebutuhan manusia semakin berkurang.¹² Semua orang dilahirkan ke bumi ini mempunyai cara berfikir kreatif. Setiap kreativitas diakui serta didorong melalui pembelajaran yang sesuai. Kreativitas mencakup karakteristik bakat seperti pemikiran yang cair (ketidaktahuan), fleksibilitas (tidak fleksibel), dan orisinalitas (orisinalitas), serta rasa ingin tahu, suka bertanya, terus-menerus mengalami hal-hal baru, dan memecahkan masalah. Ada kualitas yang kontradiktif seperti keinginan untuk mencari strategi, keterampilan, dll. Gabungkan, pecahkan, dan jawab, yang mencerminkan keterampilan manipulasi kreatif anak Anda.

Pada diri semua orang ada di bumi ini memiliki cara berfikir kreatif. Kreativitas diakui dan didorong melalui pembelajaran yang sesuai. Kreativitas mempunyai ciri-ciri bakat seperti kelancaran berpikir (ignorance), fleksibilitas (inflexibility), dan orisinalitas (originality), dan sifat-sifat yang tidak sesuai seperti rasa ingin tahu, suka bertanya, dan keinginan untuk selalu mencari pengalaman baru pemecahan masalah dan kemampuan menggabungkan, memecahkan, dan men¹³jawab, mencerminkan keterampilan manipulasi anak yang kreatif.

¹¹ Yulia Siska. Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI. Yogyakarta : Garudhawacana 2016. 23

¹² Yesi Budiarti, Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 3 No.1, 2015

¹³ Hamzah B. Uno dan NurdinMohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012. 252

Oleh karena itu, kreativitas dalam belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam pembelajarannya, baik berupa kemampuan praktisi untuk lebih mengembangkan keterampilan membangun pengetahuan yang diperoleh dalam proses belajar mengajar dan menghasilkan sesuatu yang baru. Kombinasi dalam pembelajaran. Ciri-ciri kreativitas :

- a. Kelancaran berpikir (thinking jahiliah), kemampuan cepat menghasilkan banyak gagasan yang timbul dari pemikiran seseorang. Berpikir lancar berfokus pada kuantitas daripada kualitas.
- b. keluwesan berpikir, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang berbeda; mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang; Atau cara berpikir. Orang yang kreatif adalah orang yang berpikir fleksibel. Anda dapat dengan mudah melepaskan cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara baru.
- c. Elaborasi, kemampuan mengembangkan gagasan dan menambah atau memperjelas rincian suatu objek, gagasan, atau situasi agar lebih menarik.
- d. Orientasi, kemampuan menghasilkan ide-ide unik atau orisinal.

Peningkatan kreativitas belajar siswa ini disebabkan oleh hakikat pendekatan literasi berbasis desain: keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, kolaborasi siswa dengan membentuk kelompok untuk memecahkan masalah, dan pembuatan proyek. selama proses pembelajaran.¹⁴ Desain Pendekatan Grounded Literacy merupakan pendekatan inovatif yang berfokus pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks. Kegiatan kompleks didasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang yang menuntut siswa untuk merencanakan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.¹⁵

Pendekatan literasi berbasis desain berfokus pada pemecahan masalah sebagai tujuan utama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya melibatkan pemahaman terhadap apa yang dipelajari, namun juga menyadarkan siswa akan manfaat pembelajaran. Dibuat untuk lingkungan. Selain itu, pendekatan literasi berbasis desain memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Mempromosikan otonomi siswa.
- b. Mereka mengambil kewajiban dan tanggung jawab atas cara belajar mereka sendiri.
- c. Menumbuhkan cara menyelesaikan sebuah permasalahan.
- d. Dan Cara belajar semakin luas dan banyak pengetahuan

Kesimpulan

Pengembangan media berbasis proyek telah terbukti menjadi cara yang paling tepat untuk menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif. Melalui proyek dunia nyata yang relevan, siswa mengembangkan pemikiran kreatif, pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi. Media berbasis proyek juga membantu menciptakan hubungan antara teori dan praktik, mendorong siswa untuk mengembangkan solusi inovatif dan memberikan kesempatan untuk pengalaman pembelajaran yang mendalam. Hal ini memperkuat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk ikut mengeksplorasi ide-ide baru.

¹⁴ Dani Maulana, Model-Model Pembelajaran Inovatif, Lampung : Lembaga Mutu Pendidikan Provinsi Lampung, 2014, 5

¹⁵ Yanti Rosida Tinenti, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP), Yogyakarta : Deepblish (Grup CV. Budi Utama) 2018, 3

Referensi

- Bafirman. "Pembentukan karakter Siswa", Jakarta : Prenada Media. (2016).
- Budiarti, Yesi. "Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS". Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol.3, No.1. (2015).
- Maulana, Dani. "Model-Model Pembelajaran Inovatif". Lampung: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung. (2014).
- Nila, Lestari. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Ar-Rahman Misriadi Desa Stabat Lama Langkat", Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Pendidikan (JPPT), Volume 1, No. 1. (2019).
- Nurhayati, Hermin dkk, Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Sd, JURNAL BASICEDU Volume 10 Nomor 10 Bulan 10 Tahun (2010).
- Nur Fariha Maulidia dkk. "Desain Pembelajaran IPS Berbasis Project Based Learning Pada Tingkat SD/MI". Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS). (2023).
- Nursalam, dkk. "Model Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar". Serang: CV. AA Rizky. (2020).
- Rian Vebrianto. "Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Versi Daring". Riau: DOTPLUS Publisher. (2021).
- Rosinda Tinenti, Yanti. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)". Yogyakarta: Deepublish Group CV. Budi Utama. (2018).
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R&Q". Bandung: Alfabeta, Cet. Ke14. (2011).
- Siska, Yulia. "Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI". Yogyakarta: Garudhawaca. (2016).
- Siska, Yulia. "Konsep Dasar IPS". Yogyakarta: Garudhawacana. (2016)
- Stefanus M. Marbun. "Psikologi Pendidikan". Sidoharjo : Uwais Inspirasi Indonesia. (2018).
- Supriati, Siti, dkk. "Model Pembelajaran Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP IT Darussalam Kabupaten Tangerang". GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol. 2 No. 1 Februari (2024).
- Uno, B, Hamzah dan Nurdin Mohamad. "Belajar Dengan Pendekatan Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik". Jakarta: PT. Bumi Aksara. (2012).