

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DI MI LANTABURO CIPONDOH
KOTA TANGERANG*****THE EFFECT OF THE PROJECT-BASED LEARNING MODEL ON INCREASING
STUDENT CREATIVITY AT MI LANTABURO CIPONDOH TANGERANG CITY*****Dina Amalia**Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani
dinaamalia@stai-binamadani.ac.id**ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa yang kurang kreatif dan hasil belajar mereka di MI Lantaburo Cipondoh Kota Tangerang. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil analisis data yang dilakukan pada data SPSS versi 26 membuktikan perbedaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang tidak menggunakannya, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($10.064 > 1.682$), dan dengan angka signifikansi sig yang rendah ($0.02 < 0.05$), hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memengaruhi kreativitas siswa di MI Lantaburo Cipondoh Kota Tangerang.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Siswa, MI Lantaburo*

ABSTRACT

The research focuses on the influence of project-based learning models on improving the creativity of less creative students and their learning outcomes at MI Lantaburo Cipondoh Kota Tangerang. Based on data analysis, it was found that students using project-based learning models showed significant improvements in learning outcomes. The results of the data analysis carried out on SPSS version 26 data showed a difference between students who used a project-based learning model and students who did not, which shows that the t count value is greater than the t table ($10.064 > 1.682$), and with a low sig significance ($0.02 < 0.05$), the results show that the project-based learning model affects student creativity.

Keywords: *Project Based Learning Model, Student Creativity, MI Lantaburo*

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek-proyek nyata. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, serta meningkatkan motivasi belajar mereka (Wardani, 2023). Dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan cara ini, siswa juga dapat mengalami proses belajar yang lebih mendalam dan signifikan, karena mereka terlibat secara aktif dalam setiap tahap proyek yang mereka kerjakan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan, karena mereka telah terlatih untuk bekerja secara mandiri maupun dalam tim (Siti, 2024). Dengan demikian,

pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa secara holistik.

Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya belajar tentang teori dan konsep, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Mereka dapat belajar bagaimana bekerja sama dengan teman sekelas, mengatasi masalah yang muncul, serta mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan jelas dan efektif (Kezia, 2024). Hal ini akan membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama yang sangat diperlukan di dunia kerja. Selain itu, dengan menyelesaikan proyek-proyek yang kompleks, Selain itu, siswa akan menemukan cara untuk menjadi pemecah masalah yang kreatif dan inovatif. Semua ini akan membantu mereka untuk menjadi individu yang siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada di masa depan. Dengan demikian, melibatkan siswa dalam proyek-proyek kolaboratif di sekolah merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka untuk kesuksesan di masa depan (Nining *et al.*, 2023) Selain itu, pengalaman ini juga akan memperkuat bakat dan minat mereka dalam bidang tertentu, sehingga mereka dapat memilih karir yang sesuai dengan passion mereka. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan akademis, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang dibutuhkan untuk meraih kesuksesan dalam dunia kerja yang kompetitif.

Dengan demikian, siswa akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah yang sangat diperlukan dalam dunia kerja. Selain itu, proyek-proyek kolaboratif juga dapat membantu siswa untuk belajar bekerja sama dengan orang lain, menghargai perbedaan pendapat, dan menghormati kerja tim. Semua hal ini merupakan keterampilan yang sangat berharga dan akan membantu siswa untuk berhasil tidak hanya dalam karir mereka, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Zamroni, 2016). Dengan demikian, melibatkan siswa dalam proyek-proyek kolaboratif di sekolah bukan hanya tentang menciptakan kesempatan untuk belajar, tetapi juga tentang membentuk karakter dan keterampilan yang akan membantu mereka sukses di masa depan.

Kreativitas adalah keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada siswa sekolah dasar (Mega, 2022). Melalui kreativitas, siswa dapat belajar untuk berpikir di luar kotak, menemukan solusi yang inovatif, dan mengembangkan ide-ide baru. Hal ini akan membantu mereka untuk menjadi lebih adaptif dan fleksibel dalam menghadapi berbagai tantangan yang mungkin terjadi di masa depan. Selain itu, kreativitas juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan membantu mereka untuk mengekspresikan diri dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memberikan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai kegiatan dan proyek yang menantang. Dengan pemberian dukungan dan pengakuan atas kreativitas mereka, siswa akan merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mengembangkan bakat mereka. Selain itu, melalui ekspresi kreativitas, siswa akan belajar menghargai perbedaan dan beragam cara pandang, sehingga dapat memperluas pemahaman mereka tentang dunia (Gunawan *et al.*, 2023). Dengan demikian, menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas akan memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan pribadi dan profesional siswa.

Dengan adanya ruang untuk berekspresi, siswa juga dapat belajar bekerja sama dalam tim, mengasah kemampuan komunikasi, serta meningkatkan kepercayaan diri. Selain itu, melalui proyek-proyek kreatif siswa dapat belajar menghadapi tantangan dan mengembangkan keterampilan problem-solving yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas mereka dalam lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini akan membantu mereka menemukan bakat dan minat mereka sendiri, serta membantu mereka mempersiapkan diri untuk masa depan yang penuh

dengan tantangan. Melalui proyek kreatif, siswa juga akan belajar untuk berpikir kritis dan analitis, sehingga lebih siap menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif (Denis, 2023). Dengan memberikan ruang untuk ekspresi dan kreativitas, pendidik juga dapat membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri yang kuat, yang akan membantu mereka sukses dalam mencapai tujuan pribadi dan profesional mereka.

Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa juga akan memiliki kesempatan untuk bekerja sama dalam tim, mengasah kemampuan komunikasi, dan belajar untuk menyelesaikan masalah secara efektif. Dengan demikian, mereka akan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia nyata, di mana kolaborasi dan inovasi menjadi kunci untuk mencapai kesuksesan (Gunawan *et al.*, 2023) Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya akan belajar materi pelajaran, tetapi juga akan mengembangkan keterampilan penting yang akan membantu mereka menjadi individu yang berdaya dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan begitu, mereka akan mampu menunjukkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan masalah secara efektif dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. Selain itu, mereka juga akan dapat menjadi inovator yang mampu menciptakan solusi-solusi kreatif bagi berbagai masalah yang dihadapi oleh masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi pemimpin masa depan yang tangguh dan kompeten.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, kami akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimental. Sampel penelitian akan terdiri dari siswa di MI Lantaburo Kota Tangerang (Sari, 2019). Data akan dikumpulkan melalui tes literasi sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis proyek, serta kuesioner untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Analisis data akan dilakukan menggunakan teknik statistik yang sesuai untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian eksperimental, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa. Selain itu, penggunaan teknik statistik dalam analisis data akan memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian ini.

Tabel 1.1
Desain Kelas Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimental	YE	X	YE
Kontrol	YK		YK

Keterangan:

YE : Data hasil pretest/posttest kelas eksperimen

YK : Data hasil pretest/posttest kelas control

X : Perlakuan yang di eksperimenkan

Populasi dari keseluruhan subjek penelitian yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk diterapkannya oleh peneliti yang kemudian akan ditarik menjadi sebuah kesimpulan (Wahab, 2022). Dengan karakter yang dimiliki dari objek atau subjek dari penelitian tersebut adalah siswa/siswi dengan jumlah populasi seluruhnya 417 siswa siswi MI Lantaburo Cipondoh Tangerang. Pengambilan sampel yang menjadi sebagian dari populasi yang diteliti memiliki karakteristik dari populasi.

Sampel yang diambil untuk mewakili dari populasi yang diteliti. Apabila populasi dari penelitian ini besar maka dengan keterbatasan tertentu peneliti hanya menjadikan sampel yang diambil hanya sebagian dari populasi yang ada (Sugiono, 2019). Penjelasan yang menerangkan adanya kelas kecil yang diamati menjadikannya sampel, sedangkan adanya kelas besar yang menjadi sasaran. Tujuan utama dari penelitian tersebut adalah mendapatkan perjalanan dengan kondisi yang sesuai pada tujuan yang ingin ditingkatkan. Sampel yang diambil dalam penelitian yaitu ada 44 siswa, yang membutuhkan dua kelas dengan masing-masing jumlah kelasnya ada 22 siswa.

Variabel adalah konsep yang menunjukkan gejala yang bervariasi, gejala-gejala yang dijadikan bervariasi menurut tingkat atau besar kecilnya. Dalam sebuah penelitian variabel dibedakan menjadi dua bagian:

1. Variabel bebas (*independent variable*) atau yang biasa disebut dengan variabel X yaitu suatu penyebab atau suatu objek yang memiliki kemungkinan teoritis dan memiliki pengaruh pada variabel lain. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (X) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) atau yang biasa disebut dengan variabel Y yaitu variabel yang muncul disebabkan oleh adanya pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Kreativitas Siswa (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini tidak memberikan perlakuan kepada kedua kelompok eksperimen; sebaliknya, mereka memberikan soal pretest kepada siswa yang belum menerima perlakuan.

Pengujian Data Prettest dan Posttest

a. Data Pretest Kelas Eksperimen

Data Pretest Kelompok Eksperimen Hasil pretest pada pembelajaran berbasis proyek kepada Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen adalah 22, dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 70. Nilai rata-rata (mean) adalah 60,23, median 60.00, modus (nilai yang paling sering terjadi) yaitu 50, dan standar deviasi (Std Deviasi) nilai semua 7.477.

b. Data Posttest Kelas Eksperimen

Hasil posttest kelompok eksperimen terhadap kreativitas siswa diketahui terdapat 22 siswa dengan nilai terendah 70 dan maximum 95 dengan total 1790. Nilai median adalah 80, modusnya adalah 75, dan standar deviasinya adalah 7.102.

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas Data Pretest

Uji normalitas diperlukan untuk menentukan apakah data yang kita ujikan berdistribusi normal. Data normal dapat dilihat dari hasil nilai (sig) pada table berikut:

Tabel 2.1
Uji Normalitas Data Pretest

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	Df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Nilai Pretest	Pretest Eksperimen	.367	22	.200*	.684	22	.106
	Pretest Kontrol	.307	22	.026	.750	22	.024

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Melihat dari perolehan data diatas maka Uji normalitas kelas eksperimen menghasilkan nilai sig 0.200 yang dilihat dari table kolmogrof-Smirnov dan uji normaliatas pada keleas kontrol memiliki hasil sig 0.026 dilihat oada table Kolmogrof_Smirnof. jika, persamaan nilai $\alpha = 0,05$. Dengan nilai Kolmogolov-Smirnov Sig. maka $> 0,05$, sehingga kedua data dari olahan dapat disimpulkan dalam distribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Posttest

Untuk memperoleh uji normalitas posttes angka signifikansi (Sig) menentukan apakah itu normal atau tidak. pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2
Uji Normalitas Data Posttest

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Nilai Posttest	Posttest Eksperimen	.360	22	.077*	.664	22	.210
	Posttest Kontrol	.385	22	.056*	.683	22	.607

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Hasil hitung uji normalitas di atas menunjukkan bahwa hasil dari data posttest tersebut pada di kelas eksperimen memperoleh Kolmogolov-Smirnov data Sig = 0,77 sedangkan kelas kontrol yang memperoleh Kolmogolov-Smirnov data Sig = 0,056. Namun, persamaan antara nilai $\alpha = 0,05$. Dengan demikian Kolmogolov-Smirnov Sig $> 0,05$, maka dari kedua hasil tersebut Ada kesimpulan bahwa data ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

a. Uji Homogenitas Data Pretest

Uji homogenitas data pretest untuk penelitian ini didasari dengan menghitung tentang data pretest serta dapat dilihat dari hasil Levence Statistik tersebut:

Tabel 3.1
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	.003	1	42	.959
	Based on Median	.031	1	42	.862
	Based on Median and with adjusted df	.031	1	40.520	.862
	Based on trimmed mean	.010	1	42	.922

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Berdasarkan perhitungan yang ditunjukkan dalam tabel di atas, menunjukan bahwa tingkat signifikan pada table Levence Statistik memperoleh nilai sebesar 0,959. jika persamaan dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai signifikansinya lebih dari 0,05, dengan

ini Ada kemungkinan bahwa informasi yang diperoleh dari table diatas terdapat pada populasi varians yang sama dalam hal ini disebut juga dengan homogen.

b. Uji Homogenitas Data Posttest

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas dari data posttest dalam penelitian yang terdapat pada data posttest ini dilihat hasil Levene Statistik di bawah ini:

Tabel 3.2
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai Posttes	Based on Mean	.055	1	42	.815
	Based on Median	.054	1	42	.818
	Based on Median and with adjusted df	.054	1	41.962	.818
	Based on trimmed mean	.057	1	42	.813

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Berdasarkan table di atas pada Levene Statistik, nilai signifikannya adalah 0,815, persamaan nilai $\alpha = 0,05$ yang berarti bahwa ada populasi dengan varians yang sebanding, yang berarti homogen.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengukur kebenaran suatu pernyataan secara statistik dalam suatu penelitian. Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Dalam studi ini, peneliti menggunakan uji t untuk pengambilan keputusan. uji t menggunakan statistic parametrik dan digunakan untuk mengukur kelas control dan kelas eksperimen :

H_o : Nilai rata rata dari kedua kelas tersebut bernilai sama

H_a : Nilai rata rata dari kelas tersebut bernilai berbeda

Maka prosedur dalam tingkat pengambilan keputusan dalam penelitian ini mengujikan hasil dan dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menguji perbedaan antara nilai t-hitung dan t-tabel.
 - a. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka H_o ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Jika nilai t hitung kurang dari t tabel, maka H_o diterima dan H_a ditolak. Dalam kasus lain, jika nilai t hitung kurang dari t tabel, maka H_o diterima dan H_a ditolak.
2. Menguji perbedaan antara nilai probabilitas signifikansi (Sig.) dan nilai α (0,05).
 - a. Dalam kasus di mana Sig. kurang dari 0,05, H_o ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam kreativitas siswa dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - b. Dalam kasus di mana Sig. lebih dari 0,05, H_o diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil matematika dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji t Data Pretest

Melalui hasil dari penelitian dengan olah data melalui program SPSS Versi 26, maka maha hasil dari uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Uji t Pretest Kelas Eksperimen Dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	T	Df
Hasil PreTest	Equal variances assumed	1.485	.000	5.335	42
	Equal variances not assumed			1.219	41.930

Sumber: Olahan data SPSS 26

Menurut data di atas, hasil uji t menunjukkan bahwa data pretest memiliki hasil yang homogen. Hasil uji signifikan uji t adalah 5.335 dengan nilai sig 0.00, yang sesuai dengan nilai sig ($0.00 < 0.05$), dan nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel (5.335). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, jika ditiru. jika ditinjau dari peningkatan kreativitas siswa antara kedua kelas tersebut maka hanya kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan secara khusus.maka dengan ini terdapat peningkatan kreativitas siswa pada keldua kelas tersebut.

Uji t Data Posttest

Melalui hasil dari pengujian data melalui SPSS Versi 26, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4
Uji t Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Df
Hasil PostTest	Equal variances assumed	8.801	.002	10.064	42
	Equal variances not assumed			10.064	41.508

Sumber: Olahan data SPSS 26

Berdasarkan tabel uji t, dapat disimpulkan bahwa hasil data homogen, dengan nilai sig 0,02, yang sama dengan nilai sig ($0.02 < 0.05$), dan t hitung lebih besar dari t tabel ($10.064 > 1.682$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dari perspektif kreativitas.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan proses pengolahan data yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika menggunakan pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa berbeda. Sebagai bukti, nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel (10.064 lebih besar daripada 1.682), dan nilai signifikansi sig = 0.00, yang menunjukkan bahwa nilai sig kurang dari 0.05. Hipotesis dari temuan ini adalah bahwa siswa di MI Lantaburo Kota Tangerang yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Dengan kata lain, model pembelajaran berbasis proyek sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa di MI Lantaburo Cipondoh Kota Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Denis. (2023). "Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Tingkat Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar* 1(1): 10.
- Gunawan, Masngud, Tugiman, & Kreatif. (2023). "Peran Budaya dan Bahasa dalam Membentuk Identitas Diri Melalui Berkebhinekaan Global, Kreatif dan Kritis di Kelas 5", *Jurnal Pendidikan Transformatif* 2(4): 448. DOI:khttps://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.620.
- Febrina, Kezia Youan, et al. (2024). "Strategi Komunikasi Efektif Dalam Bisnis Penerapan Kalimat Yang Tidak Ambigu Untuk Menghindari Gagal Paham", *Journal of Management and Innovation Entrepreneurship (JMIE)* 1(3): 496 DOI: https://doi.org/10.59407/jmie.v1i3.609
- Inayah, Yeti dan Mega Febriani Sya. (2022). "Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar", *Karimah Tauhid* 1(3): 334 DOI:https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7822
- Nining, et al (2023). "Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi dan Platform WEB: Kajian Literatur Terhadap Pengembangan Keterampilan Holistik Siswa", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(3): 863. DOI:https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.19498
- Sari. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung", *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2): 17. DOI:https://doi.org/10.26740/eds.v3n2.p16-22
- Siti, et al. (2024). "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Madrasah Aliyah Kejuruan Informatika dalam Memasuki Pasar Kerja", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7(1): 402. DOI: https://doi.org/10.30868/im.v7i01.6134
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Wardani. (2023). "Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa", *Jurnal Jawa Dwipa* 4(1): 5.
- Wahab, Syakhirul, et al. *Must Understand the Research Methodology*, Yogyakarta: Politeknik Negeri Jember and Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2022.
- Wardani. "Problem-Based Learning: Fosters Collaboration And Skill Development Among Students", *Jurnal Jawa Dwipa* 4(1): 5.
- Zamroni. (2016). "Urgensi Career Decision Making Skills Dalam Penentuan Arah Peminatan Peserta Didik", *Jurnal Konseling Gusjigang* 2(2): 145. DOI:https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.700