

## Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model *Project Based Learning* (PJBL) Melalui Media (Papan Hobi) Kelas II SDN Bandungrejosari 2 Kota Malang

**Hasan Dwi Prasetyo**  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang  
Email: [dwiprastio8@gmail.com](mailto:dwiprastio8@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this study is to ascertain the learning results of pupils studying Indonesian language subjects using the project-based learning (PJBL) model with media (hobby boards) and hobby content that turns into an accomplishment. Class II pupils at Bandungrejosari 2 State Elementary School in Malang, Indonesia, included 28 participants 13 males and 15 females were the focus of this study. This study is the result of two cycles of cooperative action research conducted in the classroom. During the even semester of the 2023–2024 academic year, the research was conducted. Two cycles of this classroom action study were conducted, with cycles one and two consisting of the four primary acts of planning, carrying out actions, observing, and reflecting. According to the study's findings, the average score on a test of high-level thinking skills was 70% in cycle I and 90% in cycle II. There was a twenty percent rise. The high level thinking skills test completion rate in cycle I was 70%, whereas in cycle II it was 90%. This indicates that the completeness of classical learning outcomes has reached the minimum level of research success, which is 75% with a KKM of 75. The application of learning using the project based learning (PJBL) model through media (hobby boards) can enhance students learning outcomes in Indonesian language subjects for class II students at Bandungrejosari 2 State Elementary School, Malang, according to the research's findings.*

**Keywords:** *Project Based Learning (PJBL) Model, Hobbies That Become Achievements, Learning Results*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan model project based learning (PJBL) dengan media (papan hobi) dan konten hobi yang menjadi suatu prestasi. Siswa kelas II di SDN 2 Bandungrejosari Malang, Indonesia, yang terdiri dari 28 peserta 13 laki-laki dan 15 perempuan menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini merupakan hasil penelitian tindakan kooperatif dua siklus yang dilakukan di dalam kelas. Pada semester genap tahun ajaran 2023–2024 dilakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan siklus satu dan dua terdiri atas empat tindakan pokok yaitu merencanakan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan merefleksikan. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai tes keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah 70% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Ada kenaikan dua puluh persen. Tingkat ketuntasan tes kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siklus I sebesar 70%, sedangkan pada siklus II sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar klasikal telah mencapai tingkat keberhasilan penelitian minimal yaitu 75% dengan KKM 75. Penerapan pembelajaran dengan model project based learning (PJBL) melalui media (papan hobi) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 2 Bandungrejosari Malang sesuai dengan hasil penelitian.

**Kata Kunci :** *Model Project Based Learning (PJBL), Hobi Yang Menjadi Prestasi, Hasil Belajar*

## PENDAHULUAN

Agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, maka pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan kesejahteraan. suasana belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan diharapkan dapat membekali sumber daya manusia dengan keterampilan komunikasi dan kerja tim yang kuat, keahlian teknologi, kemampuan berpikir kreatif dan inventif, serta kemampuan pemecahan masalah. Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan eksistensi manusia secara keseluruhan. (Larson & Miller, 2011).

Pada pembelajaran abad 21 sistem pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi sangat penting dalam pendidikan untuk mendukung peserta didik mempunyai kemampuan dalam belajar, berinovasi serta menggunakan teknologi maupun media informasi. Menurut Greenstein, (2012) Siswa di abad kedua puluh satu perlu mahir dalam sains, memiliki kemampuan metakognitif, berpikir kritis dan kreatif, dan bahkan bekerja dengan baik dalam kelompok atau individu.

Proses pembelajaran abad ke-21 saat ini sangat menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa bukan hanya siswa saja melainkan seorang guru di tengah-tengah gempuran pendidikan era abad 21 saat ini harus pandai dan berupaya untuk mengoreksi serta memperbaharui keterampilannya di setiap waktu agar mampu bersaing di dalam dunia pendidikan abad 21 yang haus akan teknologi modern. Dengan demikian, tidak bisa dipungkiri bahwa sebagai seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam dunia pendidikan untuk membekali keterampilan kepada siswa berdasarkan kebutuhannya, khususnya yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa yang belajar di abad kedua puluh satu dipersiapkan dengan keterampilan empati, yang sering disebut dengan 4C Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, dan Kreativitas.(Indarta et al., 2021). Kemampuan 4C yang dikemukakan oleh Baswedan (Manurung, 2019) : Critical Thinking (berpikir kritis), yaitu kemampuan siswa berpikir kritis dalam bentuk penalaran, ekspresi, analisis, dan pemecahan masalah; Communication (komunikasi) adalah bentuk keberhasilan pendidikan, dan pelaku pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui komunikasi yang baik; Collaboration (kolaborasi) yaitu kemampuan dalam bekerjasama, berkolaborasi dengan semua orang yang terlibat dan mengambil tanggung jawab pribadi, sosial, dan lingkungan; Daya cipta adalah kapasitas untuk menciptakan sesuatu yang orisinal.

Belajar dan pembelajaran sudah menjadi satu kesatuan tak dapat terpisahkan dalam dunia pendidikan dan mempunyai ketertarikan yang erat. Tentu saja kata “belajar” sudah familiar dalam konteks sekitarnya. Peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti informasi, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya nalar, dan kapasitas lainnya, merupakan salah satu cara belajar memodifikasi kepribadian seseorang. (Ekayani, 2017).

Pembelajaran menurut Dimiyati, (2009) menunjukkan bagaimana pembelajaran adalah upaya yang dengan sengaja menggabungkan dan memanfaatkan keahlian profesional guru untuk memenuhi tujuan kurikuler. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kepentingan bersama dalam belajar dan mengajar menumbuhkan hubungan antara pendidik dan peserta didik yang mentransformasikan karakter siswa, meningkatkan pemahamannya, dan mempertajam kemampuannya dalam mengatasi tantangan hidup.

Peneliti menemukan permasalahan pada tanggal 26 Maret 2024 saat memberikan tes berisi materi hobi yang menjadi prestasi berdasarkan temuan observasi awal. Secara spesifik, hasil tes menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mengembangkan minat terhadap hobi yang menjadi prestasi, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data kemampuan awal, siswa masih belum memenuhi harapan dalam hal kemampuannya melakukan hobi yang mengarah pada prestasi. Hal ini disebabkan siswa kesulitan untuk fokus dan menunjukkan minat pada penjelasan yang tidak melibatkan objek atau media nyata. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang diberikan akan monoton sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak fokus serta main sendiri dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan karena membentuk cara siswa menyerap informasi baru. Menurut Sudjana, N., & Rivai, (2014) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang terdapat dalam perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai suatu lingkungan belajar peserta didik dan sebelumnya telah diatur oleh pendidik. Media pembelajaran dapat menarik siswa untuk belajar dikarenakan dapat untuk memudahkan siswa memahami materi. Menurut Gafur, (2012:103-104) Perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran semuanya mencakup penggunaan media pembelajaran Yaumi, (2017) menyatakan bahwa media pendidikan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran karena bertindak sebagai pembawa pesan antara pengirim dan penerima pesan.

Alat atau jenis rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran disebut media pembelajaran. (Rusman, 2012). Sedangkan menurut Susanto, (2014:315) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang memfasilitasi komunikasi dua arah yang efektif antara pendidik dan peserta didiknya selama proses pembelajaran.

Pengetahuan anak dapat bertambah dan pembelajaran dapat menyenangkan di kelas dengan menggunakan media board game. Penggunaan permainan sebagai alat pengajaran memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sekaligus mengapresiasi hambatan, menjadi terinspirasi, didorong untuk berkreasi, dan berinteraksi dengan siswa lain melalui permainan. (Dananjaya, 2013).

Selain memberikan sarana yang menyenangkan untuk menguji pemahaman siswa, permainan papan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat penjelasan instruktur. Indriati, (2012) mengklaim bahwa anak muda benar-benar melakukan proses belajar melalui bermain. Kursus kecil dapat menggunakan permainan papan. Memainkan permainan papan sebagai sebuah tim dapat memperkuat hubungan peserta dan meningkatkan kesenangan

dalam mengajar. (Chou, 2017). Karena gagasan pembelajaran yang berpusat pada anak, permainan papan dimasukkan dalam kurikulum di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Kajian akan memanfaatkan media papan yang dapat memudahkan upaya pendidikan. Permainan dengan menggunakan papan hobi diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai hobinya. Laski & Siegler, (2014) Hal ini juga dapat menyederhanakan pengajaran ideide matematika, menghemat waktu penyampaian, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan papan permainan.

Dalam konteks paradigma pembelajaran berbasis proyek yang disingkat “PjBL”, siswa bekerja sama untuk menemukan jawaban terhadap tantangan yang mereka yakini dapat diterapkan di dunia nyata. (E. E. Kurniawati, 2017). Fokus pada efektivitas pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir menjadikan pembelajaran berbasis proyek sebagai topik kajian. (Putri et al., 2018). Menurut Rahmawati & Dewi, (2020) Dengan bantuan paradigma pembelajaran Project Based Learning (PjBL) ini, siswa didorong untuk merancang suatu proyek yang merupakan hasil pemikiran mandiri mereka sendiri.

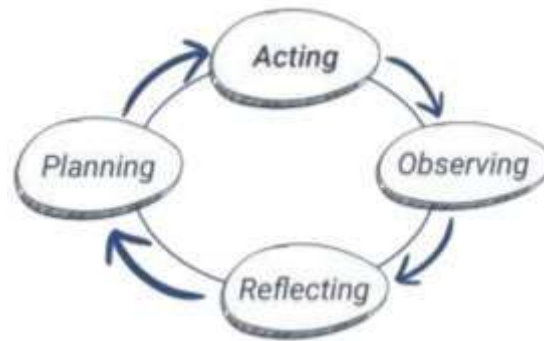
Pendekatan pembelajaran yang disebut pembelajaran berbasis proyek (PjBL) sangat menekankan pada komunikasi, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis dan kreatif. Konsekuensinya, ketika pembelajaran dipraktikkan, siswa akan memamerkan kreativitasnya dan hasil pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Paradigma pembelajaran yang dikenal sebagai “pembelajaran berbasis proyek” menempatkan proyek sebagai pusat pendidikan. (Sart, 2014). Membuat alat pedagogi, termasuk modul elektronik, tersedia untuk digunakan di ruang kelas dan proyek siswa, sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek. PjBL yang digabungkan dengan e-modul diduga akan memberikan hasil yang lebih ideal.

Hasil evaluasi siswa setelah kegiatan pembelajaran meliputi penilaian kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa yang mendorong perubahan perilaku disebut hasil belajar. Setelah peneliti selesai mengembangkan penelitiannya, siswa menerima hasil belajar berupa hasil belajar kognitif, emosional, dan psikomotorik dari penelitian tersebut. Konsekuensinya, untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi kursus, pendidik harus menggunakan berbagai papan media nyata di kelas. Khususnya pada kelas bahasa Indonesia dan pada siswa yang mempunyai minat membaca dan menulis, hal ini akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Papan prestasi adalah salah satu ilustrasinya.

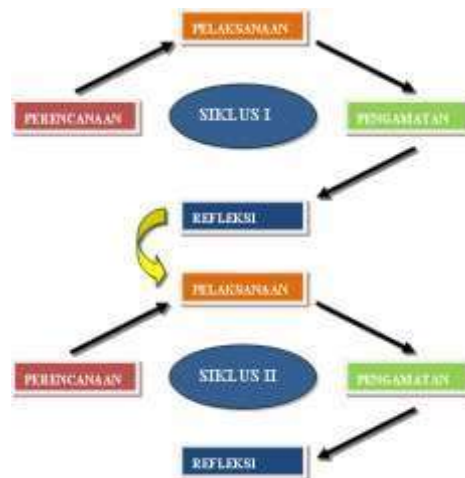
Permasalahan yang menjadi dasar penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana agar hasil pembelajaran materi hobi menjadi prestasi melalui media papan hobi siswa kelas II SDN Bandungrejosari 2 Kota Malang?” berdasarkan penjelasan yang diberikan di atas. Melalui pemanfaatan papan siswa kelas II, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperoleh gambaran obyektif tentang peningkatan prestasi belajar bahasa Indonesia, materi hobi yang menjadi prestasi.

## METODE PENELITIAN

Metodologi PJBL digunakan dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian ini. Peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Bandungrojosari 2 Malang tahun pelajaran 2023–2024 menjadi tujuan dari proyek penelitian tindakan kelas ini. Menerapkan penelitian tindakan ini di kelas ke dalam praktik, sesuai Lewin, (2007) akan berlangsung dalam empat tahap: (1) pengorganisasian kegiatan penelitian di kelas, (2) pelaksanaan kegiatan, (3) evaluasi dan interpretasi temuan, dan (4) pemantauan hasil PTK. Gambar berikut memberikan penjelasan mengenai strategi pelaksanaan PTK:



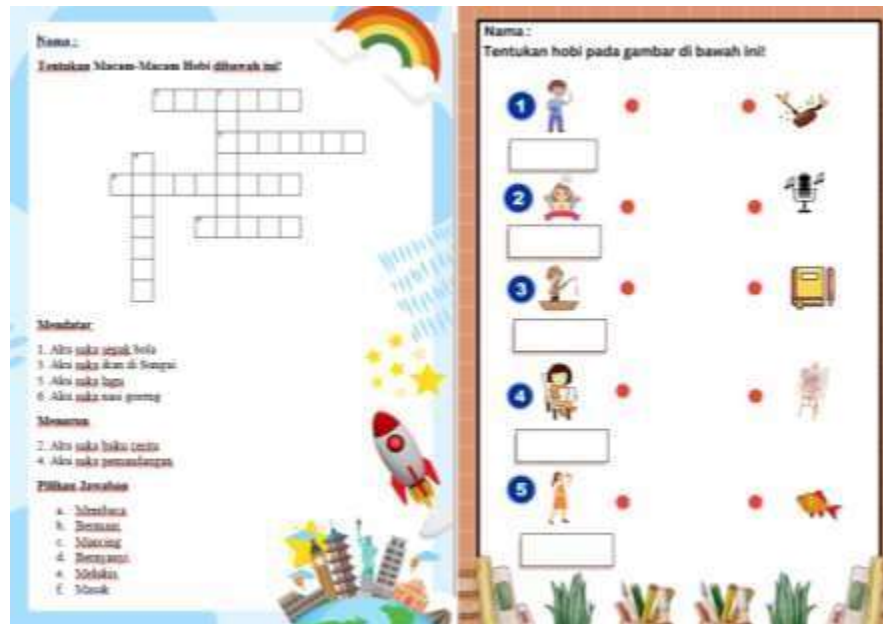
Gambar 1. Siklus PTK Model Kurt Lewin (Lewin, 2007)



Gambar 2. Alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart (Kemmis et al., 2014)

Dalam tahap perencanaan, Pada kelas II Semester 2 Tahun Pelajaran 2023–2024 di SDN Bandungrejosari 2 Malang, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan jatah waktu pembelajaran dua kali seminggu yaitu Senin dan Kamis 1-2 jam dengan lama waktu dua x 35 menit. Perencanaan yang peneliti lakukan meliputi: a) Persiapan bahan, b) Menyusun perangkat

pembelajaran berupa modul ajar, LKPD Kelompok, dan PPT, c) Mempersiapkan print out LKPD Kelompok.



Gambar 3. LKPD

Pada tahap tindakan atau pelaksanaan, tahap ini merupakan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media papan hobi, Proses yang dilakukan meliputi langkah-langkah sebagai berikut: a) Guru memperkenalkan materi hobi, yaitu media prestasi papan hobi; b) Guru memberikan siswa berbagai macam masalah untuk dipecahkan dan memimpin sesi tanya jawab; c) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok; d) Setiap kelompok mendapat LKPD dari guru; e) Siswa mengerjakan soal pada LKPD; f) Apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dengan LKPD, guru mendorong siswa untuk saling berbicara dalam kelompoknya; g) Kini saatnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil usahanya; h) Guru dan siswa dari kelompok lain berkolaborasi memberikan komentar, memberikan kritik, dan saran terhadap kinerja masing-masing kelompok; i) Setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk mempresentasikan dan mendiskusikan pekerjaannya ketika guru menghentikannya; ii) Kelas mengevaluasi hasil kelompoknya

Pada tahap proses pembelajaran ini, yang dikenal sebagai "Tahap Observasi", belajar bahasa Indonesia lebih menjadi sekedar hobi daripada tugas rumah berkat adanya papan hobi. Peneliti mengumpulkan catatan lapangan dengan melakukan observasi. Untuk menyusun refleksi pembelajaran, dikumpulkan catatan lapangan. menyusun catatan dari lapangan. Refleksi atas pengetahuan yang diperoleh dikembangkan dari catatan lapangan yang dikumpulkan.

Data yang diperoleh dari kegiatan, observasi, dan penilaian diolah pada tahap refleksi. Sedangkan pada tahap refleksi, Anda dapat melakukan hal berikut. a) Mengumpulkan dan mengatur data; b) Mengklasifikasikan permasalahan yang muncul; c) Menyusun temuan

penelitian; d) mencari alternatif solusi pada siklus berikutnya; e) melanjutkan ke siklus berikutnya apabila kegiatan refleksi ini belum mencapai skor 75 atau lebih, maka penelitian akan dimulai.

Sepuluh soal yang terdiri dari pilihan mencocokkan dan tanggapan singkat dijadikan instrumen tes penilaian yang digunakan dalam penelitian ini. Persiapan instrumen dilakukan di luar jam pelajaran. Di akhir setiap kelas, siswa mengikuti ujian. Proyek penelitian kelas ini menggunakan ujian prestasi belajar sebagai pendekatan pengumpulan datanya. Kinerja siswa kelas II semester I tahun ajaran 2023–2024 dievaluasi guna mendapatkan data-data yang bermanfaat mengenai pembelajaran bahasa Indonesia melalui materi hobi. Penelitian (1) menghitung nilai siswa, (2) nilai rata-rata, (3) dan persentase ketuntasan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes tertulis.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan: P =  
persentase f =  
frekuensi n =  
banyak data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakan kegiatan dalam dua siklus yang terdiri dari empat sesi, penelitian menemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Model Pembelajaran PJBL diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tabel di bawah ini menampilkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi pembelajaran Model PJBL:

**Tabel I. Peningkatan Hasil belajar peserta didik materi hobi yang menjadi prestasi siklus I**

Keterangan	Jumlah siswa	Presentase (%)
Tuntas KKM	<b>8</b>	28,57%
KKM	<b>4</b>	57,14%
Tidak tuntas KKM	<b>16</b>	14,29%
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	100%

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase tuntas belajar klasikal

$\Sigma T$  = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

$\Sigma N$  = Jumlah Peserta didik

Berdasarkan tabel 1, delapan siswa pada siklus I mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 pada penilaian hasil belajar siswa, sedangkan 16 siswa belum memenuhinya.

**Tabel 2. Peningkatan Hasil belajar peserta didik hobi yang menjadi prestasi besar siklus II**

Keterangan	Jumlah siswa	Presentase (%)
Tuntas KKM	<b>16</b>	28,57%
KKM	<b>10</b>	57,14%
Tidak tuntas KKM	<b>2</b>	14,29%
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	100%

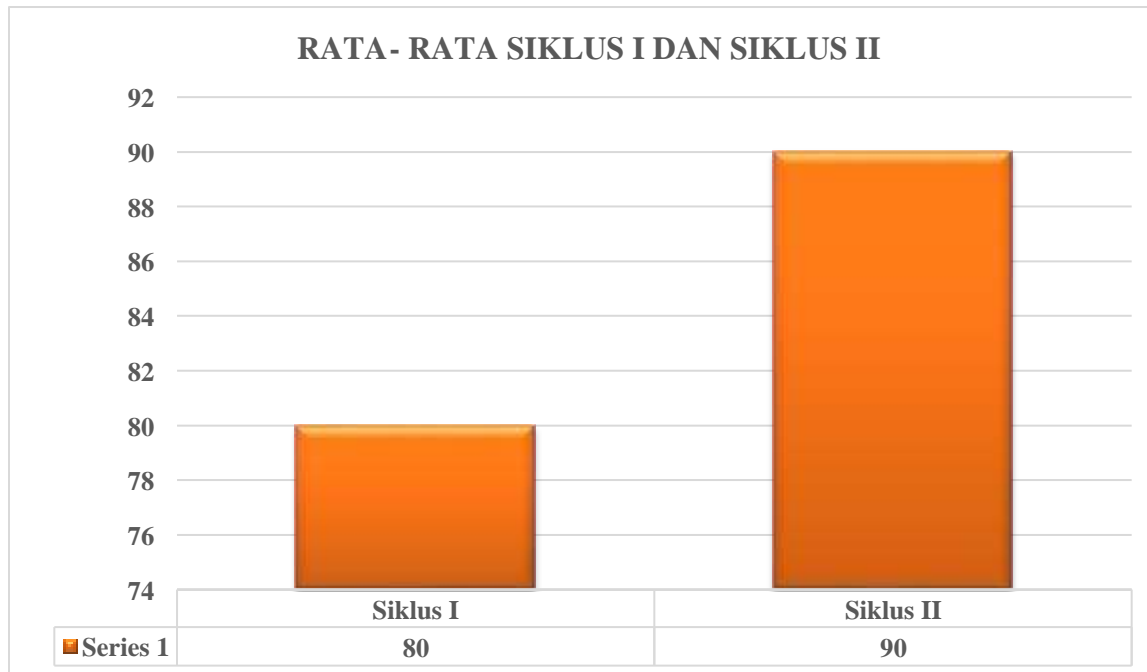
$$P = \frac{\Sigma T}{\Sigma N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase tuntas belajar klasikal

$\Sigma T$  = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

$\Sigma N$  = Jumlah Peserta didik





Terlihat pada grafik di atas, rata-rata hasil tes pada siklus II lebih tinggi dibandingkan pada siklus I. Nilai rata-rata evaluasi siklus awal sebesar 70 jelas menunjukkan hal tersebut. Mengingat nilai rata-ratanya lebih rendah dari KKM, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar secara klasikal belum mencapai ambang batas keberhasilan penelitian sebesar 75% (KKM = 75). Nilai rata-rata siklus II hobi yang menjadi keberhasilan adalah 88. Sedangkan nilai rata-rata evaluasi siklus II juga meningkat dan melampaui indikasi KKM yaitu 75 pada hasil tes siklus II. Ini menunjukkan penerapan itu. Tujuan pembelajaran bagi siswa dengan menggunakan paradigma Project Based Learning (PJBL) melalui Hobby Board.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media (papan hobi) untuk menerapkan paradigma project based learning (PJBL) pada kelas II SDN Bandungrejoasari 2 Malang meningkatkan hasil belajar siswa. Fakta bahwa nilai tes HOTS siswa meningkat antara siklus I dan II menunjukkan hal ini. Penilaian siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 72. Tampaknya hasil belajar secara klasikal belum tuntas karena nilai rata-ratanya masih lebih rendah dari KKM. KKM sebesar 75 menjamin keakuratan penelitian minimal 75%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 88 dan data menunjukkan peningkatan melebihi indikasi KKM sebesar 75. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada anak kelas II sekolah dasar dapat dicapai melalui penggunaan paradigma pembelajaran berbasis proyek (PJBL) melalui media, seperti papan hobi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Chou, M. J. (2017). Board games play matters: A rethinking on children's aesthetic experience and interpersonal understanding. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(6), 2405–2421.
- Dananjaya, U. (2013). Media Pembelajaran Aktif. *Bandung: Nuansa Cendikia*.
- Dimiyati, & M. (2009). Belajar dan Pembelajaran. *PT Rineka Cipta*.
- E. E. Kurniawati, S. S. Sumarti, N. Wijayati, and M. N. (2017). *Pengaruh Project Based Learning*. 10(2252), 315–321.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Gafur, A. (2012). Desain Pembelajaran. *Yogyakarta: Ombak Dua*.
- Greenstein, L. (2012). Assessing 21st Century Skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning. *London: Sage Publications Ltd*.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4340–4348.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1458>

- Indriati S.C.P, D. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science Edutainment berbantuan Media Animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 192–197.
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing critical participatory action research. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1–31.
- Laski, E. V., & Siegler, R. S. (2014). Learning from number board games: You learn what you encode. *Developmental Psychology*, 50(3), 853–864. <https://doi.org/10.1037/a0034321>
- Lewin, K. (2007). Introduction to Action Research. *Sage Publications Sage*.
- Manurung, B. (2019). Pembelajaran Abad 21 Di SMK Budiman. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 395–401.
- Putri, L. T., Nuroso, H., & Khoiri, N. (2018). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS X SMA N 2 SEMARANG. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v6i2.2590>
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 3, 274–282.
- Rusman, D. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jakarta: PT RajaGrafindo Persada*.
- Sart, G. (2014). The effects of the development of metacognition on project-based learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 152, 131–136.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2014). Media Pengajaran. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Susanto, A. (2014). Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jakarta: Prenada Media Group*.
- Yaumi, M. (2017). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 1–21.