

Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V Sekolah Dasar

Regita Tri Astuti¹, Darsono², Ujang Efendi³, Sowiyah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Lampung

Lampung

E-mail: Regitatriastuti79@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD. Metode penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Design penelitian ini adalah *pretest posttest group design*. Populasi berjumlah 63 orang dan sampel yang digunakan yaitu 63 peserta didik kelas VA dan VB. Sampel ditentukan dengan teknik *non probability sampling*. Pengumpulan data dengan teknik tes dan observasi. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

Kata kunci: IPA, kemampuan berpikir kreatif, *project based learning*, video pembelajaran.

Abstract

The issue in this research is the low creative thinking ability of fifth-grade students at SDN 24 Tulang Bawang Tengah. This study aims to determine the influence of using a project-based learning model assisted by instructional videos on the creative thinking ability of fifth-grade students at SD. The research method employed is Quasi Experimental Design, with a pretest-posttest group design. The population consists of 63 individuals, and the sample includes 63 students from classes VA and VB, selected using non-probability sampling. Data collection involves techniques such as tests and observations. The research results indicate an impact of the project-based learning model assisted by instructional videos on the creative thinking ability in Science of fifth-grade students at SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

Keywords: *Creative thinking skills, learning videos, project based learning, science.*

PENDAHULUAN

Salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki peserta didik sejak dini guna menghadapi berbagai tantangan di abad 21 adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*). Husain (2020) menjelaskan bahwa generasi emas adalah orang-orang yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan mampu bersaing. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari sekian banyak keterampilan berpikir. Kemampuan tersebut harus dikembangkan melalui proses

pembelajaran agar peserta didik terlatih untuk mampu menemukan dan menentukan sesuatu yang baru ketika dihadapkan pada permasalahan dalam hidupnya dan menemukan banyak kemungkinan pemecahan dari permasalahan tersebut.

Astuti dkk, (2022) menyatakan masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada proses pembelajaran, anak kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

Menanggapi permasalahan di atas, diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengarahkan pembelajaran pada keterampilan abad 21 salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Meningkatnya hasil belajar peserta didik ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah pendidik, karena pendidik secara langsung dapat memengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan peserta didik.

Rendahnya tingkat berpikir kreatif peserta didik ini, tentunya tidak lepas dari strategi, model dan media pembelajaran yang biasa diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Arisandy dkk (2021) berpendapat jika peserta didik berada pada ruang kelas dimana pendidik hanya memberikan penyajian materi yang monoton dan kegiatan pembelajaran yang selalu berulang, maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak berkembang.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran salah satunya dapat melalui model pembelajaran yang diterapkan oleh peserta didik. Maulidiyah dkk (2020) menyatakan terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satunya yaitu model pembelajaran *project based learning*.

Penelitian tentang pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan oleh Rizkasari dkk (2022) mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain juga dilakukan oleh Mokambu (2021) membuktikan bahwa model *project based learning* lebih memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap pembelajaran IPA. Selain itu, Basmala (2022) juga berhasil membuktikan bahwa terdapat

pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV Inpres Tinggimae.

Model *project based learning* dapat menumbuhkan sikap belajar peserta didik yang lebih disiplin dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Menurut Erisa dkk (2021) Model *project based learning* memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *project based learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk menginvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek. Strategi pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena mereka akan terdorong untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri sambil berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Selain menggunakan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran penting untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi adalah media video pembelajaran. Penelitian mengenai pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran pernah dilakukan oleh Sari dkk (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Marliani (2021) berpendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi pendidik maupun peserta didik. pendidik dapat menggunakan media video pembelajaran dari *youtube* untuk menyampaikan informasi yang mereka dengar dan lihat, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menguraikan suatu persoalan, gagasan, atau sesuatu yang abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan utuh. Media video ini disajikan melalui animasi, gambar, dan musik,

maka media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental design*). Adapun desain yang digunakan yaitu *pretest posttest group desain*. Desain *quasi eksperimen* ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan penggunaan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang hanya mendapat perlakuan model *project based learning* tanpa menggunakan media video pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V di SDN 27 Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat yang berjumlah 63 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel terpilih yakni kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang dan VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 31 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes essay berjumlah 10 soal dan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan model *project based learning* serta lembar observasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V.

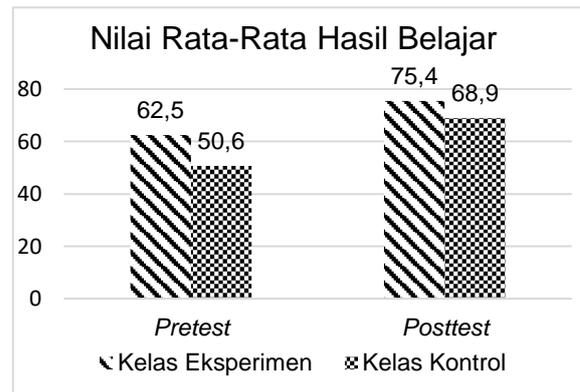
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil nilai *pretest posttest* peserta didik pada pembelajaran IPA pada kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas V

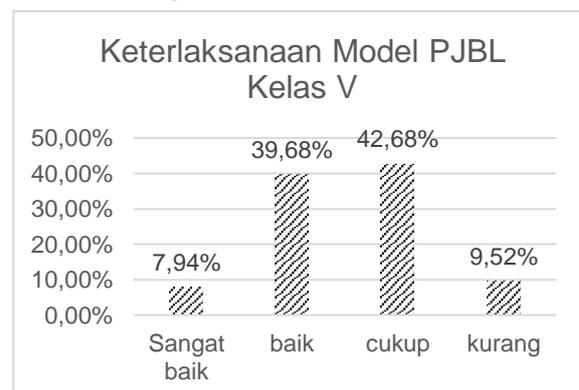


Berdasarkan diagram pada gambar 1 diatas, diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas yang lebih tinggi yaitu kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 62,5 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 50,6 . Kemudian kelas eksperimen pada *posttest* mendapatkan nilai sebesar 75,4 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 68,9. Perbandingan *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki selisih 11,9 % , sedangkan pada saat *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki selisih 6,5 % . Perbandingan kenaikan rata-rata test *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5,4 %.

2. Data Keterlaksanaan Model *Project based learning*

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses penelitian berlangsung, didapatkan data keterlaksanaan model PJBL pada kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Keterlaksanaan model *project based learning* kelas V

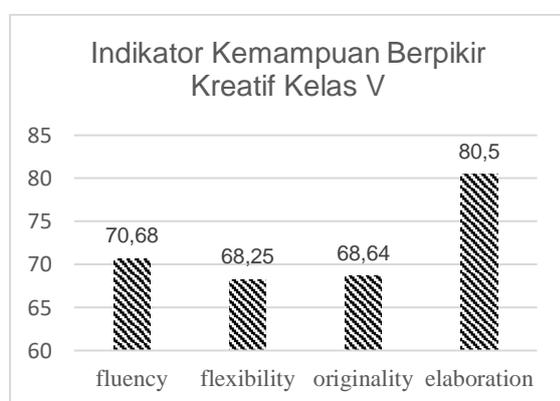


Berdasarkan gambar 2 diatas, data akhir menunjukkan bahwa peserta didik kelas V yang berjumlah 63 peserta didik mendapatkan kategori “Cukup” sebanyak 42,68% dengan jumlah peserta didik 27 orang ; “Baik” sebanyak 39,68% dengan jumlah peserta didik 25 orang ; “Kurang” sebanyak 9,52% dengan jumlah peserta didik 6 orang dan “Sangat baik” sebanyak 7,94% dengan jumlah peserta didik 5 orang.

3. Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Per-Indikator

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses penelitian berlangsung, didapatkan data hasil indikator kemampuan berpikir kreatif pada kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Per-Indikator



Berdasarkan diagram pada gambar 3, dapat dilihat rata-rata tertinggi didapatkan oleh indikator *elaboration* sebesar 80,5 sebanyak 54 peserta didik , kemudian *fluency* sebesar 70,68 sebanyak 43 peserta didik, lalu *originality* sebesar 68,64 sebanyak 41 peserta didik dan *flexibility* sebesar 68,25 sebanyak 43 peserta didik.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Test of Homogeneity of Variance*. Hasil analisis uji prasyarat dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis hasil uji prasyarat

Kelompok	Uji		
	Normalitas	Homogenitas	
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,121	0,768
	<i>Post-test</i>	0,122	0,526
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,076	0,768
	<i>Post-test</i>	0,144	0,526

Tabel 1 menunjukkan bahwa data telah terdistribusi secara normal, dan kedua kelas memiliki varians data yang homogen. Dari uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2023/2024.

PEMBAHASAN

Pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah model *project based learning*, mempertimbangkan bahwa dalam penerapan model PJBL mengharuskan peserta didik menghasilkan proyek – proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah belajarnya sendiri.

Pelaksanaan penelitian menggunakan model *project based learning* didasari oleh teori konstruktivisme yakni pembelajaran yang bersifat generatif, tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari dan secara aktif membangun pengetahuan secara individual. Penelitian mengenai model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian oleh Fadilah N, dkk (2023) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning*

pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Peterongan Semarang.

Penggunaan model *project based learning* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil penelitian oleh Yuni Ratnasari (2023) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPA meningkat dengan pembelajaran *project based learning* berbantuan media *audio visual*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas V.

Penggunaan model *project based learning* mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif karena model ini menekankan pembelajaran melalui penugasan proyek bersama kelompok yang didasari pada permasalahan yang disajikan untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Saputro & Rahayu (2020) Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran berbasis produk hasil pembelajaran melalui penugasan proyek secara kompleks yang didasari pada permasalahan yang disajikan untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Sintak yang digunakan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan pada saat kegiatan pembelajaran. Adapun sintak yang digunakan oleh peneliti yaitu menurut Daryanto (2014) antara lain : Penentuan pertanyaan mendasar, Mendesain perencanaan proyek, Menyusun jadwal, Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, Menguji hasil, dan Mengevaluasi pengalaman.

Hasil observasi pada gambar 3 menunjukkan hasil dari ke-4 indikator berpikir kreatif sudah lebih dari 50%, artinya peserta didik telah mampu merumuskan penyelesaian masalah secara rinci, kemudian dapat menggabungkan beberapa gagasan yang dimiliki, serta dapat menyelesaikannya secara

jelas baik secara lisan maupun tulisan (Lisliana, dkk 2016). Pada indikator *fluency* mengarah kepada berpikir lancar. Menurut Amalia (2017) aspek kelancaran terkait dengan cara siswa membangun ide dan mengacu pada beragamnya jawaban benar yang diberikan siswa. Dalam hal ini sebanyak 43 dari 63 peserta didik sudah dapat membangun ide untuk menjawab pertanyaan berdasarkan soal yang diberikan.

Indikator selanjutnya adalah *flexibility* yaitu berpikir luwes. Menurut Suyidno dkk (2019) aspek keluwesan mengarah kepada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara penyelesaian yang berbeda. Sebanyak 43 dari 63 peserta didik juga sudah dapat memecahkan masalah dengan berbagai cara mereka masing-masing. Selanjutnya indikator *originality* atau keaslian. Peserta didik dituntut untuk menemukan ide baru dalam menyelesaikan permasalahan, dalam hal ini sebanyak 41 dari 63 peserta didik mampu melakukan hal tersebut. Indikator terakhir yakni *elaboration* yaitu keterincian. Sudiyo dkk (2019) menjelaskan bahwa aspek keterincian terkait dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan secara runtut, rinci dan saling terkait satu sama lain. Pada indikator ini sebanyak 54 dari 63 peserta didik mampu memenuhi indikator *elaboration* sesuai yang diharapkan.

Hasil yang diperoleh tiap indikator kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa indikator berpikir kreatif memiliki kategori tinggi pada saat setelah diberikan perlakuan menggunakan model *project based learning* pada *posttest* dan saat observasi. Penelitian ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang dijadikan sebagai acuan, yaitu Ratnasari, dkk (2022) yang mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian Nahdiah, A & Handayani, S. L. (2021) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan *google meet* terhadap

kemampuan berpikir kreatif siswa materi ekosistem kelas V SD Negeri pinang ranti 01.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan *model project based learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas V di SDN 27 Tulang Bawang Tengah Tahun Ajaran 2023/2024. Hal tersebut dibuktikan dari hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $6,943 \geq 1,670$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun saran yang dapat disampaikan kepada pendidik, yaitu dapat menjadikan model *project based learning* sebagai salah satu alternatif pilihan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada pembelajaran IPA. Kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan penelitian ini, baik dengan penerapan model *project based learning* terhadap sampel yang berbeda ataupun pada mata pelajaran yang lain.

REFERENCES

- Amalia, L. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Pokok Zat Aditif dan Zat Adiktif Menggunakan Model *Creatif Problem Solving* untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP. *Tesis Program Studi Magister Keguruan IPA PPs ULM*.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. 2021. Pengembangan game edukasi menggunakan Software Construct 2 berbantuan Phet Simulation berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052.
- Astuti, N., Efendi, U., & Haya, F. F. 2022. The Impact of *Project Based Learning* Model on Creative Thinking Ability of Forth Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 6(3).
- Basmala. 2022. Pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS murid kelas IV Inpres Tinggimae. *Universitas Muhammadiyah Makassar*
- Daryanto, D. 2014. *Pendekatan pembelajaran saintifik Kurikulum 2013*. Gava Media. Yogyakarta
- Erisa, H., Hadiyanti, A. H. D., & Saptorio, A. 2021. Model *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11.
- Fadilah, N., Roshayanti, F., & Reffiane, F. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Peterongan Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4412–4421.
- Husain, R. 2020. Rusmin Husain: Guru di Abad 21. *PROSIDING*, 10(5983).
- Lisliana, Hartoyo, A., & Bistari. 2016. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Segitiga di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan Pontianak*, 5(11), 1-11.
- Marliani, L. P. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133.
- Maulidyah, E., Hidayat, M. Th., Kasiyun, S., & Hartatik, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas IV SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 155–167.
- Mokambu, F. 2022. Pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ipa di kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Nahdiah, A., & Handayani, S. L. 2021. Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Google Meet terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2377–2383.
- Ratnasari, N., Kurniawati, R. P., & Mursidik, E. M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

- Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 660-665
- Ratnasari, Y. 2023. Implementasi Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5873-5882.
- Rizkasari, E., Rahman, I.H., & Aji, P. T. 2022. Penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Prosiding konferensi ilmiah dasar*, 3, 660-665.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. 2020. Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dan *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.
- Sari, A. T. N., Wirahayu, Y. A., & Budijanto, B. 2022. Pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan video pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMAN 1 Plemahan Kabupaten Kediri. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(12), 1153-1163
- Suyidno., Nur, M., Yuniarti, L., & Salam M.A. 2019. *Creative Responsibility Based Learning*:Kreatif Pendidikannya, Dahsyat Peserta Didiknya. Banjarmasin: *ULM Press*.
-