

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING
MELALUI DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI TATA SURYA KELAS VII A
DI SMP NEGERI 1 POSO PESISIR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu Ketentuan Penggunaan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Suntuwu Maroso, Poso



**OLEH:
GALUH EKA SEPTALIYANTI
NPM: 91811402111022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SINTUWU MAROSO
POSO
2022**

ABSTRAK

Galuh Eka Septaliyanti. 2022. *Penerapan Model Project Based Learning Melalui Diorama Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII A Di SMP Negeri 1 Poso Pesisir*. Dibimbing oleh Dr. Eliaumra, S.Si.,M.Si selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nining Kasim Muhdin, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing II.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning*, Diorama, Kreativitas, Hasil Belajar, Tata Surya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan model *Project Based Learning* melalui diorama dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Poso Pesisir. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Poso Pesisir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A dengan jumlah siswa 22 orang. Data di analisis dari lembar observasi siswa, lembar kreativitas serta tes hasil tindakan dengan menggunakan rumus daya serap individual, ketuntasan belajar klasikal, dan presentase nilai rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan kreativitas dan hasil belajar dapat dilihat dari perolehan presentase kreativitas siswa sebesar 67,04% ke 83,23%, daya serap individual sebesar 69,77% menjadi 79,09%, dan ketuntasan belajar klasikal dari 31,81% menjadi 100%, serta diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,7 menjadi 79,0. Aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu dari 71,76% menjadi 89,41% serta aktivitas guru juga mengalami peningkatan yaitu dari 70% menjadi 88,88%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* melalui diorama dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi tata surya kelas VII A di SMP Negeri 1 Poso Pesisir.

ABSTRACT



Galuh Eka Septaliyanti. 2022. Application of the Project Based Learning Model Through Dioramas to Increase Creativity and Student Learning Outcomes on the Material of a Solar System in Class VII A SMP N 1 Poso Pesisir. Supervised by Eliaumra and Nining Kasim Muhdin.

Keywords: *Project Based Learning Model, Diorama, Creativity, Learning Outcomes, Solar System*

This study aims to determine the application of the Project Based Learning model through dioramas in increasing the creativity and learning outcomes of class VII A students at SMP Negeri 1 Poso Pesisir. This research was conducted at SMP Negeri 1 Poso Pesisir. The method used in this study was classroom action research (CAR) carried out in two cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects were class VII A students with 22 students. Data were analyzed from student observation sheets, creativity sheets and action results tests using individual absorption formulas, classical learning completeness, and the percentage of average scores.

The results obtained that creativity and student learning outcomes increased from cycle I to cycle II. Increased creativity and learning outcomes can be seen from the percentage of student creativity obtained by 67.04% to 83.23%, individual absorption by 69.77% to 79.09%, and classical learning mastery from 31.81% to 100%, and obtained an average value of 69.7 to 79.0. Student activity has increased from 71.76% to 89.41% and teacher activity has also increased from 70% to 88.88%. Based on the research results, it can be concluded that the application of the Project Based Learning method through dioramas can increase creativity and student learning outcomes on solar system material at class VII A SMP Negeri 1 Poso Pesisir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian ini dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Melalui Diorama Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII Di SMP Negeri 1 Poso Pesisir”. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing terlaksananya penelitian sampai dengan penulisan, terutama kepada:

1. Dr. Suwardhi Pantih, S.Sos, MM, selaku Rektor Universitas Sintuwu Maroso Poso yang telah memberi izin untuk mengikuti pendidikan.
2. Dr. Eliaumra, S.Si., M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sintuwu Maroso Poso sekaligus sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk mengarahkan penulis demi kelancaran penyusunan hasil penelitian ini serta telah memberikan kemudahan untuk memahami ilmu dunia pendidikan.
3. Dewi Purwasih Samaela, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sintuwu Maroso yang telah banyak memberikan ilmu beserta arahan selama mengikuti pendidikan.
4. Nining Kasim Muhdin, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing dan memberi arahan selama penyusunan seminar hasil penelitian ini.

5. Seluruh Dosen dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sintuwu Maroso Poso.
6. Kepala SMP Negeri 1 Poso Pesisir dan dewan guru khususnya guru mata pelajaran IPA yang telah memberi izin dalam pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
7. Para siswa SMP Negeri 1 Poso Pesisir khususnya kelas VII A, yang senantiasa memberikan semangat dan membantu terlaksananya penelitian ini.
8. Kedua orang tua Ayahanda Kasiyanto dan Ibunda Suryati, serta adik kandung saya Galih Dwi Novaliyanto atas semua dukungan, doa dan motivasi yang telah diberikan.
9. Seluruh keluarga besar atas semua dukungan, doa dan motivasi yang telah diberikan.
10. Sahabat-sahabat saya, Ardiana, Aviva dan Aini serta teman-teman seperjuangan Angkatan 2018 atas bantuannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Keluarga Besar HIMBIO FKIP UNSIMAR Poso yang telah turut memberikan motivasi, dan pengalaman selama studi dalam penulisan hasil penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam deskripsi hasil penelitian ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati saya memohon kritik dan saran dari para pembaca atas hasil penelitian ini agar dapat dilakukan perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungannya.

Poso, 25 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup.....	8
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10

A. Kajian Teori	10
B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Penelitian	39
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Lokasi dan Waktu	42
B. Subjek Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Indikator Penelitian	46
E. Instrumen Penelitian.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil	57
B. Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam hal mencapai tujuan pendidikan kita sebagai sebuah negara, seluruh sistem pendidikan kita dianggap sebagai sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan suatu negara terdiri dari tujuan, siswa, serta fakultas dan administrasinya. Selain itu, perangkat lunak pendidikan seperti kurikulum, materi, dan penilaian sangat penting. Bangunan, komputer, dan perangkat lain yang digunakan dalam pendidikan disebut perangkat keras. Salah satu jenis program pendidikan memiliki rencana pelajaran. Kurikulum berfungsi sebagai dasar di mana program pendidikan lainnya dibangun. Kurikulum mengarahkan semua kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. (Yusuf, 2018).

Keterampilan dan informasi yang diajarkan dalam program ini sangat penting untuk pencapaian akademik. Kurikulum 2013 berlaku saat ini. Kurikulum 2013 terdiri dari berbagai rencana dan peraturan yang memungkinkan penggunaan media untuk mendukung pembelajaran. (Astri, 2020).

Agar pembelajaran berhasil, model dan pendekatan yang tepat harus direncanakan dan dipilih. Guru merencanakan pengajaran dengan hati-hati untuk memenuhi tujuan pendidikan. Jika guru dapat menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mengajar murid-murid mereka akan efektif. Guru harus dapat memilih strategi pembelajaran, hal ini membuat sains menjadi topik yang disukai dan unggul oleh para siswa dengan membuat pembelajarannya menarik dan mudah diakses. Untuk memastikan bahwa siswa belajar secara

efektif, guru harus membuat rencana pelajaran yang baik sebelum pelajaran dimulai. (Fitrianingrum, 2021).

Dengan mengalami dan memahami lingkungan alam, siswa memperoleh pengetahuan sains dan memperluas pemahaman mereka tentang konsep ilmiah. Penelitian ilmiah memungkinkan siswa mempelajari apa yang mereka sukai dengan melakukan apa yang mereka sukai. Ini membantu belajar dengan lebih efektif. Siswa perlu menjadi lebih berinvestasi secara emosional dan intelektual dalam pendidikan ilmiah mereka jika mereka ingin mencapai potensi penuh dalam mata pelajaran ini (Katrinice, 2020)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru sekolah menengah dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Karena kegiatan pembelajaran sains menuntut strategi yang berhasil, setiap mata pelajaran membutuhkan model atau teknik penyampaian yang berbeda. Akibatnya, guru dapat memilih dan memilih model pembelajaran untuk konten tertentu berdasarkan konteks dan keadaan. Model yang Anda gunakan akan membantu Anda mencapai tujuan (Suyetni, 2021)

Siswa harus memiliki kemampuan kreatif. Untuk belajar melakukan sesuatu, siswa harus belajar melakukannya sendiri. Ini dicapai melalui penggunaan kegiatan yang dirancang khusus untuk mengajarkan siswa cara melakukan hal-hal tertentu. Tugas-tugas ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti bergiliran atau menggunakan berbagai teknik. Siswa dapat lebih berinisiatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan lebih baik dengan menyelesaikan tugas-tugas ini dan memperkuat keterampilan yang telah mereka pelajari. Guru tidak hanya harus mengajarkan materi, tetapi juga harus membantu

siswa belajar dengan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka sendiri (Dayana & Winarni, 2021).

Data awal yang dikumpulkan dari wawancara dengan guru IPA di SMPN 1 Poso Pesisir menunjukkan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dengan pembelajaran online dapat dikaitkan dengan fakta bahwa model pembelajaran yang berbeda belum diintegrasikan secara memadai ke dalam kurikulum. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa siswa IPA Biologi, rata-rata, belum mencapai KKM yang disyaratkan oleh lembaga (75 poin). Di Kelas VII, Ilmu Pengetahuan Alam, nilai rata-rata ujian harian adalah 64,00, dan hanya 4 dari 22 siswa yang lulus, dengan tingkat kelulusan keseluruhan yang menyedihkan sebesar 18,18%. Karena belum ada yang mencapai KKM yang ditetapkan oleh institusi, maka pendidikan belum dapat dikatakan berhasil. Oleh karena itu, penulis menyusun penelitian tindakan kolektif ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil pendidikan bagi para siswa. Minat belajar siswa masih kurang, dan mereka cenderung lebih sibuk dengan kegiatannya sendiri daripada mengembangkan ide-ide baru. Imajinasi siswa belum sepenuhnya tergugah karena buku paket masih menjadi alat pembelajaran utama. Metode ceramah dan tanya jawab tidak sesuai dengan perilaku anak yang masih kecil sehingga menyebabkan mereka kehilangan minat terhadap pelajaran dan menyulitkan guru untuk menentukan apakah setiap orang telah memahami apa yang telah dijelaskan. Proses belajar mengajar mungkin kurang efektif jika teknik ini diterapkan secara konsisten karena dapat membuat siswa merasa bosan.

Tantangan lainnya adalah kurangnya media pendidikan di ruang kelas K-12. Ketika sumber daya yang digunakan kurang dari ideal, siswa kurang berinvestasi dalam pendidikan mereka. Selain itu, sebagian besar ruang kelas masih sangat bergantung pada buku pelajaran yang sudah ada. Namun, karena kekurangan yang ada pada buku teks tersebut, siswa memiliki kecenderungan untuk kurang memperhatikan di kelas dan cepat bosan. Ketika perhatian di kelas hanya tertuju pada pengajar, siswa cenderung tidak tertarik dan tidak fokus.

Dengan adanya masalah ini, diharapkan siswa dapat membuat diorama tata surya sebagai tugas akhir mereka, karena dengan demikian akan membantu mereka mengingat informasi tentang tata surya dengan lebih baik dan menginspirasi mereka untuk berpikir kreatif selama proses pembuatannya. Media tiga dimensi adalah diorama. Media tiga dimensi memiliki keunggulan memungkinkan pengalaman langsung. Hindari bersikap verbal dan bicaralah secara konkret. dapat mewakili seluruh struktur dan operasi objek. Sehingga, dengan melalui model berbasis proyek peserta didik akan berkerja secara aktif dan berpikir kreatif tentang pembuatan proyek tersebut.

Oleh karena itu, siswa harus menjadi lebih kreatif, terlibat, dan mampu memahami pembelajaran mereka sendiri melalui penerapan model pembelajaran yang tepat. Siswa dapat termotivasi untuk berpikir kritis dan kreatif ketika mereka menggunakan paradigma pembelajaran berbasis proyek seperti diorama. Meminta siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah yang terkait dengan tugas mereka dapat membantu mereka mendapatkan kenyamanan dalam berbicara di depan

umum dan memperkuat kapasitas mereka dalam pemecahan masalah secara kolaboratif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Melalui Diorama Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII Di SMP Negeri 1 Poso Pesisir”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan *Project Based Learning* melalui diorama dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 1 Poso Pesisir?
2. Bagaimanakah penerapan *Project Based Learning* melalui diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 1 Poso Pesisir?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreativitas siswa setelah penerapan *Project Based Learning* melalui diorama pada materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 1 Poso Pesisir.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Project Based Learning* melalui diorama pada materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 1 Poso Pesisir.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain.

1. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan model *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran yang baik diterapkan pada peserta didik.
- 2) Menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya penggunaan model *Project Based Learning* siswa dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Media diorama memberikan pemahaman mengenai materi tata surya kepada siswa.
- 3) Diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran dirumah dan di sekolah secara mandiri.

3. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat termotivasi guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran saat memberikan materi pembelajaran.
- 2) Guru dapat meningkatkan proses belajar mengajar untuk menumbuhkan kreativitas siswanya dengan memanfaatkan paradigma pembelajaran berbasis proyek.

4. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki model pengajaran lama agar pembelajaran menjadi lebih inovasi serta menarik minat siswa dan tidak hanya menggunakan buku paket saja.

E. Ruang Lingkup

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terkonsentrasi dan mendalam, penulis membatasinya berdasarkan topik-topik yang telah disebutkan di atas: Fokus utama dari penelitian ini adalah kreativitas siswa dan hasil pendidikan mereka. Partisipan dari analisis ini adalah siswa kelas tujuh. SMP Negeri 1 Poso Pesisir adalah lokasi penelitian ini. Semester kedua tahun ajaran 2020-21 dipilih untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini, kami membatasi diri pada materi tata surya.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, kami membuat definisi operasional untuk memastikan tidak ada kesalahpahaman. Oleh karena itu, penulis memberikan definisi dari ide-ide penting yang mendasari investigasi yang disajikan di sini. Untuk itu, penulis mendefinisikan konsep-konsep kunci yang menjadi fokus dari penelitian utama makalah ini, yaitu:

1. Untuk mempraktikkan sebuah teori atau pengetahuan dan mencapai tujuan kita, kita harus menerapkannya (Departemen pendidikan dan kebudayaan, 1998).
2. Paradigma pembelajaran berbasis proyek merupakan alat yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar dan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran ilmiah (Ananda, 2018).
3. Dalam penelitian ini, kami membuat definisi operasional untuk memastikan tidak ada kesalahpahaman. Oleh karena itu, penulis memberikan definisi dari ide-ide penting yang mendasari investigasi yang disajikan di sini (Asiah, 2016).

4. Kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, yang sangat berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya, baik dalam bentuk ide atau usaha nyata, bakat atau ketiadaan bakat, pekerjaan atau campuran dari hal-hal yang sudah ada, itulah yang disebut sebagai kreativitas (Ananda, 2018).
5. Keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari menyelesaikan kegiatan belajar dan dinilai oleh instruktur mereka dikenal sebagai hasil belajar(Nugraha, 2021).
6. Matahari adalah pusat tata surya kita, yang terdiri dari beberapa benda langit lain yang mengorbit di sekelilingnya. Ada objek lain di luar sana, termasuk planet, asteroid, dan bintang Ramlawati, 2017).

\

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Artika, A. (2020). Pengembangan Media Booklet Untuk Siswa Kelas IV Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Mataram*.
- Asiah, S. (n.d.). Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Campbell, D. (1986). Mengembangkan Kreativitas. *Yogyakarta: Kanisius*.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Dayana Resi, Winarni Endang Widi, A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Degeng, I. N. S. (1993). Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran). *Malang: Depdikbud*.
- Departemen pendidikan dan kebudayaan. (1998). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*.
- Depdiknas. (2006). Standar Kompetensi Lulusan. *Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum*.
- Djehan Nur Mulyani. N.D. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas V Di SD Islam Al-Syukro Universal*.
- Fitrianingrum, V. (2021). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester 1 SDN 1 Jati Tahun Pelajaran 2020/2021. *Journal of Education Research*.
- Iskandar Agung. (2010). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru. *Jakarta: Bestari Buana Murni*.
- Katrince. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Penampakan Bumi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Suka Karya Kecamatan Jenamas Kabupaten Barito Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*.
- Kustandi cecep, S. B. (2013). Media Pembelajaran. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Lailatunnahar, T. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa Kelas VII 1 Di SMP Negeri Binaan Khusus Kota Dumai. *Pendidikan Tambusai*.
- Masruroh, L., & Reza, M. D. (2015). Pengaruh Kecemasan Siswa Pada Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Moursund. (2015). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X-Tiptl 3 Tahun Pelajaran 2014/2015 Di SMKN 3 Singaraja. *Jurnal PTE Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Teknik Elektro*.

- Mukhlisin Akhmad, Salam Rosidah, H. M. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Journal of Teacher Professional*.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Nugraha, Muh. Irfan, Tuken Ritha, H. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi: Journal Of Education*.
- Nugraha Abdi Rizka, kristin Firosalia, A. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 5 SD. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*.
- Rahma, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif-Produktif Menggunakan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Animalia Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Poso. *Poso: USM*.
- Ramadhany, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN Temanggung. *Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang*.
- Ramlawati. (2017). Mata Pelajaran IPA Bab XIV Sistem Tata Surya. *SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017*.
- Rayandra Asyhar. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.”. *Jakarta: Referensi Jakarta*.
- Sanaky Hujair AH. (n.d.). Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*.
- Saputro, O. A., & R. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Septiasih Ni Wayan Ari, Japa I Gusti Ngurah, A. N. W. (2016). Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan hasil Belajar IPA di SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Siburian Boy Kristi, Rampe Meytij Jeanne, L. J. Z. (2021). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Asam Basa Di Kelas Xi IPA SMA Negeri 2 Tondano. *Oxygenius*.
- Slameto. (2010). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Soetopo Hendyat. (2005). Pendidikan Dan Pembelajaran. *Malang: Universitas Muhammadiyah*.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). Media Pengajaran. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jakarta: Kencana*.
- Sutirman. (2017). Project Based Learning. *Scientic Method*.
- Suyetni, S. (2021). Implementasi Konsep Pembelajaran Model R.A.N.I Terhadap Penguasaan Materi Matematika Di SDN 2 Jelapat Kecamatan Dusun Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Mitra Pendidikan*.
- Tri, L. & M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ulfisa Ananda. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Merupakan Model Pembelajaran Yang Sangat Baik Digunakan Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar, Dan Memungkinkan Siswa Dalam Melakukan Kegiatan Belajar Sainifik. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Utami Tri, Kristin Firosalia, A. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*.

- Warman, D. (2013). Hubungan Percaya Diri Siswa Dengan Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS Di SMA N 1 Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan Geografi*.
- Yanti Ni Luh Novita, Sastrawan Ketut Bali, S. I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*.
- Yusuf Wiwin Fachrudin. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.