

MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM MENGEMBANGKAN KREATIFITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Ahmad Faozan¹, Sutrisna Wibawa²

¹SD Negeri Kaweden, Yogyakarta,

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta,

¹afaozan9@gmail.com

ABSTRACT

Citizenship Education Learning (PKN) is a subject that aims to shape the character of students so that they have understanding, attitudes and skills as good and responsible citizens. There is a need for activities or learning models to achieve these goals. The Project Based Learning learning model is the choice of researchers to improve skills and creativity in PKN learning. This article aims to explain the Project Based Learning learning model in increasing the creativity of class V students at Kaweden State Elementary School. This type of research is descriptive qualitative with research subjects as many as 21 students. Data collection techniques use observation techniques, creative attitude observation rubrics, interviews and documentation. Meanwhile, to examine the data using the Milles and Huberman analysis technique which consists of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The research results show that the project based learning model is able to increase student creativity. Students are able to produce innovative works.

Keywords: project based learning, student creativity

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki pemahaman, sikap, dan keterampilan sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Diperlukan adanya kegiatan atau model pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Model pembelajaran Project Based Learning menjadi pilihan peneliti untuk meningkatkan keterampilan dan kreatifitas dalam pembelajaran PKN. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan model pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas V di SD Negeri Kaweden. Jenis penelitian ini berupa deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif, wawancara dan dokumentasi. Adapun untuk menyakikan data menggunakan teknik analisis Milles and Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan model project based learning mampu meningkatkan kreatifitas siswa. Siswa mampu menghasilkan karya-karya yang inovatif.

Kata Kunci: project based learning, kreatifitas siswa

A. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu langkah dalam menambah dan mengembangkan wawasan bagi peserta didik. Pembelajaran yang dimaksud tentunya pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Namun kenyataannya ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kenyataan di dalam kelas banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Anak cenderung asyik dengan mainan atau bahkan ngobrol dengan teman sebangku. Hal ini menyebabkan kemampuan anak rendah dan kreatifitas peserta didik dapat dikatakan kurang. Pada saat siswa dihadapkan pada suatu keadaan yang sedikit sulit atau diluar kebiasaan, peserta didik sulit mengambil keputusan. Peserta didik kebingungan apa yang akan dilakukan. Hal ini karena rendahnya keterampilan berfikir kreatif pada siswa.

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Mohammad

Ali dan Mohammad Asrori (2012: 42-43), memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen.

Dari data penilaian kreatifitas siswa ada 8 siswa yang kemampuan berfikir kreatif sudah berkembang. Delapan siswa tersebut dengan rincian 2 sangat baik dan 6 baik. Sisanya ada 13 anak masih pada level cukup. Kalau diprosentasekan baru sekitar 38,01 % siswa yang memiliki keterampilan berfikir kreatif.

Salah satu faktor penyebab kurang aktif dan rendahnya keterampilan berfikir kreatif siswa adalah karena dalam menyampaikan materi pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran masih berpusat pada

guru. Materi lebih banyak disampaikan dengan cara ceramah. Guru aktif di depan kelas, sementara siswa pasif duduk tenang mendengarkan guru. Hal tersebut menjadikan anak tidak menangkap materi Pelajaran secara optimal. Faktor lainnya yaitu kurangnya kesadaran belajar pada diri siswa.

Menentukan strategi dan model pembelajaran sangat diperlukan oleh seorang guru. Penentuan model pembelajaran sangat menentukan tercapai atau tidanya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang baik hendaknya pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa memungkinkan untuk mengembangkan keaktifan dan keterampilan berfikir kreatif siswa. Guru sebagai fasilitator siap untuk membimbing dan mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran dengan metode Project Based Learning dirasa pas untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

Model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan mendorong siswa untuk kreatif dan mandiri menghasilkan produk, memberikan pengalaman siswa untuk membangun

pengetahuannya sendiri dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan produk (Adinugraha, 2018). Penggunaan metode pembelajaran PjBL juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar mendorong siswa seolah-olah melaksanakan proyek penyelidikan ke dunia nyata (Farihatun dan Rusdarti, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan penelitian tentang implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning dalam mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang menggambarkan/ mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan kreatifitas siswa melalui pembelajatron PKn di SD. Penelitian dilakukan di SD Negeri Kaweden Kapanewon Mlati dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 anak. Penelitian dilakukan pada bulan November 2023.

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif siswa, wawancara serta dokumentasi. Teknik observasi dilakukan guna memperoleh data kegiatan model pembelajaran Project Based Learning dalam Pelajaran PKN di SD. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan lembar observasi proses pembelajaran serta rubrik pengamatan sikap kreatifitas siswa. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data terkait pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan seputar pembelajaran yang akan ditanyakan. Teknik yang terakhir yaitu dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mengambil data foto, perubahan aktifitas kegiatan siswa selama proses pembelajaran terkait aspek kreatifitas peserta didik.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis Milles and Huberman. Teknik ini terdiri atas reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dipilih untuk direduksi. Hasil reduksi data kemudian disajikan dan diambil kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar apabila guru membuat bahan ajar menggunakan langkah-langkah sesuai model

pembelajaran yang digunakan. Menurut Sani dalam Uum Murfiah (2017) adalah tahapan PjBL yang harus direncanakan dalam proses pembelajaran adalah : 1) Mengelompokkan 3 atau 4 siswa untuk mengerjakan proyek selama kurang lebih 3-8 minggu. 2) Mengajukan pertanyaan awal yang bersifat kompleks yang dapat memancing siswa untuk belajar lebih lanjut dan mengarahkannya dalam membuat proyek. 3) Membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyek sampai mempresentasikan atau memamerkan proyek. 4) Memberikan umpan balik dan penilaian atas pengerjaan proyek yang dibuat.

Pembelajaran berbasis proyek dirancang pada permasalahan kompleks untuk dipahami peserta didik. Adapun sintaks dari model PjBL modifikasi peneliti dari Sani (2014) yaitu sebagai berikut: 1) Penyajian masalah, 2) Perencanaan, 3) Penjadwalan, 4) Pembuatan Proyek dan monitor, 5) Penilaian, dan 6) Evaluasi.

Hasil observasi pada pembelajaran dengan model PJBL di tahap pertama guru memberikan pertanyaan mendasar atau pemantik. Guru menayangkan permasalahan atau berita mengenai kerusuhan dan pertikaian antar suku yang ada di Indonesia. Guru memberikan pertanyaan pemantik: Apa yang anak-anak lihat pada video? Mengapa hal tersebut bisa terjadi? Bagaimana

caranya agar kerusuhan atau pertikaian tersebut tidak terulang kembali?" Pada kegiatan ini, siswa dilatih untuk bernalar kritis terkait pertanyaan yang disampaikan guru.



Gambar 1. Guru menayangkan video dan pertanyaan pemantik

Tahap yang kedua yaitu menyusun perencanaan proyek. Siswa diajak untuk mencari tahu alasan mengapa terjadi perselisihan antar suku dengan membuka internet. Siswa diajak untuk membuat suatu jawaban atas permasalahan yang sudah disampaikan guru. Siswa melakukan selancar di internet mencari tahu keragaman budaya yang ada di Indonesia. Siswa mencari tahu jenis rumah adat, senjata tradisional, makanan khas, senjata tradisional serta upacara adat di setiap daerah. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu .



Gambar 2. Siswa mencari tahu keragaman budaya Indonesia

Tahap yang ke tiga yaitu menyusun jadwal proyek. Di tahap ini siswa secara berkelompok menentukan proyek yang akan dibuat. Sebelum membuat proyek, guru memberikan gambaran alternatif proyek yang dapat dibuat. Proyek yang dibuat dapat berupa diorama, poster, lagu maupun. Pada tahap ketiga ini, siswa berkreasi untuk menentukan proyek yang akan dibuat. Kreativitas ditentukan oleh kelompok masing-masing. Ada yang membuat poster ada juga diorama. Mereka berkreasi untuk membuat proyek sebaik mungkin.



Gambar 3. Siswa menentukan proyek yang akan dibuat

Dalam kegiatan proyek ini, di tahap ke empat tugas guru memonitoring. Guru mengecek progress proyek tiap kelompok. Jika ada yang kurang pas guru memberikan masukan dan arahan. Siswa dengan aktif meminta bantuan guru untuk memberikan masukan terkait proyek yang dibuat.



Gambar 4. Guru memonitoring progress proyek tiap kelompok.

Setelah batas waktu pengerjaan proyek selesai, tiba giliran untuk menguji hasil sebagai tahap kelima. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Kelompok yang maju menjelaskan keragaman budaya yang mereka buat. Tiap kelompok menjelaskan tentang rumah adat, baju adat, senjata tradisional, makanan khas, tarian tradisional serta upacara adat sesuai kelompok yang dibuat. Kelompok yang belum maju menyimak dan diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. Dalam kegiatan ini, peserta didik diberikan kebebasan untuk berkreasi dalam menyampaikan hasil kelompok.



Gambar 5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi pengalaman. Setelah menyelesaikan proyek sampai dengan mempresentasikan, tentunya ada pengalaman belajar yang diperoleh anak. Di tahap ini, guru mendorong peserta didik agar menyampaikan/ merefleksikan pengalaman belajar. Secara acak guru meminta peserta didik untuk menyampaikan pengalaman belajarnya. Dalam kegiatan ini dikembangkan rasa percaya diri dan kreatif dalam menyampaikan pengalaman belajar.



Gambar 6. Refleksi/evaluasi pengalaman belajar

Selama pembelajaran berlangsung kreatifitas anak terus dikembangkan. Keterampilan berpikir kreatif menurut Sulistiyono & Mahanal (2017) adalah kemampuan membuat sesuatu yang baru. Menurut Furmanti & Hasan (2019) guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang inovatif atau bervariasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran dan termotivasi untuk belajar dengan baik serta semangat selama pembelajaran berlangsung. Risnanosanti & Syofiana

(2020) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dilatih sesuai dengan materi pembelajaran.

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif. Menurut Munandar (Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011: 252), berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Dari uraian di atas dapat peneliti katakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada. Kreatifitas dapat dilihat dari

beberapa hal diantaranya: memiliki daya imajinasi yang tinggi dan memberikan banyak ide terhadap suatu masalah. Dua kriteria ini yang menjadikan dasar bagi peneliti dalam melakukan penelitian.

Berikut merupakan hasil rekapitulasi penilaian aspek kreatif sebelum guru menggunakan model PJBL dan pembelajaran. Sikap kreatif yang dikembangkan yaitu 1) memiliki daya imajinasi yang tinggi dan 2) memberikan banyak ide terhadap suatu masalah.

Tabel 1. Rekapitulasi penilaian aspek kreatifitas sebelum guru menggunakan model PJBL

NO	KRITERIA PENILAIAN	JUMLAH		JUMLAH SKOR
		INDIKATOR PENILAIAN		
		1	2	
1	Sangat Baik	2	3	5
2	Baik	6	5	11
3	Cukup	13	13	26
4	Kurang	-	-	-
Jumlah		21	21	42

Setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model PJBL (Project Based Learning) nampak ada perubahan positif. Siswa lebih aktif dan mampu menunjukkan kreatifitasnya dalam membuat sebuah proyek. Mulai dari tahap persiapan awal sampai pada finishing proyek.

Berikut hasil rekapitulasi penilaian aspek kreatif setelah dilakukan tindakan oleh guru menggunakan model PJBL.

Tabel 2. Rakapitulasi penilaian aspek kreatifitas setelah ada Tindakan

NO	KRITERIA PENILAIAN	JUMLAH		JUMLAH SKOR
		INDIKATOR PENILAIAN		
		1	2	
1	Sangat Baik	11	10	21
2	Baik	8	11	19
3	Cukup	2		2
4	Kurang	-	-	-
	Jumlah	21	21	42

Setelah pembelajaran selesai, siswa diwawancarai mengenai proses pembelajaran. Peserta didik (EKA) menjawab:

“Pembelajaran menyenangkan karena tidak terus-terusan mendengarkan pak guru bercerita.”

Peserta didik lain (ADP) dengan pertanyaan yang sama menjawab:

“Seneng, karena bisa berkreasi membuat karya yang beda-beda. Bisa membuat mahakarya”

Peserta didik lainnya (AA) juga menjawab:

“Pelajarannya terasa cepet, gak terus-terusan nulis. Bisa buat macam-macam karya.”

Tidak hanya siswa yang diwawancarai. Setelah proses pembelajaran selesai saat melakukan refleksi guru memaparkan bahwa:

“Anak-anak senang dengan adanya kegiatan motorik seperti membuat sebuah karya. Meskipun butuh waktu lama, mereka tetap bersemangat.”

Bentuk proyek keragaman budaya pada kelompok 1 dengan anggota: EKA, DRNS, NAP, FHW dengan topik budaya D. I. Yogyakarta. Diorama yang dibuat menampilkan rumah joglo, baju surjan dan kebaya, upacara gunungan, gudeg dan gamelan sebagai alat music tradisional. Dari keragaman budaya di Yogyakarta dimunculkan ikon yaitu tugu Jogja. Tugu Jogja ditempatkan di tengah-tengah proyek atau diorama. Tak lupa hasil proyek diberi identitas bertuliskan D. I. Yogyakarta. Berikut hasil kreatifitas kelompok 1.



Gambar 7. Kreatifitas kelompok 1

Di kelompok 2 ada GMRR, KU, MDH, dan SPN sebagai anggotanya. Kelompok ini menampilkan keragaman budaya dari Jawa Timur. Lambing tugu sura lan baya diletakkan ditengah-tengah. Alas diorama menggunakan kain flannel warna hijau. Tak lupa sebagai pembatas rumah di beri pagar yang terbuat dari stik eskrim. Diorama yang disajikan ada rumah adat, baju adat, senjata, makanan dan alat music tradisional. Berikut hasil karya kelompok 2.



Gambar 8. Hasil karya kelompok 2

Kelompok tiga ada AS, FER, HNA, dan ABK. Kelompok tiga menampilkan keragaman budaya dari Kalimantan Barat. Suku Dayak menjadi ikon dalam proyek ini. Diorama dibuat menyerupai kehidupan asli di wilayah Kalimantan barat. Berikut gambar diorama dari kelompok 3.



Gambar 9. Hasil karya kelompok 3

Di kelompok empat ada AA, MHLI, MASR, dan BBR. Kelompok ini membuat poster keragaman budaya dari Bali. Kelompok ini menampilkan kebudayaan yang khas dari daerah Bali. Kebudayaan tersebut ada tari pendet, Upacara Ngaben, Makanan sate lilit, alat music serta baju adat. Berikut hasil dari kelompok 4.



Gambar 10. Hasil karya kelompok 4

Terakhir ada kelompok 5. Kelompok ini terdiri dari ADP, IPP, RSSN, dan SW. kelompok ini membuat poster budaya dari Maluku. Dalam poster disajikan upacara bambu gila, rumah adat, alat music, dan senjata tradisional. Dalam gambar cukup sederhana namun penjelasan dalam presentasi patut diacungi jempol. Berikut hasil karya dari kelompok 5.



Gambar 11. Hasil karya kelompok 5

E. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning mampu mengembangkan kreatifitas siswa pada proses pembelajaran PKn. Pembelajaran dilakukan dengan (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2) Menyusun perencanaan proyek,

(3) Menyusun jadwal, (4) monitoring, (5) menguji hasil, dan (6) evaluasi pengalaman. Pada tahapan menyusun perencanaan proyek, siswa diberi kebebasan untuk berkreasi sesuai dengan apa yang anak pahami. Anak diberi kebebasan untuk membuat diorama, poster, puisi atau yang lainnya yang anak senangi. Tentu saja dalam membuat proyek ini, guru terus memberikan bimbingan pada peserta didik yang mengalami kesulitan. Bagi peserta didik yang sudah lancer, guru terus memberikan dorongan dan motivasi.

Dari hasil pembahasan, agar peserta didik mampu menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas hendaknya proses pembelajaran menggunakan model Project Based Learning. Tidak hanya sekali dua kali, model Project Based Learning digunakan dalam pembelajaran namun rutin dilakukan. Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran disemua mata pelajaran menggunakan model Project Based Learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1), 1-9.
<http://dx.doi.org/10.30998/sap.v3i1.2728>
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2012. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta : Bumi Aksara.
- Farihatun, S. M., & Rusdarti, R. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635–651.
<https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Furmanti, T., & Hasan, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi dan Keaktifan Siswa di SMP N 5 Seluma. *Prosiding Semnas Sain & Enterpreneurship VI*, 1(1), 1–9.
<http://conference.upgris.ac.id/index.php/snse/article/view/175>
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2011. Belajar dengan Pendekatan Paillkem: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, menarik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Manan, S. (2017). Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 15(1), 49-65.
http://jurnal.upi.edu/file/05_PEMBI NAAN_AKHLAK_MULIA_-_Manan2.pdf
- Melda, E., Kashardi, & Hidayat, T. (2019). Kemampuan Kognitif Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri dan Project Based Learning SMPN 5 Seluma. *Prosiding Semnas Sains & Enterpreneurship VI*, 1(1), 1–10.
<http://conference.upgris.ac.id/index.php/snse/article/view/198/130>

- Munandar, S.C. Utami. (1992). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua). Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Murfiah, Uum. (2017). *PEMBELAJARAN TERPADU*. Bandung; PT Refika Aditama
- Risnanosanti, R., Syofiana, M., & Hasdelyati, H. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Lesson Study. *INDIKTIKA (Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika)*, 2(2), 168–178.
<http://dx.doi.org/10.31851/indiktika.v2i2.4137>
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyono, E., Mahanal, S., & Saptasari, M. (2017). Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Reading-Mind Mapping (SR-MM). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(9), 1226–1230.
<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9958>
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55.
<http://journal.uin.alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5961/514>