

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) BERBANTUAN  
MEDIA *LAPBOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIAKU KAYA HAYATINYA**  
(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas V SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten  
Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025)

Desty Fitri Nurlatif<sup>1</sup>, Aulia Akbar<sup>2</sup>, Avini Martini<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

---

**Article Info**

**Article history:**

Received July 19, 2025

Revised July 22, 2025

Accepted July 30, 2025

---

**Keywords:**

Project Based Learning

Lapbook

Kemampuan Berpikir Kreatif

IPAS

---

**ABSTRAK**

*This research is motivated by the low creative thinking ability in the subject of science and natural sciences of grade V students of SDN Cibodas I, Tanjungkerta District, Sumedang Regency in the 2024/2025 Academic Year. This is due to the inaccurate use of the science and natural sciences learning model in elementary schools, so that students tend to be passive and become less creative in solving problems. The purpose of this study is to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Lapbook media on students' creative thinking abilities in the science and natural sciences subject of My Indonesia is Rich in Life. This type of research is a quantitative research type using the Pre-Experimental method with a One-Group-Pretest-Posttest Design research design. The population taken in this study were all grade V students of SDN Cibodas I, totaling 25 people with a total sampling technique. The data collection technique used in this study is a test technique. While the research instrument is in the form of pretest and posttest questions with a multiple choice type of 10 questions. The data analysis technique used is Liliefors normality and t-test. Based on the results of data analysis, it was obtained that  $t_{count} = 24.890 > t_{table} = 2.060$ , which means  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  and is outside the acceptance of  $H_0$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This shows that there is an influence of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Lapbook media on students' creative thinking abilities in the subject of Science (IPAS) material on the richness of Indonesia's life in grade V students of SDN Cibodas I, Tanjungkerta District, Sumedang Regency, 2024/2025 academic year.*



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

---

**Corresponding Author:**

Desty Fitri Nurlatif,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Sebelas April Sumedang,

Jl. Angkrek Situ No. 19 Situ, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang 45323.

Email: [fitridesty8@gmail.com](mailto:fitridesty8@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembaruan kurikulum, Kurikulum Merdeka dihadirkan sebagai cara untuk memberikan kemerdekaan dan keluwesan kepada sekolah dalam mengatur proses belajar. Kurikulum ini fokus pada pengembangan karakter, kemampuan berpikir kritis, dan

keaktivitas siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih dari sekadar menerima informasi; mereka juga bisa memproses dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu elemen penting dari Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Menurut Agustina (Sugih et al., 2023:601) “Dalam kurikulum merdeka pembelajaran antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu pengetahuan social (IPS) diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan social yang menjadi IPAS”. IPAS merupakan kombinasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami kejadian di sekeliling mereka. Dalam proses belajar ini, siswa didorong untuk berpikir secara kritis dan analitis, kemampuan penting untuk menghadapi tantangan di zaman modern. Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah mengembangkan keterampilan proses serta mendorong pertumbuhan pemikiran ilmiah. Selain itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif juga sangat penting. Keterampilan tersebut dapat membantu siswa menemukan cara baru untuk mengatasi masalah sosial dan lingkungan yang ada.

Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan harus dimiliki siswa pada era abad ke-21 ini, dalam mempelajari suatu mata pelajaran seperti halnya mata pelajaran IPAS. Menurut Khoerunisa dan Habibah (Al Hadiq et al., 2022:505) “Di zaman sekarang, kemampuan berpikir kreatif dianggap sebagai salah satu keahlian penting yang harus dimiliki oleh para pelajar”. Kemampuan berpikir kreatif membantu siswa dalam menciptakan ide-ide baru untuk mengatasi masalah sehari-hari, sehingga keberadaan kemampuan berpikir kreatif menjadi suatu keterampilan yang penting untuk diperoleh anak yang perlu dikembangkan mulai di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi peneliti di SDN Cibodas I kelas V menunjukkan bahwa siswa belum mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam pelajaran IPAS. Hal ini terjadi karena guru lebih banyak memberikan penjelasan dengan metode ceramah, yang membuat siswa menjadi tidak terlalu kreatif dalam menyelesaikan masalah. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan siswa tidak dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif mereka. Pembelajaran yang terfokus pada guru ini menyebabkan tingkat kreativitas siswa menjadi rendah, sehingga mereka lebih cenderung pasif dan jarang mengajukan pertanyaan selama pelajaran. Selain itu, kurang tepatnya penggunaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pada suatu mata pelajaran.

Menyikapi permasalahan di atas, penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mendorong siswa dalam meningkatkan serta mengekspresikan kreativitas mereka. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Sebagaimana dijelaskan oleh Slameto (Saputro & Rayahu, 2020:187) "*Project Based Learning* adalah model pembelajaran di mana proyek atau kegiatan digunakan sebagai media pembelajaran”.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembaruan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan minat siswa, serta mendorong keaktifan siswa selama kegiatan belajar, dalam pembelajaran IPAS di kelas adalah media *Lapbook*. Menurut Rahmi (Aureliya et al., 2022:231) “*Lapbook* adalah sebuah portofolio yang sederhana, berupa koleksi buku mini dan bahan kertas lipat”.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Lapbook* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya Kelas V SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025”.

Berpikir secara kreatif merupakan jenis pemikiran yang kompleks dan menghasilkan berbagai macam ide. Selain itu, berpikir kreatif dianggap sebagai cara seseorang menciptakan atau menemukan gagasan baru yang berasal dari proses pemikiran mereka. Menurut Sekar (Mokambu, 2021:59) “Kreatifitas dapat dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif, sedangkan aktivitas kreatif adalah kegiatan dalam pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan aktifitas siswa untuk berpikir kreatif”. Sejalan dengan Hassoubah (Darwanto, 2019:22) berpendapat bahwa “Berpikir kreatif adalah pola berpikir yang didasarkan pada suatu cara yang mendorong kita untuk menghasilkan produk-produk yang kreatif”.

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah ditentukan para ahli, salah satunya menurut Munandar (Amalia D et al., 2023:4039) terdiri dari Kelancaran (*fluency*), Keluwesan (*flexibility*), Keaslian (*originality*), dan Elaborasi (*elaboration*).

Menurut Sari & Angreni, (2018:80) “Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan proses pembelajaran yang menghasilkan suatu proyek”. Sedangkan Menurut Wulandari & Jannah, (2018:794) “Model *Project Based Learning* (PjBL) juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif untuk membuat sebuah proyek yang akan dibuatnya”. Model *Project Based Learning* (PjBL) memfokuskan pada masalah kontekstual yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dengan pembelajaran berbasis proyek siswa dapat mengembangkan kreativitasnya melalui produk yang dihasilkan. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) harus direncanakan dengan baik untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. menurut Widiarso (Susilawati, 2021:1392) dapat diterapkan atau diaplikasikan melalui langkah berikut ini.

1. Penentuan pertanyaan mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan inti yang memberikan tugas kepada siswa untuk melaksanakan suatu kegiatan.

2. Mendesain perencanaan proyek

Rencana proyek disusun secara bersama antara guru dan siswa. Harapannya adalah siswa merasa memiliki proyek tersebut. Rencana ini mencakup aturan, pemilihan kegiatan yang mendukung jawaban atas pertanyaan inti, serta integrasi berbagai mata pelajaran dan pengetahuan tentang alat serta bahan yang tersedia untuk menyelesaikan proyek.

3. Menyusun jadwal

Guru dan siswa bekerja sama untuk mengatur jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek.

4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek

Guru bertugas untuk mengawasi aktivitas siswa sepanjang penyelesaian proyek. Pengawasan dilakukan dengan memberikan bantuan kepada siswa dalam setiap langkah proses.

5. Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru mengukur seberapa baik standar tercapai, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberikan umpan balik mengenai pemahaman siswa, serta membantu guru dalam merencanakan strategi pembelajaran selanjutnya.

6. Mengevaluasi pengalaman

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun

dalam kelompok. Dalam penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) tentu saja ada kelebihan dan kekurangannya, Adapun kelebihan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) menurut Susanti (Suciani et al., 2018:78-79) sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
3. Meningkatkan kolaborasi
4. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber

Adapun kekurangan dalam model *Project Based Learning* (PjBL) salah satunya sebagai berikut.

1. Kondisi kelas sedikit sulit dikondisikan dan menjadi tidak kondusif saat pelaksanaan proyek karena adanya kebebasan pada siswa sehingga memberikan peluang untuk ribut dan diperlukan kecakapan guru dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik.
2. Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
3. Adanya kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

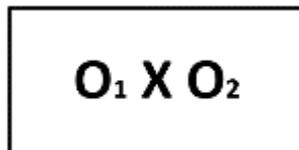
Menurut Antosa dan Kiram (Illahi et al., 2023:32239), “Media *lapbook* merupakan salah satu bahan pembelajaran visual yang terdiri dari gambar, teks, dan lembar kegiatan yang memiliki desain menarik, imajinatif, dan dapat dilipat, terbuka, dan tertutup”. Menurut Antosa dan Kiram (Illahi et al., 2023: 32239), “Penggunaan *lapbook* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pengembangan materi pembelajaran bagi guru”. Integrasi media *lapbook* dan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendorong anak untuk belajar aktif. Menurut Lanley (Aureliya et al., 2022:231) mengemukakan bahwa *Lapbook* merupakan sebuah portofolio yang mudah dipahami atau kumpulan buku kecil dan kertas lipat yang menawarkan area interaktif untuk gambar, narasi, timeline, grafik, diagram, tulisan dari berbagai topik, yang ditampilkan dan dibuat dengan cara yang kreatif di dalam folder karton berwarna dengan ukuran standar.

Berdasarkan penjelasan di atas, *lapbook* adalah sebuah portofolio atau kumpulan buklet mini dengan berbagai bentuk dan ukuran. *Lapbook* ditunjukkan dalam bentuk folder kartu berwarna, sehingga mudah dilipat dan membantu belajar. Menurut Hidayat dan Lestari (Jayanti et al., 2025:482) kelebihan media *lapbook* antara lain: bersifat interaktif, dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. *Lapbook* juga mudah dibuat, relatif murah, dan dapat disesuaikan dengan berbagai jenis materi ajar. Namun demikian, *lapbook* memiliki kekurangan, salah satunya adalah membutuhkan waktu lebih dalam proses pembuatannya. Guru dan siswa perlu waktu tambahan untuk mempersiapkan bahan serta menyusun isi *lapbook* secara sistematis. Kendati demikian, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang baik dan pelibatan siswa secara bertahap.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen* dengan desain *one grup pre-test-post-test*. Studi ini dilakukan pada kelas V SDN Cibodas I di Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang pada tahun pelajaran 2024/2025. Ada 25 siswa yang terlibat. Dalam desain ini, hanya satu kelompok digunakan untuk menentukan pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang menggunakan media *lapbook* terhadap

kemampuan berpikir kreatif baik sebelum maupun sesudah diberi perlakuan. Sugiyono (Suryani et al., 2023:95) menggambarkan mekanisme penelitian *one group pretest posttest* sebagai berikut.



Keterangan :

O<sub>1</sub> = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = *Treatment* (Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Lapbook*)

O<sub>2</sub> = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

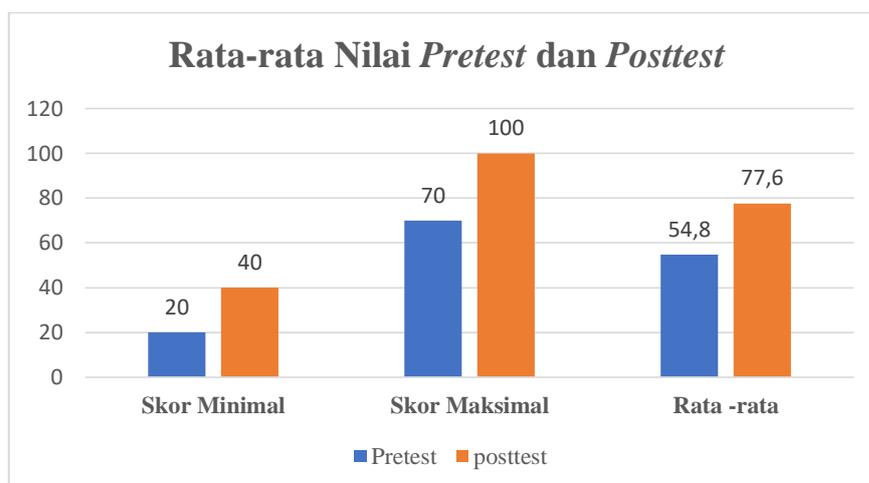
Tahapan penelitian ini yaitu sebelum melakukan proses pembelajaran, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya. Setelah itu diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* (PJBL) berbantuan media *lapbook*. Selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *project based learning* (PJBL) berbantuan media *lapbook*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dijadikan pembandingan dan penentu berhasil atau tidaknya perlakuan yang diberikan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dengan bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 pertanyaan. Tes ini dilakukan sebelum menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media *lapbook* (*pretest*) dan sesudah model pembelajaran berbasis proyek dengan media *lapbook* diterapkan (*posttest*).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi Indonesiaku kaya hayatinya adalah subjek penelitian ini. Data dari kedua *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menghasilkan temuan ini. Data *pretest* dan *posttest* penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media *lapbook*. Hasil tes sebelum perlakuan diambil dari hasil tes sebelum perlakuan. Berikut data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada diagram 1 berikut.



**Gambar 1.** Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 1 di atas, nilai terendah (skor minimal) sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 20, sedangkan nilai terendah (skor minimal) setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 40. Nilai tertinggi (skor maksimal) sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 70, sedangkan nilai tertinggi (skor maksimal) setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 100. Adapun nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 54,8, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 77,6.

Setelah mendapatkan nilai siswa dari *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi yang normal atau tidak. Pada uji normalitas data ini menggunakan uji *liliefors* berbantuan *Microsoft Excel* disajikan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Data Hasil Uji *Liliefors* ( $\alpha = 0,05$ )

Data Nilai	$\bar{X}$	StD	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	54,8	15,03	0,155	0,173	$H_0$ diterima
<i>Posttest</i>	77,6	15,07	0,165		$H_0$ diterima

Berdasarkan dari tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest*  $L_{hitung}$  ( $0,155$ ) <  $L_{tabel}$  ( $0,173$ ) dan nilai *posttest*  $L_{hitung}$  ( $0,165$ ) <  $L_{tabel}$  ( $0,173$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal ( $H_0$  diterima). Setelah diketahui data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji t.

Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata pada nilai *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui hasil dari hipotesis penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan media *lapbook*. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*  $\alpha = 5\%$  disajikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji t

Data nilai	N	$M_D$	$SD_D$	$SE_{MD}$	$T_{Tabel}$	$T_{Hitung}$	Simpulan	Keterangan
<i>Pretest</i>	25	22,8	4,489	0,916	2,060	24,890	$H_0$	Terdapat

<i>Posttest</i>	ditolak $H_a$ diterima	pengaruh yang signifikan
-----------------	------------------------------	--------------------------------

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil uji t test *pretest* dan tes *posttest* diperoleh bahwa  $t_{hitung} 24,890 > t_{tabel} 2,060$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Karena  $H_a$  diterima berarti penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Lapbook* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya siswa kelas V SDN Cibodas I tahun Pelajaran 2024/2025.

### 3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil analisis data dan pengujian hipotesis. Dari hasil data nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan secara keseluruhan, diperoleh nilai terendah yaitu 20 dan tertinggi 70 dengan nilai rata-rata 54,8. Setelah diberikan perlakuan, diketahui bahwa nilai hasil *posttest* pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Lapbook* kelas V secara keseluruhan memperoleh nilai terendah yaitu 40 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 77,6.

Berdasarkan uji normalitas dengan perhitungan menggunakan uji *liliefors* pada tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) diperoleh  $L_{hitung} = 0,155$  dan  $L_{tabel} = 0,173$ . Sedangkan pada tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*) diperoleh  $L_{hitung} = 0,165$  dan  $L_{tabel} = 0,173$ . Sehingga,  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan demikian  $H_o$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan uji t diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 24,890$  dan  $t_{tabel} = 2,060$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_o$  diterima,  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Karena  $t_{hitung} = 24,890 > t_{tabel} = 2,060$ , yang berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dan berada di luar penerimaan  $H_o$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Lapbook* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN Cibodas I. Model dan media ini meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif tentang materi Indonesiaku kaya hayatinya, yang semula dianggap sulit untuk dipelajari.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan uji normalitas data dengan menggunakan uji *liliefors* pada *pretest* diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,155$  dan  $L_{tabel} = 0,173$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $L_{hitung} = 0,155 < L_{tabel} = 0,173$  artinya  $H_o$  diterima dan  $H_1$  ditolak, maka data berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,165$  dan  $L_{tabel} = 0,173$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $L_{hitung} = 0,165 < L_{tabel} = 0,173$  artinya  $H_o$  diterima dan  $H_1$  ditolak, maka berdistribusi normal.. Setelah diketahui data berdistribusi normal, dilakukan uji statistika parametrik dengan pengolahan data menggunakan uji t. Pengolahan data menggunakan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 24,890$  dan  $t_{tabel} = 2,060$ . Dalam hal ini dapat disimpulkan hasil  $t_{hitung} = 24,890 \geq t_{tabel} = 2,060$ , yang artinya  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka kesimpulannya terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Lapbook* terhadap kemampuan berpikir

kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya di kelas V SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025.

## REFERENSI

- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
- Al Hadiq, M. F., Ramadhan, G. M., & Rahayu, D. S. (2022). Pengaruh model project-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sd. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 505–509.
- Saputro, O. A., & Rayahu, 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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>
- Aureliya, \*Tasya, Zulfan, Z., & Kesuma, T. B. (2022). Pengaruh Media Lapbook terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTSS Darul Hikmah. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 228–235. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22172>
- Mokambu, F. (2021). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ipa di kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November*, 56–62.
- Darwanto. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS (Pengertian dan Indikatornya). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Dwi Amalia, F., Setiawan, F., & Dian Ayu Afiani, K. (2023). Project Based Learning Sebagai Solusi Melatih Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Dalam Pembelajaran Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4034–4052. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7126>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING ( PjBL ) UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA*. 30(1), 79–83.
- Wulandari, Y., & Jannah, M. (2018). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Min 38 Aceh Besar. *Prodising Seminar Nasional Biotik.*, 5 (1), 793–797.
- Susilawati, E. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model during The Covid-19 Pandemic. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(5), 1389–1394. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76–81.

- 
- Illahi, A. M., Alindra, A. L., Apriliani, D., & ... (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Lapbook pada Mata Pelajaran IPAS Bagian Tubuh-Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 32237–32244. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12268>
- Jayanti, A. D., Fransiska, D., & Isnaini, U. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Lapbook Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Pancasila Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1(2023), 480–487.
- Suryani, A. N., Handayani, H., & Akbar, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Baki (Bagi dan Kali) terhadap Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Operasi Hitung Pembagian dan Perkalian Bilangan Cacah. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 7(02), 92–101.