
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Yuliana Hindicha¹, Maryono², Eka Sastrawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi¹²³

E-mail: hindichay@gmail.com¹, maryono@unja.ac.id², ekasastrawati@unja.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan demi memahami pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreativitas siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dikerjakan di kelas V SDN 13/I Muara Bulian tahun pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang dipakai ialah kuantitatif memakai desain kuasi eksperimen. Data dikumpulkan melalui pemberian tes tertulis berupa soal uraian. Analisis data diukur dengan menerapkan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pengaplikasian model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPA kelas V SDN 13/I Muara Bulian memiliki dampak yang lebih besar dari pada memakai model pembelajaran langsung terhadap kreativitas siswa. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek diperoleh rata-rata pengukuran akhir sebesar 74,12 dan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata pengukuran akhir sebesar 64,54. Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan diperoleh hasil thitung (2,445) dan ttabel (1,677). Dengan merujuk pada kriteria penilaiannya, hasil tersebut menunjukkan penerimaan hipotesis alternatif (Ha) dan penolakan hipotesis nol (H0), serta terdapat ketidaksamaan hasil antara model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran langsung. Kesimpulannya, dapat diambil bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pembelajaran antara memakai model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran langsung.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, IPA

ABSTRACT

This purpose of this research is to determine the impact of a project-based learning study model on student creativity in science lesson content for class V elementary schools. This study was conducted in the V of SDN 13/I Muara Bulian in the 2022/2023 academic year. This research is quantitative research using an quasi-experiment. The data collection technique was obtained by giving written tests about descriptions to students. Data analysis techniques utilize normality, homogeneity, hypothesis and t tests. The outcome of the research show that learning science using project-based learning model is more effective than using direct learning model on student creativity for class V SDN 13/I Muara Bulian. Using the project-based learning model obtained a final measurement average of 74.12 and the direct learning model obtained a final measurement average of 64.54. Based on the t-test performed, the results of tcount (2.445) and ttable (1.677) are obtained. Based on the test criteria, this indicate that Ha is accepted with Ho is rejected, and there are differences in the results of the project-based learning model with the direct learning model. So it can be deduce that there is a difference in learning using project-based learning model with direct learning model.

Keywords: Project-based learning, creativity, science

PENDAHULUAN

Kreativitas di era abad 21 menjadi salah satu kunci kesuksesan

individu. Septikasari & Frasandy (2018: 115) memaparkan bahwa untuk mencapai kesuksesan personal dan

profesional memerlukan keterampilan semangat berkreasi dan berinovasi. Kreativitas penting bagi manusia dalam memecahkan persoalan yang muncul dalam hidup. Oleh karena itu kreativitas perlu ditingkatkan sejak dini kepada anak.

Muatan pelajaran IPA sebagai kumpulan pengetahuan merupakan susunan sistematis dari temuan para ilmuwan. Hasil temuannya berupa konsep, prinsip, fakta, hukum, modal maupun teori kedalam bidang sesuai dengan jenis dan bidang kajiannya (Wedyawati & Lisa, 2019: 2). Muatan pelajaran IPA memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mempelajari lebih lanjut perihal lingkungan dan alam sekitar. Sesuai dengan tuntutan tujuan serta proses pembelajaran yang ingin diperoleh, maka penting penggunaan model pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas siswa pada muatan pelajaran IPA.

Salah satu langkah yang bisa diambil guna meningkatkan kreativitas adalah dengan menerapkan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai fokus utama pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Mardhiyah et al (2021: 33) menuliskan bahwa dalam Proses pembelajaran yang dilakukan di era abad 21 siswa berperan sebagai pusat pembelajaran (student center) dan bukan lagi pembelajaran yang berpusat kepada guru atau pendidik.

Model pembelajaran ialah konsep yang dipakai untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek menjadi satu diantara model pembelajaran diyakini mampu mewujudkan hal tersebut. menurut Priansa (2018 :206) pembelajaran berbasis proyek ialah usaha yang bisa dipakai untuk membarui pembelajaran yang diarahkan bagi guru menjadi pembelajaran yang diarahkan bagi

siswa. uraian ini menyatakan sesungguhnya model pembelajaran berbasis proyek mempunyai keunggulan dan kegunaan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Secara lebih rinci Priansa (2018: 209-210) menjelaskan manfaat model pembelajaran berbasis proyek, yaitu: bisa menstimulasi siswa agar terlibat lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran; menstimulasi siswa untuk interaktif pada pelaksanaan pembelajaran, baik secara individu ataupun berkelompok; pembelajaran yang dilakukan berfokus kepada siswa sehingga dapat mengembangkan potensi siswa; guru bertindak sebagai fasilitator pada pembelajaran berbasis proyek dengan memberikan motivasi dan mendorong siswa agar dapat mandiri; mendorong siswa untuk berpikir kritis sehingga pembelajaran menjadi bermakna; dan terakhir pembelajaran berbasis proyek menstimulasi siswa untuk berpikir mendalam dan teliti untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya.

Tidak hanya itu, model pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan berikut ini: (1) menumbuhkan motivasi, siswa memiliki banyak waktu dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan proyek; (2) menambah keahlian dalam penyelesaian masalah, pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keterampilan kognitif siswa; (3) menumbuhkan keahlian penelitian kepustakaan, pembelajaran menuntut siswa agar mendapatkan informasi yang dibutuhkannya dari banyak sumber sehingga menumbuhkan keahlian serta menumbuhkan pengetahuan peserta didik; (4) meningkatkan kemampuan kolaborasi, dalam pembelajaran, siswa tidak bekerja sendiri melainkan

berkerja dalam kelompok; (5) meningkatkan sumber keterampilan manajemen, siswa bebas dalam mengambil tanggung jawab atas proyek yang dilakukan dengan siswa dapat mengatur waktu dan sumber yang diperlukan (Priansa, 2018 : 212).

Berkaitan dengan manfaat dan keunggulan dari model pembelajaran berbasis proyek, maka diyakini mampu meningkatkan kreativitas siswa. Aspek -Aspek berpikir kreatif yang harus dicapai siswa meliputi: berpikir luwes, berpikir orisinil, berpikir terperinci, berpikir menghubungkan dan perumusan kembali. Aspek berpikir kreatif ini dapat dicapai dengan model pembelajaran berbasis proyek dilihat dari tahapan dalam pelaksanaan pengajaran, adapun mana langkah pertama yaitu pembelajaran diawali dengan pertanyaan esensial yang dapat menggali pengetahuan awal dan ini dapat meningkatkan aspek berpikir luwes dan berpikir orisinil siswa, kemudian langkah kedua yaitu mendesain rencana proyek, dan langkah ketiga membuat jadwal, dalam mendesain membuat jadwal rencana proyek siswa harus teliti dan terperinci hal ini dapat meningkatkan aspek berpikir terperinci, kemudian langkah keempat memantau perkembangan proyek yang dilakukan. guru sebagai monitor, maka siswa perlu mengembangkan dan menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya agar proyek dapat diselesaikan, dan langkah selanjutnya menilai hasil dan mengevaluasi pengalaman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada 9-10 januari 2023 selama mengikuti pembelajaran di kelas V di SDN13/I Muara Bulian dalam muatan pembelajaran IPA belum ditemukan kegiatan pembelajaran yang mengarahkan pada peningkatan

kreativitas siswa. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah dan pengamatan yang dilakukan dengan teman sebangku. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung siswa cenderung terpaku kepada buku pelajaran dan belum mengembangkan gagasan atau ide mereka sendiri. Pada saat guru mengajukan pertanyaan siswa belum memberikan jawaban berdasarkan pemahamannya sendiri. Hal ini terjadi karena belum adanya pembiasaan yang dapat meningkatkan dan mendorong kreativitas siswa. Menurut wali kelas VA dan VB apabila pembelajaran Muatan IPA dilakukan dengan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa atau melakukan praktek langsung dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa. oleh karena itu agar dapat mengembangkan kreativitas siswa yang ditandai dengan kelancaran, kelenturan, kerincian, keaslian dan dapat merumuskan kembali dalam pembelajaran, maka guru perlu menyesuaikan pelajaran yang diajarkan dengan model pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penelitian ini hendak mencari dan menemukan fakta bahwa penggunaan pembelajaran berbasis proyek mempengaruhi tingkat kreativitas siswa. Oleh sebab itu, penulis termotivasi untuk melaksanakan penelitian memakai judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar"

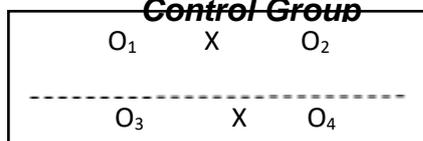
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilangsungkan di SDN 13/I Muara Bulian, Jalan Kol.pol. Rd. Mattaher, Rengas Condong,

Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, Provinsi Jambi. Penelitian ini diadakan di kelas V pada tahun ajaran 2022/2023. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif dan memakai metode kuasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipakai demi mengukur dan mengubah segala fenomena yang diamati menjadi data berupa angka, sehingga memerlukan analisis statistik. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur pengaruh antar variabel independen dan dependen.

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini melibatkan metode kuasi eksperimen, di mana eksperimen dilaksanakan untuk mengamati perubahan yang muncul akibat perlakuan yang direncanakan diberikan. Metode eksperimen yang diterapkan ialah desain *Nonequivalent Control Group*

Gambar 1. Desain *Nonequivalent Control Group*



Keterangan=

O1 = penilaian awal kelas eksperimen

X =diberikan tindakan memakai pembelajaran berbasis proyek

O2 = penilaian akhir kelas eksperimen

O3 = penilaian awal kelas kontrol

O4 = penilaian akhir kelas kontrol

Mengenai desain *Nonequivalent Control Group*, adapun dalam hal penetapan kelas eksperimen serta kelas kontrol tidak secara sewenang-wenang (Sugiyono, 2015:116). Pada penelitian ini, memakai kelas yang sudah ada sebagai kelas kontrol serta eksperimen. Kelas kontrol ialah kelas pengendali yang tidak diberi

penerapan, sebaliknya kelas eksperimen ialah kelas yang diberi penerapan dengan pengaplikasian model pembelajaran berbasis proyek.

Populasi target untuk penelitian ini yakni kelas V SD dengan total 50, terbagi menjadi dua kelas, yakni VA dan VB. Dari jumlah tersebut, 26 siswa merupakan bagian dari kelas eksperimen, sementara 24 siswa lainnya tergabung dalam kelas kontrol.

Peneliti memakai teknik pengumpulan data melalui observasi dan menyediakan lembar tes tertulis dalam bentuk 20 soal esai pada siswa di kelas kontrol serta kelas eksperimen. Penelitian ini memakai teknik analisis data sebagai berikut: (1) Verifikasi dan pengumpulan data dengan memberikan nilai pada resp; (2) susunan data memakai SPSS 20; (3) Menghitung reliabilitas serta validitas instrumen.; (4) rekapitulasi statistik, termasuk uji normalitas, analisis linear sederhana, Uji T; (5) penyampaian melalui deskripsi dari data yang sudah diproses serta dianalisa; (6) Pengujian hipotesis; (7) interpretasi data analisis serta pengujian hipotesis; (8) penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.

Mengenai penyelidikan data memakai rumus:

1. Menyelesaikan uji normalitas:

Untuk uji normalitas memakai teknik *kolmogorov-smirnov* serta *shapiro-wilk* melalui aplikasi SPSS versi 20 dengan langkah berikut ini:

1. Buka SPSS, beri nama di variable *View* dan masukan data
2. Selanjutnya melakukan analisis, Klik *Analyze > Descriptive statistics > Explore*
3. Memasukkan data pada variabel ke dalam *dependent list* serta *factor list*
4. Kemudian arahkan *plots > Normality plots with test*

5. Tekan tombol *continue* selanjutnya klik OK

Kriteria pengambilan ketetapan uji normalitas ialah apabila nilai sig.> 0,05 oleh sebaba itu data dihitung berdistribusi normal, sebaliknya apabila data sig.< 0,05 data dihitung berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai agar dapat menentukan data bersumber dari jenis yang serupa ataupun tidak.

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

s_1^2 : Varians terbesar dari hasil

s_2^2 : Varians terkecil dari hasil

Kriteria menentukan homogenitas kedua kelompok melalui uji homogenitas, yakni bilamana nilai (sig.) > 0,05 dianggap keduanya homogen. Sebaliknya bilamana nilai Sig. < 0,05 dihitung bahwa keduanya tidak homogen

3. Uji Hipotesis

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Kriteria dalam pengambilan ketetapan uji hipotesis, yakni jikalau nilai sig. < 0,05 dinyatakan ditemukan pengaruh, berbanding terbalik jikalau nilai sig. > 0,05 dinyatakan tidak ditemukan pengaruh atau hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber dari analisis data yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh data berupa nilai uji normalitas, nilai homogenitas, hipotesis, nilai rata-rata serta simpangan baku di kelas eksperimen yang diperlakukan menggunakan

pengaplikasian model pembelajaran berbasis proyek kemudian kelas kontrol yang memakai model pembelajaran langsung berikut ini:

A. Uji Normalitas

Nilai signifikansi uji normalitas melalui pemakaian *kolmogorov-smirnov* yaitu: pengukuran akhir kelas eskperimen sebesar 0,2 dan pengukuran akhir kelas kontrol sebesar 0,2. Sedangkan dengan *shapiro-wilk* yaitu: pengukuran akhir kelas eskperimen yakni 0,17 dan pengukuran akhir kelas kontrol yakni 0,152. Hasil ini menunjukkan semua nilai signifikansi data memakai uji *kolmogorov-smirnov* serta *shapiro-wilk* > 0,05. Sehingga dirangkum data pada penelitian ini berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Nilai signifikansi (*based on mean*) sebanyak 0,069. Adapun pengambilan keputusan sdalam uji homogenitas adalah suatu data bisa dikatakan homogen bila nilai signifikansi >0,05. Sedangkan data dinyatakan tidak homogen bilamana nilai signifikansi < 0,05. Oleh sebab itu bisa dirangkum bahwasanya data pada penelitian ini bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwasanya nilai signifikansi (2-tailed) 0,00 < 0,05. Maka , mengacu pada pengambilan hasil akhir uji hipotesis bahwa:

Tabel 1. Pengambilan Keputusan Uji Hipotesis

Hasil membuktikan bahwasanya teradapat pengaruh yang signifikan antar model pembelajaran berbasis

Kriteria	Hasil keputusan
Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05	diperoleh pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap tiap-tiap variabel
Nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05	Tidak diperoleh pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap tiap-tiap variabel

proyek dan kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Uji T

Peneliti kemudian melakukan pengujian persamaan kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen serta kontrol memakai uji-t. Uji-t diuji pada pemakaian independent sample t-test guna memahami kontras rata-rata kedua kelas. Kriteria pengujiannya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka kedua data tersebut disimpulkan mempunyai disimilaritas rata-rata yang signifikan. Berikut ini ialah hasil Uji-t :

Tabel 2. Hasil Uji-t

Bersumber dari tabel di atas, ditemukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,445 > 1,677$ maka ditarik kesimpulan bahwa ditemukan ketidak samaan yang signifikan antara nilai pengukuran akhir kelas eksperimen serta kelas kontrol. Disimpulkan terdapat kontras rata-rata pengaplikasian model pembelajaran berbasis proyek serta model pembelajaran langsung.

E. Nilai simpangan baku dan rata-rata

Tabel 1. Deskriptif Analisis Statistik

Kelas	N	Mean	t_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen	24	74,12	2,445	1,677
kontrol	26	66,54		

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jelas bahwasanya pemakaian model pembelajaran berbasis proyek di kelas eksperimen mewujudkan nilai rata-rata yang lebih baik apabila jika dipadankan dengan kelas kontrol yang memakai model pembelajaran langsung. Dengan kata lain, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh atas kreativitas siswa. Data yang terdapat pada tabel tersebut baik dalam kelas eksperimen ataupun kelas kontrol membuktikan bahwa siswa dalam kelas eksperimen atau kelas yang memakai model pembelajaran berbasis proyek lebih menguasai kemampuan kreativitas apabila diperbandingkan

	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Simpangan Baku
Pengukuran Akhir Eksperimen	26	59	87	74,12	8,829
Pengukuran Akhir Kontrol	24	38	83	66,54	12,850

dengan kelas kontrol yang diaplikasikan pembelajaran langsung (direct instruction). Oleh sebab itu guru dalam prosedur pembelajaran bisa memakai model pembelajaran berbasis proyek unruk memberikan bekal

kepada siswa dalam penguasaan kreativitas.

Pembelajaran berbasis proyek menjadi suatu model pembelajaran aktif dimana siswa terlibat secara mandiri untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penyelesaian proyek yang melibatkan pemecahan masalah. Menurut Purwati et al (2023: 177) pembelajaran berbasis proyek ialah satu diantara wadah yang memaksimalkan aktivitas siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan kinerja almiah peserta didik untuk membanruk peserta didik untuk mengembangkan keterampilan belajar jangka panjang yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

Kreativitas satu diantara hal yang penting dalam kehidupan. Menurut Ramadhani (2022: 39) kreativitas mempunyai fungsi yang signifikan dalam kehidupan karena kemampuan ini digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang unik guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran mengaplikasikan model pembelajaran berbasis proyek membagikan banyak kesempatan untuk siswa aktif dalam memberikan masukan dan ide dalam memecahkan masalah, siswa aktif mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami suatu hal dan siswa senang dalam mengerjakan tugas yg belum pernah dilakukan.

Untuk memperoleh suatu tujuan yang diinginkan memerlukan kerja keras dalam mendapatkannya. Guru dalam mempersiapkan siswa agar dapat menghadapi kehidupan yang akan dihadapi dimasa mendatang tentunya bukanlah hal yang mudah. Namun, semua dapat dilakukan dimulai dari pembelajaran yang dilakukan dikelas. Guru dapat memahami kebutuhan siswa sehingga guru dapat

memberikan bekal yang tepat untuk siswa dimasa mendatang. Jadi, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek memerankan satu diantara model yang oenting dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

SIMPULAN

Bersumber atas hasil analisis data serta uji hipotesis yang dilaksanakan, ditarik kesimpulan pada dasarnya penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Hal ini disampaikan melalui perbedaan hasil kemampuan akhir rata-rata kelas eskperimen 74,12 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol 66,54, jadi dapat disimpulkan model pembelajaran berbasis proyek bertambah baik digunakan pada muatan pelajaran IPA. Dibuktikan pula dengan *paired sampel t-test* yang mendapatkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ didasarkan pada kriteria nilai signifikansi maka bisa ditarik kesimpulan, penelitian yang telah dilangsungkan menunjukkan bahwasanya model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar. Kemudian berdasarkan pada hasil uji t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,445 > 1,677$ jadi dirangkum bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan antara nilai pengukuran akhir kelas eksperimen serta kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbud. (2022). Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.

Purwati, P. D., Wijaya, L. K. L., Zahra, F. F., Sasqia, L. A. C., Ananta, P. P., Agustin, R. S., ... & Prameswari, A. (2023). Inovasi Keterampilan Bahasa dalam Kurikulum Merdeka: BUNGA RAMPAL. Cahya Ghani Recovery.

Priansa, D. J. (2018). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung. Alfabeta.

Ramadhani, N. L. (2022). *Melukis Di Atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Bidang Tata Busana*. Penerbit Lakeisha.

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.