

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *PROJECT BASED*
LEARNING BERBANTUAN *BOOK CREATOR* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII
SEMESTER GENAP DI SMP NEGERI 2 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Rani

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *BOOK CREATOR* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII SEMESTER GENAP DI SMP NEGERI 2 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh

Rani

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi



Drs. Alfiandra, M.Si

NIP. 196702051992031004

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *BOOK CREATOR* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII SEMESTER GENAP DI SMP NEGERI 2 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh

Rani

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Kamis, 15 Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi



Drs. Alfiandra, M.Si

NIP. 196702051992031004

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rani

NIM : 06051282126033

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuann yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 26 April 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rani

NIM.06051282126033

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak DRS. Alfiandra, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pelajaran, arahan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah selaku ketua jurusan Pendidikan IPS, kemudian Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak membantu dan memudahkan dalam mengurus administrasi selama proses penelitian skripsi ini. Kemudian, ucapan terima kasih juga untuk seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atas segala ilmu, pengetahuan, nasehat, serta motivasi yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan.

Selanjutnya ucapan terima kasih untuk kepala sekolah, wakil kepala sekolah, serta semua dewan guru SMP Negeri 2 Indralaya terima kasih telah membantu selama penelitian berlangsung. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Indralaya, 26 April 2025

Penulis



Rani

NIM.06051282126033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala nikmat yang diberikan oleh Allah SWT. Sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Tentunya proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik dan lancar atas dukungan dan bantuan dari orang-orang sekitar. Untuk itu, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Zainudin dan Ibu Hayati yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tak pernah putus untuk anak bungsunya ini. Terima kasih untuk segala pengorbanan, nasehat, dan selalu membersamai penulis dalam situasi apapun. Penulis persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Ayah dan Ibu. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian.
2. Kedua kakakku tersayang, Ratih dan Ramayadi. Terima kasih sudah ikut serta dalam menempuh pendidikan selama ini, terima kasih untuk doa, semangat, serta cinta kalian yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
3. Kedua keponakanku, Mezzi Zahara dan Rahmat Enjelo yang selalu bisa membuat penulis tertawa dan bahagia ketika bermain dengan mereka, terima kasih atas dukungan dan semangat untuk penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Adik-adikku.
4. Kepada dosen Pembimbing, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si. Terima kasih atas segala bimbingan, kritik, saran dan waktu yang selama ini diberikan kepada penulis. Menjadi salah satu mahasiswa bimbingan Bapak merupakan berkah yang selalu penulis syukuri hingga saat ini. Terima kasih Bapak, semoga selalu diberikan kesehatan dan kemuliaan.
5. Kepada kepala SMP Negeri 2 Indralaya Ibu Ratna Agustina, S.Pd. dan Guru Pendidikan Pancasila Ibu Yosi Virza, S.Pd., terima kasih karena telah menyediakan fasilitas, kesempatan, dan kerja samanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik dan lancar.
6. Orang-orang baik di sekitarku Verdy dan Juwita, terima kasih sudah selalu ada disaat penulis butuh bantuan atau kesulitan selama menempuh

pendidikan dibangku perkuliahan. Semoga segala bentuk kebaikan dan dukungan yang diberikan, kembali kepada kalian ya. Sukses untuk kalian.

7. Teman-temanku dibangku perkuliahan, Zakia, Fitri, Atin, Ratih, Mira, dan Dewi. Terima kasih telah menemani penulis dalam menyelesaikan perkuliahan. Banyak kenangan canda dan tawa yang berkesan bagi penulis.
8. Rekan satu bimbingan, Annisa dan Diva. Terima kasih atas bantuan dan kebersamaan selama masa penyusunan skripsi ini. Khusus untuk Annisa, terima kasih untuk dukungan dan waktu yang selalu siap menemani penulis dalam proses penelitian. Sukses buat semuanya.
9. Terima kasih kepada keluarga besar Segonang Jaya yang telah menjadi rumah kedua penulis di perantauan. Teruntuk Ibu Dea, Bapak Deni, Icam, Jeje, Ida, Rizki, Verdy, Omi, dan Nenek terima kasih atas perhatian dan dukungan untuk penulis. Semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian semua ya.
10. Terakhir, dengan penuh rasa syukur dan bangga, karya ini kupersembahkan untuk diri saya sendiri, Rani. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini, terima kasih selalu sabar dalam menghadapi tantangan, keteguhan dalam menyelesaikan tanggung jawab, serta keberanian untuk terus melangkah meski di tengah keterbatasan dan keraguan. Teruslah berjuang, dan jangan lupa untuk bahagia, Rani.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Secara Teoritis.....	10
1.4.2 Secara Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Modul Elektronik (E-Modul).....	12
2.1.1 Konsep Dasar E-Modul.....	12
2.1.2 Karakteristik E-Modul	13
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan E-Modul.....	15

2.1.4	Komponen-Komponen E-Modul	16
2.1.5	Hasil Penelitian Terdahulu Tentang E-Modul	19
2.2	Model Pembelajaran <i>Proect Based Learning</i>	20
2.2.1	Konsep Dasar Model Pembelajaran	20
2.2.2	Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	21
2.2.3	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	22
2.2.4	Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	23
2.2.5	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i>	25
2.2.6	Hasil Penelitian Terdahulu tentang Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i>	28
2.3	<i>Book Creator</i>	29
2.3.1	Pengertian Aplikasi <i>Book Creator</i>	29
2.3.2	Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Book Creator</i>	29
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Book Creator</i>	30
2.3.4	Hasil Penelitian Terdahulu tentang Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i>	31
2.4	Kreativitas	32
2.4.1	Konsep Kreativitas	32
2.4.2	Indikator Kreativitas.....	33
2.5	Bahan Ajar E-Modul Berbasis PjBL Menggunakan <i>Book Creator</i> Mempengaruhi Kreativitas	35
2.1	Kerangka Berpikir.....	37
2.1	Alur Penelitian	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		40
3.1	Model Penelitian dan Pengembangan	40

3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	41
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	42
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	42
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	43
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	45
3.3	Lokasi Penelitian.....	45
3.4	Subyek Penelitian.....	45
3.5	Teknik Pengumpulan Data	46
3.5.1	Teknik Wawancara.....	46
3.5.2	Teknik <i>Walkthrough</i>	46
3.5.3	Teknik Angket.....	47
3.5.4	Teknik Observasi	47
3.5.5	Teknik Dokumentasi.....	47
3.6	Instrumen Penelitian.....	47
3.6.1	Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar <i>Walkthrough</i>	48
3.6.2	Instrumen Respon Peserta Didik terhadap E-Modul.....	53
3.6.3	Kreativitas Peserta Didik dengan Instrumen Lembar Observasi	56
3.7	Teknik Analisis Data.....	60
3.7.1	Analisis Data Penilaian Ahli dan Respon Peserta Didik.....	61
3.7.2	Analisis Kreativitas Peserta Didik	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		66
4.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	66
4.2	Deskripsi Hasil Data Dokumentasi.....	68
4.3	Deskripsi Hasil Pengembangan.....	69

4.3.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	69
4.3.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	70
4.3.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	74
4.3.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	97
4.3.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	132
4.4	Pembahasan.....	133
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		142
5.1	Kesimpulan	142
5.2	Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA		144
LAMPIRAN.....		153

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	48
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media E-Modul.....	50
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Terhadap E-Modul.....	52
Tabel 3. 5 Pengkategorian dan Pembobotan Skor Skala Likert Untuk Kevalidan E-Modul	53
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan E-Modul Berbasis Project Based Learning untuk Peserta Didik.....	54
Tabel 3. 7 Pengkategorian dan Pembobotan Skor Skala Likert Untuk Kepraktisan E-Modul	56
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Belajar Peserta Didik Pertemuan Pertama	56
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Belajar Peserta Didik Pertemuan Kedua	58
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli	62
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik.....	62
Tabel 3. 12 Konversi Skor Ke dalam Kategori Valid	63
Tabel 3. 13 Konversi Skor Ke dalam Kategori Praktis.....	63
Tabel 3. 14 Kategori Tingkat Kreativitas Belajar Peserta Didik	64
 Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	 67
Tabel 4. 2 Hasil Perancangan Desain E-Modul Menggunakan Book Creator.....	73
Tabel 4. 3 Hasil Evaluasi Mandiri (Self Evaluation) Terhadap E-Modul Berbasis Project Based Learning Berbantuan Book Creator	75
Tabel 4. 4 Skor Penilaian Ahli Materi terhadap E-Modul Berbasis Project Based Learning	77
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4. 6 Hasil Perbaikan E-Modul Berdasarkan Saran Validator Ahli Materi..	82

Tabel 4. 7 Skor Penilaian Ahli Bahasa terhadap E-Modul Berbasis Project Based Learning	83
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap E-Modul Berbasis Project Based Learning	85
Tabel 4. 9 Hasil Perbaikan E-Modul Berbasis Project Based Learning Berdasarkan Saran Validator Ahli Bahasa	87
Tabel 4. 10 Skor Penilaian Ahli Media terhadap E-Modul Berbasis Project Based Learning	90
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap E-Modul Berbasis Project Based Learning	93
Tabel 4. 12 Hasil Perbaikan E-Modul Berbasis Project Based Learning Berdasarkan Saran Validator Ahli Media	95
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap E-Modul Pada Tahap One-To-One Evaluation.....	98
Tabel 4. 14 Hasil Rekapitulasi Tahap One-To-One Evaluation	98
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Peserta Didik Tahap Kegiatan One-To-One Evaluation	99
Tabel 4. 16 Hasil Perbaikan dari Penilaian Peserta Didik Tahap Kegiatan One-To-One Evaluation.....	100
Tabel 4. 17 Hasil Penilain Peserta Didik Tahap Small Group Evaluation Sumber : D.....	102
Tabel 4. 18 Hasil Rekapitulasi Tahap Small Group Evaluation	102
Tabel 4. 19 Hasil Perbaikan dari Penilaian Peserta Didik Tahap Kegiatan Small Group Evaluation	103
Tabel 4. 20 Hasil Perbaikan dari Penilaian Peserta Didik Tahap Kegiatan Small Group Evaluation	105
Tabel 4. 21 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Lancar	108
Tabel 4. 22 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Luwes	110

Tabel 4. 23 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Orisinal	112
Tabel 4. 24 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Mengelaborasi	115
Tabel 4. 25 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Menilai	117
Tabel 4. 26 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Lancar	120
Tabel 4. 27 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Luwes	122
Tabel 4. 28 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Berpikir Orisinal	124
Tabel 4. 29 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Mengelaborasi.....	126
Tabel 4. 30 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Untuk Indikator Keterampilan Menilai	128
Tabel 4. 31 Hasil Rekapitulasi Observasi Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar E-modul Berbasis Project Based Learning Berbantuan Book Creator Pada Pertemuan Kedua	131
Tabel 4. 32 Hasil Observasi Efek Potensial Bahan Ajar E-Modul Berbasis Project Based Learning Berbantuan Book Creator Terhadap Kreativitas Peserta Didik	131

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	38
Bagan 2. 2 Alur Penelitian	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009).....	40
Gambar 4. 1 Rancangan Sampul/Cover E-Modul.....	71
Gambar 4. 2 Rancangan sampul tiap bab e-modul	72
Gambar 4. 3 Rancangan tampilan halaman isi e-modul	72
Gambar 4. 4 Beberapa Tangkapan Layar Hasil Pengembangan E-Modul	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Keterangan Usul Judul Skripsi	154
Lampiran 2. Keterangan Validasi Usul Judul Skripsi	155
Lampiran 3. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	156
Lampiran 4. Surat Keputusan Perpenjangan Pembimbing Skripsi	158
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya	160
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Ilir .	161
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian dari SMP Negeri 2 Indralaya.....	162
Lampiran 8. Instrumen Wawancara untuk Studi Pendahuluan /Analisis Kebutuhan	163
Lampiran 9. Lembar Hasil Wawancara Studi Pendahuluan/Analisis Kebutuhan	164
Lampiran 10. Surat Permohonan Surat Tugas Ahli Validator	166
Lampiran 11. Surat Tugas Ahli Validator Dari Dekanat FKIP UNSRI.....	167
Lampiran 12. Lembar Hasil Expert Review (Evaluasi Ahli Materi)	168
Lampiran 13. Lembar Hasil Expert Review (Evaluasi Ahli Bahasa)	172
Lampiran 14. Lembar Hasil Expert Review (Evaluasi Ahli Media).....	175
Lampiran 15. Lembar Angket Hasil Tanggapan Peserta Didik Tahap One-to-One Evaluation	179
Lampiran 16. Lembar Angket Hasil Tanggapan Peserta Didik Tahap Small Group Evaluation	182
Lampiran 17. Lembar Hasil Observasi Kreativitas Belajar Peserta Didik Tahap Field Test (Pertemuan Pertama).....	191
Lampiran 18. Lembar Hasil Observasi Kreativitas Belajar Peserta Didik Tahap Field Test (Pertemuan Kedua)	195
Lampiran 19. Modul Ajar Kelas VIII Pendidikan Pancasila Semester Genap (Dibuat oleh peneliti)	199
Lampiran 20. Tampilan Keseluruhan Media Pembelajaran Berbantuan Book Creator.....	211
Lampiran 21. Hasil Tugas Project Peserta Didik Pada Tahap Field Test	217

Lampiran 22. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	219
Lampiran 23 Kartu Bimbingan	225
Lampiran 24. Bukti Perbaikan UAP	227
Lampiran 25. Surat Keterangan Pengecekan Similarity	229
Lampiran 26. Hasil Cek Plagiarisme Skripsi	230
Lampiran 27. Letter Of Acceptance (LOA) Jurnal Sinta 4.....	231
Lampiran 28. Bukti Publikasi Jurnal Sinta 4	232

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOOK CREATOR* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII SEMESTER GENAP DI SMP
NEGERI 2 INDRALAYA**

Oleh:

Rani

Nomor Induk Mahasiswa: 06051282126033

Pembimbing: Drs. Alfiandra, M.Si

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* yang valid, praktis, serta memiliki efek potensial terhadap kreativitas peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMP Negeri 2 Indralaya dengan melibatkan peserta didik kelas VIII sebagai subjek penelitian. Desain penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, *waltrought*, angket, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, uji kevalidan e-modul melalui penilaian ahli dengan teknik *walthrough*, diperoleh hasil rata-rata 80% untuk aspek materi dengan kategori valid, 93,3% pada aspek bahasa dengan kategori sangat valid, dan 95,8% untuk aspek media dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan pada tahap *one-to-one evaluation* memperoleh hasil rata-rata 91,1% dengan kategori sangat praktis, dan 93,3% untuk tahap *small group evaluation*-. Selanjutnya hasil uji efek potensial pada tahap *field test* pertama memperoleh rata-rata skor 89,6% dengan kategori sangat kreatif dan pada *field test* pertemuan kedua memperoleh rata-rata skor 90,4% dengan kategori sangat kreatif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* dinyatakan valid, praktis, serta memenuhi efek potensial terhadap keterampilan kreativitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Digital, *Project Based Learning*, *Book Creator*, Kreativitas

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

DEVELOPMENT OF PROJECT BASED LEARNING BASED E-MODULES ASSISTED BY BOOK CREATORS IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS CLASS VIII EVEN SEMESTER AT SMP NEGERI 2 INDRALAYA

By:
Rani

Student Identification Number: 06051282126033

Supervisor: Drs. Alfiandra, M.Si
Pancasila and Civic Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to produce products in the form of project-based learning-based learning e-module teaching materials assisted by *book creators* that are valid, practical, and have a potential effect on students' creativity. This research and development was carried out at SMP Negeri 2 Indralaya by involving grade VIII students as research subjects. The design of this study uses *the ADDIE* model. Data collection techniques use interview, *waltrought*, questionnaire, and observation techniques. Based on the results of the data analysis, the validity test of the e-module was through expert assessment with *the walthrough technique*, which obtained an average result of 80% for the material aspect with the valid category, 93.3% for the language aspect with the very valid category, and 95.8% for the media aspect with the very valid category. The results of the practicality test at the *one-to-one evaluation* stage obtained an average result of 91,1% in the very practical category, and 93,3% for *the small gorup evaluation stage*. Furthermore, the results of the potential effect test at the *first field test* stage obtained an average score of 89.6% with the very creative category and in the second *meeting field test* obtained an average score of 90.4% with the very creative category. Based on these results, it can be concluded that the *project-based learning e-module* assisted by *book creators* is declared valid, practical, and meets the potential effect on students' learning creativity skills.

Keywords: Development, Digital Teaching Materials, Project Based Learning, Book Creator, Creativity Skills

Aprove of,
Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Supervisor



Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara guru dan peserta didik, pembelajaran merupakan proses guru dalam membantu peserta didik agar memperoleh ilmu pengetahuan dan belajar dengan baik. Adanya komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik sangat penting untuk membangun hubungan yang positif agar peserta didik merasa termotivasi dalam proses pembelajaran, serta dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung kreativitas dan eksplorasi peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019:13). Kemudian, menurut Ariani et al., (2022:5), bahwa pembelajaran merupakan usaha guru dalam membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan bakat serta minatnya. Dalam artian bahwa, guru sebagai fasilitator harus dapat menyediakan fasilitas yang mampu menciptakan peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan namun tetap mencapai tujuan pembelajaran (Fajar Pratiwi & Sulianto, 2023). Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, dalam proses ini guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi pembelajaran untuk memberikan ilmu kepada peserta didik, dalam prosesnya bahwa guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar mampu meningkatkan pemikiran serta kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, bahwa pembelajaran tidak terlepas dari elemen yang saling berhubungan yakni, guru, peserta didik, sarana prasarana, dan kurikulum. Kurikulum adalah bentuk dari semua elemen perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan dan kurikulum menjadi acuan dalam pelaksanaan pendidikan serta menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan (Trinaldi et al., 2022), saat ini kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan di Indonesia adalah kurikulum merdeka, dalam penerapannya bahwa pemerintah

menekankan sekolah memiliki kewenangan dan tanggung jawab untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan sekolah itu sendiri, dalam hal ini, berarti guru mempunyai kewenangan untuk mengelola pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik agar mencapai pembelajaran yang berkualitas namun tetap berpacu pada kurikulum yang sama (Rahmawati, 2023).

Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus menguasai standar kompetensi sebagai seorang pendidik. Standar kompetensi guru merupakan capaian untuk menghasilkan seorang guru yang baik dan profesional, yang memiliki kompetensi dalam menjalankan fungsi dan tujuan sekolah, pendidikan, dan pembelajaran (Febriana, 2019:4). Standar kompetensi guru memiliki tujuan untuk mendapatkan jaminan kualitas guru dalam meningkatkan proses pembelajaran (Sukmawati, 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 bahwa standar kompetensi guru meliputi “Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Dapat disimpulkan, dari peraturan Undang-Undang tersebut bahwa kompetensi guru meliputi empat hal yang mana dengan adanya standar kompetensi ini, maka proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Keempat kompetensi tersebut wajib dimiliki oleh seorang guru yang diperoleh melalui jalur pendidikan profesi.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang berkaitan dengan pembelajaran adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi ini mencakup keahlian guru dalam menyiapkan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengelola pembelajaran serta mengevaluasi pembelajaran (Meutia dalam Akbar, 2021). Dalam tahap menyiapkan pembelajaran, bahwa guru harus mampu menyiapkan sumber belajar yang termasuk didalamnya adalah bahan ajar yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan oleh pendidik maupun peserta didik guna menunjang kelancaran proses pembelajaran. Di dalam

bahan ajar, terdapat konten yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik (Kosasih, 2020:1). Jenis bahan ajar dapat berupa modul, rekaman audio, video, lembar kerja siswa, alat peraga, serta berbagai sumber belajar yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar (Ritonga et al., 2022). Ketersediaan bahan ajar menjadi salah satu faktor penting dalam penyelenggaraan pembelajaran yang efektif. Ati, (2018:17) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik, bahan ajar menjadi sumber utama dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Paputungan et al., (2024) yang menegaskan bahwa bahan ajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian Ati, (2018), Ritonga et al., (2022), dan Paputungan et al., (2024) dapat disimpulkan bahwasanya bahan ajar sangat diperlukan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran, artinya ketika guru mampu menyiapkan bahan ajar dengan baik maka akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan kompetensi pembelajaran. Selain itu, bagi peserta didik bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar.

Dengan adanya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, menyebabkan orientasi belajar mengajar mengalami perubahan dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital (E. Fitriana et al., 2024). Perubahan yang ada ini bukan hanya mengubah metode penyampaian materi dalam pembelajaran, akan tetapi mempengaruhi juga cara siswa dalam berinteraksi karena pembelajaran dengan menggunakan digital membuat siswa dapat mengakses informasi pembelajaran yang lebih luas dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan fleksibel. Akan tetapi, pada faktanya bahwa guru masih banyak menggunakan bahan ajar berbentuk konvensional seperti buku cetak dan belum banyak tersedia bahan ajar berbasis ICT. Sehingga dengan bahan ajar yang ada tersebut belum mampu untuk menciptakan

pembelajaran yang inovatif serta tidak cukup untuk memfasilitasi tingkat kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Strategi yang dapat dilakukan guru dalam menghadapi tantangan era global adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital, seperti modul elektronik (E-Modul). Menurut Martin et al., (2021) E-modul merupakan media pembelajaran berbasis digital yang efektif dan efisien, meliputi video, gambar, serta audio visual, yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan secara mandiri. E-modul mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. E-modul mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengatasi kesulitan memahami materi, selain itu, menggunakan e-modul dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mampu mengukur tingkat pemahamannya sendiri (Lastri, 2023). Dengan memanfaatkan bahan ajar e-modul peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, selain itu peserta didik akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang menarik dan tidak monoton (Yolan et al., 2023). Keunggulan lainnya dengan menggunakan e-modul dapat dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang dapat menarik minat belajar dan motivasi peserta didik (Kemendikbud, 2017). Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan e-modul ini peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan waktu yang fleksibel untuk mengatur jam belajar mereka sendiri. Dengan elemen yang interaktif dapat memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif belajar karena dengan menggunakan bahan ajar e-modul dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Menciptakan bahan ajar digital yang interaktif membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, bahan ajar akan menjadi lebih efisien jika dikembangkan dan diimplementasikan sesuai dengan perkembangan zaman yang mengharuskan generasi yang akan datang memiliki kreativitas tinggi, inovatif, serta cakap dalam menggunakan teknologi. Menurut Aulia et al., (2024), fakta dilapangan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru masih bersifat umum, kebanyakan guru masih menggunakan pendekatan

pembelajaran dengan metode ceramah dan mencatat sepanjang kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif dan kemampuan berpikirnya hanya sebatas menghafal dan mengingat. Salah satu bahan ajar yang relevan untuk digunakan dalam memenuhi belajar peserta didik ialah bahan ajar yang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Menurut Dwijayanti, (2021) bahwa kreativitas peserta didik dapat muncul jika direalisasikan dengan pembelajaran yang menginovasikan project. Namun pada kenyataannya bahan ajar yang tersedia masih minim yang berbasis project, masih jarang guru menggunakan bahan ajar yang menyajikan project. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang memadai yang mampu meningkatkan kinerja belajar dan mendorong berpikir kreatif serta kreativitas peserta didik.

Sejalan dengan hal itu, didukung oleh pendapat Alhayat et al., (2023) model pembelajaran yang tepat digunakan dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) yakni model pembelajaran berbasis *project based learning* (PjBL). Menurut Yusri et al., (2024) *Project based learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan permasalahan sebagai langkah awal dalam menggali informasi yang menggabungkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari situasi nyata peserta didik, serta pembelajaran yang mengimplementasikan teori ke dalam praktek. Model pembelajaran berbasis PjBL ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan project secara kolaboratif. Model pembelajaran PjBL menuntut peserta didik agar mampu menuangkan kreativitasnya dalam berfikir, memecahkan masalah, berkreaitifitas, dan menumbuhkan rasa percaya diri (Maisyarah & Lena, 2023). Selain itu model pembelajaran PjBL ini digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan sebuah karya atau produk (Paramita et al., 2023).

Dari hasil penelitian Yusri et al., (2024), Maisyarah & Lena, (2023), dan Paramita et al., (2023) dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran berbasis project ini perlu untuk diterapkan agar peserta didik aktif menghasilkan produk atau karya yang bermakna sebagai bentuk masalah nyata yang ada di kehidupan sehari-hari peserta didik, selain itu pembelajaran berbasis project dapat

memberikan pengalaman langsung serta menuntut pembelajaran yang bukan hanya sekedar pengetahuan saja melainkan juga keterampilan.

Menurut Izzania, (2021) menyatakan bahwasanya pembelajaran yang menggunakan pendekatan PjBL memerlukan bahan ajar yang berorientasi PjBL juga, artinya ketika guru mengembangkan bahan ajar berbasis PjBL maka dalam bahan ajar tersebut harus ada penugasan yang memfasilitasi untuk pengerjaan project. Seperti bahan ajar e-modul yang dikembangkan menggunakan sintak model pembelajaran PjBL, yang dapat merangsang peserta didik untuk kreatif, karena penggunaan e-modul dapat membantu guru untuk memaksimalkan waktu pembelajaran dengan project yang tersedia di dalam e-modul dan guru tidak lagi mengalami kesulitan ketika menentukan project apa yang akan dilakukan peserta didik karena sudah dirancang dengan sintak PjBL secara sistematis dalam e-modul. Pada akhirnya peserta didik dapat menghasilkan sebuah produk yang mampu menambah kreativitas dan berpikir kritis (Natalia et al., 2023).

Langkah-langkah atau sintak model pembelajaran berbasis project dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) dalam Utari (2018) yang mana sudah banyak penelitian yang mengembangkan teori tersebut salah satunya menurut Lestari & Yuwono, (2022:11) dalam bukunya yang menyatakan bahwa terdapat enam sintak model pembelajaran *project based learning* yakni, penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan project, menyusun jadwal, memonitor siswa dan kemajuan project, menguji hasil, mengevaluasi pengalaman.

Terdapat banyak sekali aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan e-modul sebagai bahan ajar, salah satunya adalah aplikasi *book creator*. *Book creator* merupakan aplikasi yang dapat membuat buku digital dengan tampilan yang menarik dan interaktif. *Book creator* menyediakan beragam fitur yang dapat digunakan sehingga membuat bahan ajar yang dikembangkan memiliki tampilan dan penggunaan yang lebih menarik. Beberapa fitur keunggulannya antara lain yakni dapat tersinkron dengan canva, dapat menampilkan video baik itu online maupun offline, menyisipkan rekaman suara, menghubungkan berbagai format dokumen, dan menampilkan gambar animasi.

(Munawwarah et al., 2023). Menurut Friska et al., (2023) *book creator* dapat menjadi alternatif solusi dalam optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Selain itu, penggunaan aplikasi ini memudahkan guru dalam merancang e-modul dengan berbagai fitur, seperti gambar, audio, video, serta tautan, sehingga menjadikan proses pembelajaran tidak monoton dan dapat membuat peserta didik lebih aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran (Ghufron et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian Munawwarah et al., (2023), Friska et al., (2023), dan Ghufron et al., (2023), dapat disimpulkan bahwa kelebihan aplikasi *book creator* ini adalah mudah digunakan sehingga guru dan peserta didik dapat dengan mudah membuat dan mengakses e-modul. Selain itu *book creator* dapat diakses secara gratis dengan begitu guru dan peserta didik bebas mengembangkan dan menyimpan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Dewanti & Sholihah, (2022) ; Martin et al., (2021), dan Muzijah et al., (2020) tentang pengembangan e-modul. Hasil dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut diperoleh produk berupa e-modul yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. E-modul yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran, siswa merasa belajar menjadi menyenangkan dengan adanya e-modul, hal ini dikarenakan e-modul dikembangkan dengan interaktif sehingga menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini dinyatakan oleh Fitriana et al., (2024) dan Mustika, (2022) tentang pengembangan e-modul berbasis *project based learning* yang menyatakan bahwasanya penerapan pembelajaran menggunakan e-modul dengan pendekatan *project based learning* mendorong peserta didik aktif bertanya, berpendapat, berkreasi, dan berpikir kreatif. Peserta didik juga mudah dalam mempelajari materi karena berbentuk e-modul yang dapat dipelajari dimana saja dan dapat dikaitkan dengan apa yang ada di sekitar mereka yang memiliki bentuk sama dengan hasil project yang telah mereka kerjakan.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah peneliti akan memfokuskan pengembangan e-modul berbasis PjBL dengan bantuan *book creator* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. E-modul ini akan dikembangkan dengan interaktif yang memuat teks, gambar, audio, dan video, yang disusun berdasarkan materi semester genap kelas VIII sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, pada e-modul ini juga akan memuat latihan soal yang dapat mengukur kemampuan siswa yang dibuat menggunakan aplikasi quizizz. Dengan berbagai fitur interaktif dan menarik yang ada pada aplikasi *book creator*, peneliti akan mengembangkan bahan ajar e-modul sesuai dengan sintak model pembelajaran berbasis PjBL yang hasil akhir dari materi pembelajaran ini adalah siswa mampu menghasilkan produk yang telah diperintahkan pada bahan ajar tersebut. Sehingga peneliti dapat menghasilkan e-modul yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan wawancara studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan guru Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 2 Indralaya terkait kebutuhan belajar peserta didik dan penerapan *e-modul* berbasis *project based learning* dalam pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran pada tanggal 25 September 2024 di SMP Negeri 2 Indralaya. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa guru belum pernah menggunakan *e-modul* dalam proses pembelajaran, selain itu guru juga masih jarang menggunakan model pembelajaran berbasis project, dan jika menggunakan model PjBL produk yang dihasilkan masih bersifat konvensional sehingga belum mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Adapun bahan ajar yang digunakan oleh pendidik yakni buku cetak dan materi dari internet. Dari hasil wawancara diperoleh informasi juga bahwa hambatan pendidik ketika hanya menggunakan bahan ajar buku cetak, peserta didik kesulitan untuk mencari jawaban ketika mengerjakan soal latihan karena buku cetak materinya terbatas. Kemudian terdapat juga kendala guru dalam melaksanakan pembelajaran yakni kurangnya keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, kurang minat dalam belajar, kurang minat dalam membaca, dan susah mengingat materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menarik kesimpulan untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas maka perlu dikembangkan bahan ajar interaktif dan inovatif serta metode belajar yang dapat melatih pemikiran serta kreativitas peserta didik, yang mana peserta didik akan berkolaborasi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik dan tentunya hal ini akan melatih keterampilan peserta didik di era society 5.0. Maka berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar E -Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan bahan ajar E -Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya yang memiliki efek potensial terhadap kreativitas peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa bahan ajar E -Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya yang valid.

2. Menghasilkan produk berupa bahan ajar E -Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya yang praktis.
3. Menghasilkan produk berupa bahan ajar E -Modul Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Indralaya yang Memiliki Efek Potensial Terhadap Kreativitas Peserta Didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, yakni:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran serta dapat menambah pengetahuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan e-modul berbasis *project based learning*.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar berupa e-modul berbasis *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.2 Bagi Tenaga Pendidik

Hasil pengembangan produk berupa bahan ajar *e-modul* ini dapat digunakan sebagai instrumen yang membantu kegiatan belajar mengajar, serta dapat menjadi sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan bahan ajar e-modul berbasis *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan produk berubah bahan ajar e-modul ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik baik di sekolah maupun di rumah, dan diharapkan dengan adanya e-modul ini dapat meningkatkan minat serta pengalaman peserta didik dalam belajar dan berkreaitivitas.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Sri Afira Ruhyadi, S. G., & Binasdevi, M. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas Tinggi MI/SD. *Al-Ibanah*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v7i2.107>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with “Kurikulum Merdeka Belajar.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 105. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Amalia, Z., Yulianti, D., & Rohman, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Abs. 7(4), 1875–1889. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2739>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bakti Persada. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Asrop, S. (2013). Creative Learning. In *Educational Forum* (Vol. 22, Issue 4). <https://doi.org/10.1080/00131725809339482>
- Ati, S. N. T. K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar. In *PT Global Eksekutif Teknologi Redaksi*. <https://id.scribd.com/document/422513894/Module-of-Information-principles-published-on-2012-Modul-Dasar-dasar-Informasi-2012>
- Aulia, M., Khairunnisa, Y., & Sari, M. M. (2024). Pengembangan Modul Berbasis

- Project Based Learning Kurikulum Merdeka Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 24 Banjarmasin. 3(7), 2205–2218.
- Ayu Anjarwati, A., Novi Primiani, C., & Pujiati. (2021). Penyusunan e-modul sistem imun kelas XI berbasis potensi alam lokal menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 1(1), 115–121.
- Branch. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75. <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/22260>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Djalal, F. (2017). *Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan , Strategi , dan Model Pembelajaran. II*, 31–52.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan.
- Dwijayanti, N. S. (2021). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Creativity dan Innovation Skills Mahasiswa Pendidikan Ekonomi .
- Fajar Pratiwi, K., & Sulianto, J. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 09(4).
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi Guru*. PT Bumi Aksara.
- Fitriana, E., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2024). Pengembangan E-Modul

- Berbasis Pjbl Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4841>
- Fitriana, W. N. F., & Novi Ratna Dewi. (2023). Pengaruh E-module Dengan Pendekatan STEM Terhadap Motivasi dan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) Wahyuning. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.24905/psej.v8i2.197>
- Friska, S. Y., Nnada, D. W., Langgora, P., & Asmaryadi, A. I. (2023). Pengembangan E-Modul Ajar Materi Luas Berbantuan Aplikasi Book Creator Kelas 4 Sekolah Dasar Ber. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 08(1), 342–346.
- Ghufron, S., Nafiah, N., Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif Melalui Book Creator bagi Guru SD di Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya. *Journal of Dedicators Community*, 7(2), 127–144. <https://doi.org/10.34001/jdc.v7i2.3873>
- Hariandi, A. (2017). Meningkatkan Nilai Karakter Bersahabat Melalui Model Teams Games Tournaments Di SDIT Al-Azhar Kota Jambi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 19–35. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6780>
- Hartati, Djangsi, J., & Burhayati. (2023). Penggunaan Book Creator pada Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 282–294.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Iklina, T. & F. M. (2022). *Validitas E-Modul Berbasis Project Based Learning (PJBL) tentang Materi Sistem Imun Kelas XI SMA untuk Meningkatkan*

Kreativitas Peserta Didik . 4(1).

- Iklina, T., & Fadilah, M. (2022). Validitas E-Modul Berbasis Project Based Learning (PJBL) tentang Materi Sistem Imun Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(1), 2686–1798.
- Imanuddin, Y., Prasetya, D. D., & Tuwoso. (2024). *Integrasi Teknologi Mobile Untuk Pembelajaran Dasar Desain Grafis: Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk SMK*. 4(1), 138–153. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454/decode.v4i1.253>
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p157-166>
- Izzania, R. D. S. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis PjBL Terintegrasi STEAM Untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Rizqa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 146–157. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.15914>
- Juliana, I., & Sulistyowati, R. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi book creator mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII BDP SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(3), 328–334. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n3.p328-334>
- Junaedi, S., & Fina, F. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswadi Sekolah Penggerak Smp Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor EE. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01), 601–614. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3839>
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. 1–57.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

- Kosasih. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. 3, 1139–1146.
- Lestari, S., & Yuwono, A. A. (2022). Coaching untuk Meningkatkan Kemampuan Guru. In *Engineering* (Issues 1–2). Kun Fayakun ANGGOTA IKAPI.
- Maisyarah, M., & Lena, M. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 171. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.12132>
- Martin, M., Syamsuri, S., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 72–87. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i2.1927>
- Mawaddah, F. (2023). Meta Analisis Pengaruh Penerapan Bahan Ajar Modul Elektronik Terintegrasi Model Pembelajaran Pada Keterampilan Abad 21 Siswa Filda. *Pendidikan Tembusai*, 7(3), 26505–26516.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12. <https://bookcreator.com/>
- Mustika, J. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3573. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5929>
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89. <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i2.2056>
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik : Prosedur*

Penyusunan dan Aplikasinya. Yayasan Kita Menulis.

- Natalia, D., Herpratiwi, H., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Modul IPAS Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 327. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6459>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6150–6157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1792>
- Paputungan, D., Ondeng, S., & Arif, M. (2024). Konsep, Prinsip, Tujuan, dan Manfaat Pengembangan Bahan Ajar. *Journal Of Islamic Education Manajemen Research*, 3(1), 35–44. <http://nafimubarokdawam.blogspot.com/2013/04/pengembangan-bahan-ajar-pai-disekolah.html?m=1>
- Paramita, D. L., Baity, N., & Andari, T. (2023). Peningkatan kreativitas mmelalui project based learning (PjBL). *Jurnal Reforma*, 13(1), 89–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/rf.v13i1.807>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahayu, Y. U. (2022). *Penerapan Media Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Majenang Cilacap Skripsi*. 30.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 5–9. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>

- Rahmawati, Y. (2023). Efektifitas Penggunaan E-Modul Berbasis Project Based Learning Terhadap Kompetensi Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 293–300. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.260>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklnmah, L. (2022). *Pengembangan Bahan Ajaran Media*. 1(3), 343–348.
- Rizka, Y., Novianti, & Ningsih, Y. L. (2024). Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4, 492–498.
- Rosid, M. (2019). Analisa Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Kimia: Bahan Kimia dalam Kehidupan Sehari-Hari Menggunakan Model Project Based Learning. *Pembelajaran Fisika*, 8(September), 195–201.
- Rusmayana, T. (2019). Model Pembelajaran ADDIE: INTEGRASI PEDATI Di SMK PGRI Karisma Bangsa. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase Mix Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 665–674.
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal*

- of Science and Research*, 2(2), 23–35.
<https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmawati, R. (2019). Analisis kesiapan mahasiswa menjadi calon guru profesional berdasarkan standar kompetensi pendidik. *Jurnal Analisa*, 5(1), 95–102. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4789>
- Sumarni, W. (2015). The Strengths and Weaknesses of the Implementation of Project Based Learning: A Review. *International Journal of Science and Research*, 4(3), 2319–7064. www.ijsr.net
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(januari), 1–10.
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Taufik, T., Rifki, A., Faiqotul Ilmiyah, D., Dinda Aghnia, C., Yani, A., & Murwanti, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'Ah Dengan Menggunakan Book Creator. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(2), 569. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2522>
- Thomas, J., Condliffe, B., & Quint, J. (2000). Whatever Form a Project Takes , It Must Meet These Criteria To Be Gold Standard Pbl . *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 22(1), 1–18.
- Tri Agustiana, I. G. A., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Trinaldi, A., Afriani, M., Budiyo, H., Rustam, R., & Priyanto, P. (2022).

- Persepsi Guru terhadap Model PjBL pada Kurikulum Prototipe. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7408–7417. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3526>
- Utari, R. S. (2018). Penerapan project based learning pada mata kuliah media pembelajaran di program studi pendidikan matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Universitas Pgri Palembang*, 417–424.
- Wijaya, W., Wusqo, U., Muttaqin, Z., Sumiati, Zohriah, & Rohana. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C pada Mata Pelajaran PPKn Menggunakan Model Project Based Learning. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 111–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i2.14640>
- Yolan, F., Firdaus, T., & Rosa Sinensis, A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Fisika Berbasis Android Materi Pemanasan Global Di Kelas Xi Untuk Membangun Minat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional OPPSI*, 218–225.
- Yoto, Zulkardi, & Wiyono, K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectora Inspire Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 211–219.
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>
- Yusri, R., Yusof, A. M., & Sharina, A. (2024). A systematic literature review of project-based learning: research trends, methods, elements, and frameworks. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5), 3345–3359. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.27875>
- Zedi, M., & Ayu, P. N. P. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.26740/jvte.v1n1.p28-37>