

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Prihartini¹, Marhamah², Baiq Fatmawati³

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Hamzanwadi

E-mail: prihartini.210303016@student.hamzanwadi.ac.id

Abstract: This study aims to develop a Project-Based Learning-based teaching module whose validity, practicality, and effectiveness in enhancing students' creative thinking skills have been tested. The research and development utilized the Borg and Gall model, which was carried out through seven development stages: 1. Initial information gathering, 2. Planning, 3. Development of the initial product format, 4. Preliminary testing, 5. Product revision, 6. Small-scale testing, 7. Final product revision. The research participants in this study were subject matter experts, design experts, teachers, and students from MA NW Kotaraja, as well as students from SMAN 1 Aikmel. Data were collected using questionnaires and analyzed using quantitative descriptive analysis. Based on the results of the data analysis and discussion, it was concluded that the project-based learning teaching modules designed to enhance students' creative thinking skills are highly valid and effective.

Article History

Submitted:10 Okt 2025

Reviewed:30 Jul 2026

Accepted: 6Agust2026

Keywords: *Teaching Module, Project-Based Learning, Creative Thinking*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis Project Based Learning yang diuji validitas, kepraktisan dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang dilakukan dengan 7 tahapan pengembangan yakni: 1. Pengumpulan informasi awal, 2. Perencanaan, 3. Pengembangan format produk awal, 4. Uji coba awal, 5. Revisi produk, 6. Uji coba skala kecil, 7. Revisi produk akhir. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli desain, guru, dan siswa MA NW Kotaraja, dan siswa SMAN 1 Aikmel. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan produk modul ajar berbasis project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sangat valid dan efektif.

Kata Kunci: Modul Ajar, *Project Based Learning*, Berpikir Kreatif,

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan kualitas sumber daya manusia dengan mengembangkan potensi siswa secara holistik. Salah satu inisiatif baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa untuk meningkatkan relevansi, kreativitas dan adaptabilitas pendidikan (Rafida et al., 2024). Kurikulum Merdeka belajar dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama dihadapi. Krisis ini ditandai dengan rendahnya hasil belajar peserta didik, bahkan dalam hal yang mendasar seperti literasi membaca. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang

beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Siregar, 2023) .

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, terjadi pergeseran pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher centered learning* menuju pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student centered learning*. Hal ini bertujuan agar peserta didik aktif, kreatif, dan produktif dalam pembelajaran, meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik dalam belajar, serta membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Pergeseran ini terjadi sejalan dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan perkembangan karakteristik peserta didik di era digital sekarang ini sehingga mempertahankan pembelajaran yang berpusat pada guru dapat mengurangi produktivitas dan kreativitas peserta didik serta akan terjadi penurunan capaian pembelajaran. Penurunan pembelajaran terjadi karena peserta didik bersifat pasif sehingga dalam belajar didominasi oleh mendengarkan penjelasan, menghafal rumus tanpa memahami konsep, dan merangkum tugas. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan tuntutan Merdeka belajar, karena peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, lebih aktif, produktif dan kreatif di kelas, bekerja sama, berkolaborasi dan diskusi dengan teman-temannya untuk memahami konsep dan prinsip-prinsip penting, serta memaknai apa yang dipelajari. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan (Mulyasa, 2023)

Kurikulum Merdeka belajar hadir sebagai respons atas terjadinya transformasi yang menyeluruh di segala aspek, terutama kebutuhan akan sumber daya manusia yang kompetitif dan adaptif. Apalagi pendidikan sekarang sudah memasuki abad 21 yang menuntut siswa agar memiliki sebuah kemampuan dengan dibarengi pengetahuan dan teknologi yang mumpuni. Kurikulum Merdeka belajar memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dengan begitu dapat memberikan kesempatan pada siswa dalam membentuk kemampuan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*) (Khusna et al., 2023). Salah satu tuntutan yang diusulkan dalam penerapan kurikulum merdeka adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah berpikir kreatif. Menurut Amelia et al., (2021) berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS/High Order Thinking Skills*) yang memiliki beberapa indikator seperti peserta didik mengajukan banyak pertanyaan, menjawab pertanyaan jika ada pertanyaan, memberikan macam-macam penafsiran, memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, memperkaya gagasan orang lain, dan sebagainya (Kemendikdasmen, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di MA NW Kotaraja kelas X IPA dan SMAN 1 Aikmel kelas X J dan X K diketahui bahwa kedua sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Di SMAN 1 Aikmel, modul ajar dan LKPD telah dimanfaatkan secara aktif sebagai bagian dari implementasi kurikulum merdeka. Sementara itu, di MA NW Kotaraja, penggunaan modul ajar inovatif pada mata pelajaran Biologi, khususnya materi virus, masih belum optimal dan LKPD belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang berpusat pada guru. Meskipun terdapat perbedaan dalam penggunaan perangkat ajar, kedua sekolah masih menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu kedua sekolah masih mengandalkan buku paket sebagai sumber utama atau pendukung pembelajaran. Selain itu, guru cenderung berfokus pada penilaian hasil akhir siswa, sementara evaluasi terhadap kemampuan

berpikir kreatif belum menjadi perhatian utama. Kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang secara optimal dapat terlihat dari respons siswa selama proses pembelajaran, di mana siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan inisiatif dalam menyampaikan ide, serta jarang mengajukan pertanyaan atau solusi alternatif terhadap permasalahan yang dibahas.

Selain pengetahuan konseptual, berpikir kreatif juga menjadi aspek yang sangat penting dalam menghadapi tantangan dunia modern yang terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan berpikir kreatif. Salah satu model pembelajaran yang telah mendapatkan perhatian luas adalah *Project Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam PjBL, siswa bekerja secara aktif dan kolaboratif untuk menciptakan produk atau solusi yang mencerminkan pemahaman mereka tentang topik tertentu. Dalam proses ini, siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan ide-ide baru, berpikir kritis dan mengeksplorasi solusi kreatif (Hamsar, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Sari et al., (2019) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkan model PjBL. Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian adalah mengembangkan modul ajar berbasis *Project Based Learning* yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2022) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan modul ajar berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pengembangan diadaptasi dari model *Borg and Gall* terdiri dari tujuh tahapan, sebagai berikut:

1. **Pengumpulan informasi awal.** Kegiatan awal bertujuan mengumpulkan informasi awal terkait produk yang dikembangkan. Studi awal meliputi studi literatur, kajian perangkat pembelajaran dan karakteristik pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum, memetakan materi, serta informasi tentang keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. **Perencanaan.** Tahap ini dilakukan perencanaan modul ajar yang meliputi desain produk, instrumen yang digunakan pada uji coba, subjek coba pada uji coba awal dan uji coba lapangan, waktu pelaksanaan, dan analisis data yang digunakan
3. **Pengembangan format produk awal.** Pengembangan produk dilakukan sesuai perencanaan diantaranya: (a) desain produk yang dikembangkan, meliputi: cover, daftar isi, halaman identitas, TP dan ATP, materi virus, langkah pembelajaran, penilaian, lembar kerja peserta didik (LKPD), (b) instrumen penelitian yang disesuaikan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan.
4. **Uji coba awal.** Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan melibatkan ahli materi dan ahli desain. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan produk, melibatkan siswa SMAN 1 Aikmel.
5. **Revisi produk.** Setelah uji coba awal, revisi produk dilakukan untuk melakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang.

6. **Uji coba skala kecil.** Tahapan ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk yang dihasilkan. Efektivitas modul ajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa diukur dengan instrumen tes. Subjek pada uji coba yaitu siswa kelas X SMAN 1 Aikmel yang terdiri dari 36 siswa untuk kelas kontrol dan 36 siswa untuk kelas eksperimen.
7. **Revisi produk akhir.** Tujuan revisi tahap kedua adalah untuk menyempurnakan produk berdasarkan umpan balik dan saran yang diperoleh dari uji coba lapangan.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh tim ahli berupa saran dan komentar serta hasil respons siswa terhadap produk modul ajar dan pembelajaran saat uji coba. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa. Rumus yang digunakan untuk validitas produk yaitu rumus Gregory seperti pada Tabel 1.

Tabel 1 Tabulasi Silang

		Penilai 1	
		Kurang relevan (skor 1-2)	Sangat relevan (skor 3-4)
Penilai 2	Kurang relevan (skor 1-2)	A	B
	Sangat relevan (skor 3-4)	C	D

Sumber: Mirnawati et al., (2022)

$$\text{Koefisien Validitas: } \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

A = sel yang menunjukkan tidak setujuan antara kedua penilai

B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Koefisien validitas selanjutnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks kesepakatan validator seperti pada Tabel 2.

Tabel 2 Indeks Kesepakatan Validator

Koefisien	Validitas
0,8-1,0	Validitas Tinggi
0,4-0,79	Validitas Sedang
0,00-0,39	Validitas Rendah

Sumber: Mirnawati et al., (2022)

Untuk mengetahui bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor reratanya dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ =Jumlah skor total masing-masing atau skor perolehan

n = Jumlah validator

Persentase kevalidan produk dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Pengambilan keputusan mengenai tingkat validitas dan revisi produk yang dikembangkan menggunakan kriteria seperti pada Tabel 3.

Tabel 3 Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang skor	Kriteria validasi
81%-100 %	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40 %	Kurang valid
0%-20 %	Tidak valid

Sumber: (Pertiwi, 2018)

Statistik deskriptif digunakan untuk menilai pengaruh implementasi produk terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji t sampel independen dilakukan untuk dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan skor post-test atau membandingkan post-test antara kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis Project Based Learning dan kelompok kontrol yang menggunakan pengajaran konvensional. Berikut formulasi Uji t sampel independen:

$$T \text{ hitung} = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{SS1 + SS2}{n1 + n2 - 2} \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right)}}$$

Keterangan

M1 = rata-rata skor kelompok 1

M2 = rata-rata skor kelompok 2

SS1 = sum of square kelompok 1

SS2 = sum of square kelompok 2

n1 = jumlah subjek/sample kelompok 1

n2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

Efektifitas produk ditentukan dengan menghitung skor sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan modul ajar yang dikembangkan, yaitu dengan normalized Gain (N-Gain) sebagai berikut:.

$$N_{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Menurut Sukarelawan et al., (2024) untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain* dapat mengacu pada kriteria berpikir kreatif seperti pada Tabel 4.

Tabel 4 Kriteria Berpikir Kreatif

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi	Tingkat Efektivitas
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	Kurang Efektif

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penilaian produk oleh ahli materi diperoleh data hasil validasi produk seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabulasi Silang Validitas Ahli Materi I dan II

Tabulasi Silang 2X2		Ahli Materi II	
		Kurang Valid (Skor 1-2)	Sangat Valid (Skor 3-4)
Ahli Materi I	Kurang Valid (Skor 1-2)	(A) 0	(B) 2
	Sangat Valid (Skor 3-4)	(C) 0	(D) 15

$$\begin{aligned} \text{Koefisien Validitas} &= \frac{D}{A+B+C+D} \\ &= \frac{15}{0+2+0+15} \\ &= 0,88 \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan hasil dengan menggunakan rumus Gregory dalam pengujian validitas modul ajar didapatkan koefisien 0,88 yang menunjukkan kriteria validitas sangat tinggi. Hasil penilaian ahli desain terhadap produk modul ajar dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Modul Ajar oleh Ahli Desain

Indikator	Skor Maksimum	Skor perolehan	Jumlah penilai	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
Bahan produk	12	12	1	12	100%	Sangat valid
Ukuran produk	8	8	1	8	100%	Sangat valid
Desain sampul	24	23	1	23	96%	Sangat valid
Desain isi	20	18	1	18	90%	Sangat

						valid
Penyajian dan kualitas percetakan produk	16	14	1	14	87,5%	Sangat valid
Jumlah	80	75	1	75	473,5%	
Rata-rata					94,7%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis data terhadap produk modul ajar oleh ahli desain, diperoleh skor validitas yang meliputi beberapa poin yakni bahan produk dengan persentase 100%, ukuran modul dengan persentase 100%, desain sampul (cover) dengan persentase 96%, desain isi dengan persentase 90%, serta penyajian dan kualitas percetakan produk dengan persentase 87,5% sehingga produk termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan LKPD berdasarkan hasil penilaian oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Penilaian Siswa terhadap LKPD

Indikator	Skor perolehan	skor maksimal	skor rata-rata ($\bar{x}$)	Persentase	Kategori
Materi	336	408	19,7	82,3%	Sangat praktis
Bahasa	239	272	14,0	87,8%	Sangat praktis

Penilaian kepraktisan pada aspek materi sebesar 82,3%, dan aspek bahasa sebesar 87,8% .

Hasil Uji Efektivitas Produk

Uji Efektifitas produk dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil uji efektifitas produk dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Persentase Hasil Efektifitas Produk

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
Efektif	20 orang siswa	55,56%	-	-
Cukup Efektif	15 orang siswa	44,44%	15 orang siswa	41,67%
Kurang Efektif	-	-	21 orang siswa	58,33%

Berdasarkan tabel diketahui siswa yang mendapatkan N-Gain tertinggi dengan tingkat keefektifan yaitu efektif, yang diperoleh oleh 20 siswa dengan persentase 55.56% dari total siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan N-Gain dengan tingkat

keefektivan cukup efektif berjumlah 16 orang, mencakup 44,44% dari seluruh siswa. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Pada kelas kontrol, 15 siswa memperoleh N-Gain sedang dengan tingkat keefektivitasan cukup efektif, yang merupakan 41,67% dari seluruh siswa, sementara 21 siswa memperoleh N-Gain rendah dengan tingkat keefektivan kurang efektif, mencakup 58,33% dari total siswa. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif, meskipun peningkatannya sangat rendah. Berdasarkan data tersebut, bahwa persentase perolehan N- gain pada kelas eksperimen lebih tinggi (efektif) dibandingkan pada kelompok kontrol. Hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran dengan model PjBL siswa dilatih merancang proyek yang menuntut kreativitas siswa yang sekaligus mendorongnya untuk berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Khafah, dkk (2023) yang mengungkapkan bahwa model PjBL mendorong siswa untuk mengintegrasikan proses berpikir tingkat tinggi dalam menghadapi proses pembelajaran, kegiatan proyek memungkinkan siswa menghubungkan konsep dengan permasalahan nyata dalam menghasilkan pengetahuan yang diperoleh (Nita, dkk., 2021)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui modul ajar berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan perolehan koefisien validitas sebesar 0,88 dari ahli materi I dan II, dan skor perolehan 94,7% dari ahli desain. Sedangkan kepraktisan modul berdasarkan respons siswa diperoleh persentase sebesar 84,4% dalam kategori sangat praktis.

Saran

Pengembangan modul berbasis *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan pada materi-materi yang lainnya pada kelas berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, A. A., Jusniar., Sulastry, T. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model creative problem solving (CPS) kelas XI MIA 2 SMAN 1 Tellu Siattinge (Studi pada materi pokok termokimia). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*.2
- Hamsar, I. (2023). Peningkatan kreativitas mahasiswa melalui model pembelajaran project based learning (PjBL). *Jurnal Media TIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 54.
- Kemendikdasmen. (2022). Rancangan modul ajar. Tersedia di (online), <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemendikdasmen.go.id/hc/id/articles/5010388166041-Rancangan-Modul-Ajar> diakses pada tanggal 26 Mei 2025.
- Khafah F., Suprpto P.K., Nuryadin E., 2023. The effect of project-based learning model on students' critical and creative thinking skills in the ecosystem concept. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia (JPBI)*, Vol. 9, No.3 (2023) DOI: <https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i3.27461>.
- Khusna, S., Khasanah, I., Musa, M.M., & Rini, J. (2023). Kurikulum merdeka belajar melalui pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan kompetensi 4C siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Seminar Nasional PGMI SEMAI*, 32.

- Mirnawati., Sulfasyah., & Rahmawati. (2022). Validitas buku saku digital muatan mata pelajaran bahasa Indonesia kelas lima sekolah dasar berbantuan android. *Dwija cendekia: jurnal riset pedagogik*
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Nita R.S., Irwandi, 2021. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project Based Learning (PjBL). *BIOEDUSAINS. Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*. Vol. 4 (2), 2021. DOI: <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2503>
- Rafida, R., Wulandari, A., & Destrinelli. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 165/1 Singkawang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2149.
- Sari, R. P., Mauliza., Nazzar, M., & Nahadi. (2021). The implementation of performance assessment through virtual. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7 (1),5-10.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikandan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 131.
- Siregar, M. D. (2023). *Kurikulum pendidikan dan profesionalisme guru dalam meningkatkan karakter siswa pendidkan dasar*. Selong: Universitas Hamzanwadi Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: ALFABETA,cv.