

Desain Pembelajaran dengan Tujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Inovatif dan Aktif

Wahidatul Munandar^{1*}, Muhiddin Palennari²

^{1,2} Program Studi Pascasarjana Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

wahidatulmunandar157@gmail.com^{1*}, muhiddin.p@unm.ac.id⁵

Alamat: RCJP+FC8, Jl. A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Korespondensi penulis: wahidatulmunandar157@gmail.com

Abstract: Education is one of the rights owned by all Indonesian people, especially in the formation of intellectual skills of students, including in increasing creativity. The purpose of this writing is to provide analytical results related to learning design with aim of increasing student creativity with innovation and creativity. The writing method used in writing this journal is using qualitative type. The conclusion drawn through the explanation above is that increasing student creativity can be influenced by the use of learning designs designed by teachers. There are various designs used in the field of learning including ADDIE design, problem-based learning design, STEAM, and ILAB. The use of this learning design must of course be adjusted to the characteristics material and students. Learning design is a plan that is used as reference in implementation teaching and learning activities which include assessment, techniques, media, learning materials, and learning objectives.

Keywords: active, learning design, innovative, creativity

Abstrak: Pendidikan adalah salah satu hak yang dimiliki seluruh masyarakat Indonesia, khususnya dalam pembentukan keterampilan intelektual peserta didik, termasuk dalam meningkatkan kreativitas. Tujuan dari penulisan ini ialah memberikan hasil analisa terkait desain pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dengan inovatif dan kreatif. Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan jurnal ini ialah menggunakan jenis kualitatif. Simpulan yang diambil melalui pemaparan diatas ialah peningkatan kreativitas siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan desain pembelajaran yang dirancang oleh guru. Terdapat berbagai macam desain yang digunakan dalam bidang pembelajaran diantaranya adalah desain ADDIE, desain pembelajaran berbasis masalah, STEAM, serta ILAB. Penggunaan desain pembelajaran tersebut tentu harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik. Desain pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang dijadikan sebagai acuan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meliputi penilaian, teknik, media, meteri pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Kata kunci: aktif, desain pembelajaran, inovatif, kreativitas

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hak yang dimiliki seluruh masyarakat Indonesia, khususnya dalam pembentukan keterampilan intelektual peserta didik, termasuk dalam meningkatkan kreativitas (Awwaliyah & Baharun, 2019). Pada bidang pendidikan aspek kreativitas merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan yang dapat ditinjau dari menciptakan beberapa ide baru yang inovatif, memecahkan masalah, serta memiliki kemampuan dalam berpikir kritis (Mardhiyah, dkk, 2021). Pada bidang pembelajaran yang terdapat pada pendidikan formal, kreativitas yang dimaksudkan tidak hanya menakup

pembuatan sebuah produk baru ataupun berupa karya seni. Namun, kreativitas peserta didik dapat diciptakan melalui sebuah solusi yang ditawarkan berdasarkan penyajian masalah ataupun tantangan yang dihadapi (Indarta, dkk, 2022).

Pada pengembangan kreativitas siswa, seorang pendidik juga harus memperhatikan terkait dengan penggunaan desain pembelajaran dalam bidang pendidikan (Heswari & Patri, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman, desain pembelajaran yang digunakan haruslah bersifat inovatif (Nurlaeli, 2020). Namun, pada beberapa fakta di lapangan memaparkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih ditemukan beberapa guru yang menggunakan desain pembelajaran tradisional, dimana pada proses pengajarannya guru menggunakan sistem instruksi satu arah serta hafalan terkait dengan pengetahuan. Penggunaan desain pembelajaran seperti itu tentu akan meningkatkan kepasifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Depita, 2024).

Solusi yang ditawarkan penulis melalui penyajian fakta lapangan tersebut ialah menciptakan sebuah desain pembelajaran inovatif serta melibatkan peserta didik dalam kegiatan konstruksi pengetahuan, sehingga mereka akan menghasilkan beberapa ide kreatif melalui proses berpikir kritis. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada beberapa kelas terdapat berbagai macam desain pembelajaran yang bertujuan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, misalnya STEAM, pembelajaran berbasis masalah, dan lain sebagainya (Atiaturrahmaniah, dk., 2022). Melalui penggunaan desain tersebut dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Dalam model pembelajaran ini, siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penyelidik yang mencari solusi terhadap masalah yang diberikan (Kurniawan, dkk, 2022). Desain pembelajaran semacam ini memungkinkan siswa untuk lebih mengembangkan kreativitas mereka, karena mereka diberikan kesempatan untuk bereksperimen, bekerja dalam kelompok, dan menemukan pengetahuan secara mandiri (Oktavia & Wathon, 2021).

Penelitian terdahulu Andini, dkk. (2021) memaparkan desain pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang dijadikan sebagai acuan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meliputi penilaian, teknik, media, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangatlah bervariasi yang disesuaikan dengan kondisi serta karakteristik dari peserta didik. Untuk menciptakan serta mengimplementasikan terkait dengan desain pembelajaran guna meningkatkan kreativitas, guru atau sebagai seorang pendidik dapat mendesain pembelajaran yang inovatif melalui berbagai macam strategi, salah satunya adalah dengan menggunakan desain ADDIE. Pada model desain ADDIE tersebut, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan

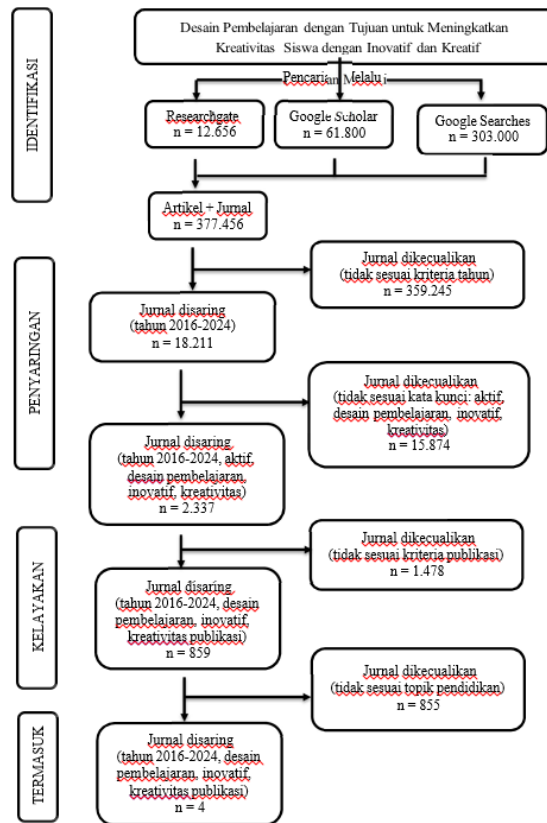
media pembelajaran sehingga penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dapat terarah dan efektif. Pada desain pembelajaran ADDIE tersebut diakhiri melalui kegiatan evaluasi guna mengetahui keefektifan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, instansi atau sekolah juga harus memberikan dukungan agar guru inovatif dalam mendesain pembelajaran melalui kegiatan workshop, seminar, pelatihan, dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman yang semakin kompleks, pendidikan perlu menyiapkan siswa dengan keterampilan yang tidak hanya terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga kemampuan untuk berpikir inovatif dan kreatif dalam menghadapi tantangan kehidupan (Nurhayati, dkk, 2024). Oleh karena itu, desain pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa menjadi sangat penting dalam menciptakan generasi yang mampu berpikir kritis, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Bafri & Azisi, 2024).

Melalui pemaparan diatas, penulis mengambil judul “Desain Pembelajaran dengan Tujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Inovatif dan Kreatif”. Tujuan dari penulisan ini ialah memberikan hasil analisa terkait desain pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dengan inovatif dan kreatif. Batasan yang dituliskan pada penulisan ini hanya didasarkan pada kajian library research sesuai dengan judul yang telah dirumuskan.

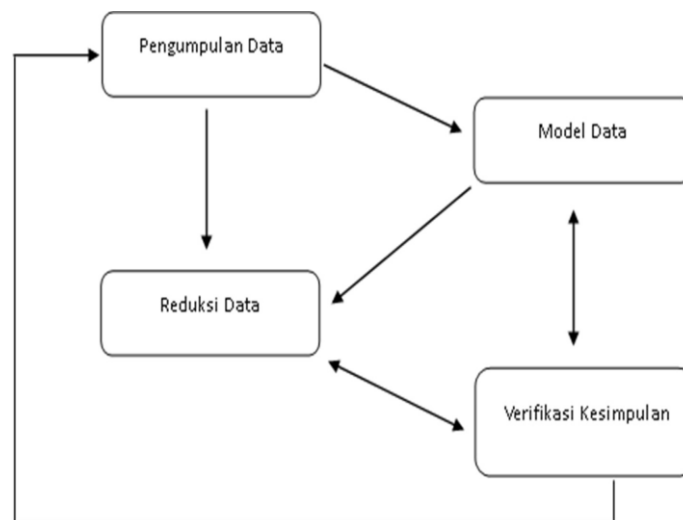
2. METODE

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan jurnal ini ialah menggunakan jenis kualitatif dimana kegiatan penelitian dilakukan melalui analisis secara kritis dengan penjabaran kalimat-kalimat ilmiah. Hasil dari penelitian disajikan berdasarkan temuan kegiatan analisis pada library research ataupun temuan fakta yang ada di lapangan (Sugiyono, 2019). Selanjutnya pendekatan literature review digunakan dalam penulisan jurnal ini. Beberapa hasil temuan pada penelitian yang dilakukan yang didasarkan pada kajian literature review disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. literature review

Selanjutnya Gambar 2 dibawah ini memaparkan terkait dengan diagram analisis data yang dilakukan oleh peneliti saat semua data yang dibutuhkan dalam penelitian sudah terkumpul, yaitu:



Gambar 2. Teknik Analisis Data

Sumber: Miles & Huberman (1992) dalam Diyati & Muhyadi (2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian *library research* dapat disajikan pada Tabel 1 dibawah ini, sebagai berikut:

Tabel 1

No.	Judul	Author	Tujuan	Hasil Analisis
1.	"Mendesain Pembelajaran PKN dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar"	Andini, dkk., 2021.	Memberikan hasil analisa terkait dengan peningkatan kreatifitas siswa melalui penggunaan desain pembelajaran yang dirancang dengan inovatif pada jenjang pendidikan dasar.	Desain pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang dijadikan sebagai acuan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meliputi penilaian, teknik, media, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangatlah bervariasi yang disesuaikan dengan kondisi serta karakteristik dari peserta didik. Untuk menciptakan serta mengimplementasikan terkait dengan desain pembelajaran guna meningkatkan kreativitas, guru atau sebagai seorang pendidik dapat mendesain pembelajaran yang inovatif melalui berbagai macam strategi, salah satunya adalah dengan menggunakan desain ADDIE. Pada model desain ADDIE tersebut, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan

No.	Judul	Author	Tujuan	Hasil Analisis
				menggunakan media pembelajaran sehingga penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dapat terarah dan efektif. Pada desain pembelajaran ADDIE tersebut diakhiri melalui kegiatan evaluasi guna mengetahui keefektifan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, instansi atau sekolah juga harus memberikan dukungan agar guru inovatif dalam mendesain pembelajaran melalui kegiatan workshop, seminar, pelatihan, dan lain sebagainya.
2.	"Konstruksi dan Validasi Model Desain Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa"	Kartikasari, dkk., 2021.	Mempunyai tujuan dalam menjelaskan melalui pengembangan kreativitas siswa melalui validasi serta konstruksi dari desain pembelajaran berbasis masalah.	Pencapaian dari suatu pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan desain pembelajaran yang inovatif. Selain itu, dalam desain juga harus diperhatikan terkait dengan sarana prasarana, misalnya beberapa sumber yang terpercaya, seperti internet, e-book, beberapa buku, dan lain sebagainya. Dalam peningkatan kreativitas peserta didik, sebagai seorang pendidik dapat menggunakan atau mengimplementasikan desain pembelajaran berbasis masalah yang memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah mengembangkan pemecahan masalah serta keterampilan penvelidikan guna membentuk pengetahuan dari peserta didik, pembelajaran bersifat kooperatif, komunikatif, serta kolaboratif, memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan, pengetahuan baru dari siswa dapat disaikan dalam suatu masalah, masalah diangkat dari berbagai

**DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN TUJUAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
DENGAN INOVATIF DAN AKTIF**

				perspektif, permasalahan umumnya diambil dari kehidupan nyata, permasalahan merupakan titik awal pembelajaran.
3.	"Desain Pembelajaran dengan Media Selasi untuk Peserta Didik Kelas II SD"	Mariana, dkk., 2023.	Mempunyai tujuan dalam memberikan hasil analisa terkait dengan peningkatan kreativitas siswa dengan inovatif dan	Desain pembelajaran berbasis konstruktivisme dapat di implementasikan melalui desain pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Sebab, pada desain pembelajaran tersebut, peserta didik akan dilatih dalam berkolaborasi serta bereksplorasi langsung melalui sebuah proyek Desain pembelajaran STEAM

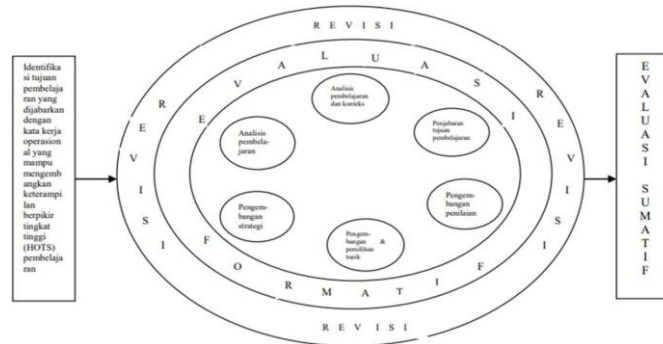
No.	Judul	Author	Tujuan	Hasil Analisis
			peran aktif melalui penggunaan desain pembelajaran STEAM pada jenjang pendidikan dasar.	melibatkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga dalam hal ini siswa akan mulai belajar yang di imbangi dengan kemajuan zaman. Menurut hasil analisis memaparkan bahwa terdapat beberapa strategi yang dilakukan dalam menerapkan desain pembelajaran STEAM diantaranya adalah keterlibatan dengan lingkungan sekitar, pembelajaran berpusat pada siswa, integrasi seni dalam meningkatkan kreativitas, eksperimen dan prototyping, kolaborasi dan diskusi, pembelajaran berbasis masalah, pendekatan proyek, dan lain sebagainya. Melalui pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengintegrasikan beberapa macam disiplin ilmu dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dengan mengkombinasikan elemen matematis, artistic, teknis, dan ilmiah.
4.	"Desain Pembelajaran Inquiry-Based Laboratory (ILAB) Pada Materi Titrasi Asam Basa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Farmasi"	Rahmawati, 2017.	Mempunyai tujuan dalam memberikan hasil analisa terkait dengan peningkatan kreativitas peserta didik melalui penggunaan desain pembelajaran	Desain pembelajaran selanjutnya yang memiliki tujuan dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan desain ILAB (Inquiry-based Laboratory). Pada desain tersebut mengedepankan terkait dengan penemuan melalui proses analisis data, observasi, serta eksperimen yang dilaksanakan di laboratorium. Selain itu, pada penggunaan desain ILAB juga dapat mengembangkan pemahaman konsep ilmiah, pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian Rahmawati (2017) memaparkan bahwa pada kelas eksperimen dengan perlakuan desain ILAB memaparkan hasil yang sangat baik dengan penyajian permasalahan pada awal pembelajaran. Pada kelas eksperimen mendapatkan peningkatan kreativitas daripada kelas kontrol. Pada pertanyaan yang diajukan pada ranah berpikir kreatif rerata peserta didik mengajukan pada kategori pertanyaan tingkat tinggi.

Desain pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang dijadikan sebagai acuan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meliputi penilaian, teknik, media, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangatlah bervariasi yang disesuaikan dengan kondisi serta karakteristik dari peserta didik. Untuk menciptakan serta mengimplementasikan terkait dengan desain pembelajaran guna meningkatkan kreativitas, guru atau sebagai seorang pendidik dapat mendesain pembelajaran yang inovatif melalui berbagai macam strategi, salah satunya adalah dengan menggunakan desain ADDIE. Pada model desain ADDIE tersebut, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dapat terarah dan efektif. Pada desain pembelajaran ADDIE tersebut diakhiri melalui kegiatan evaluasi guna mengetahui keefektifan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, instansi atau sekolah juga harus memberikan dukungan agar guru inovatif dalam mendesain pembelajaran melalui kegiatan workshop, seminar, pelatihan, dan lain sebagainya (Andini, dkk., 2021).

Pada pengembangan kreativitas siswa, seorang pendidik juga harus memperhatikan terkait dengan penggunaan desain pembelajaran dalam bidang pendidikan (Heswari & Patri, 2022). Pencapaian dari suatu pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan desain pembelajaran yang inovatif. Selain itu, dalam desain juga harus diperhatikan terkait dengan sarana prasarana, misalnya beberapa sumber yang terpercaya, seperti internet, e-book, beberapa buku, dan lain sebagainya. Dalam peningkatan kreativitas peserta didik, sebagai seorang pendidik dapat menggunakan atau mengimplementasikan desain pembelajaran berbasis masalah yang memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah

- a. Mengembangkan pemecahan masalah serta keterampilan penyelidikan guna membentuk pengetahuan dari peserta didik
- b. Pembelajaran bersifat kooperatif, komunikatif, serta kolaboratif
- c. Memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan
- d. Pengetahuan baru dari siswa dapat disajikan dalam suatu masalah
- e. Masalah diangkat dari berbagai perspektif
- f. Permasalahan umumnya diambil dari kehidupan nyata
- g. Permasalahan merupakan titik awal pembelajaran (Kartikasari, dkk., 2021).

Berikut adalah Gambar 3 yang menyajikan terkait dengan model desain pembelajaran berbasis masalah, yaitu:



Gambar 3. Desain Pembelajaran Berbasis Masalah Sumber: Kartikasari, dkk, 2021.

Pada bidang pendidikan aspek kreativitas merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan yang dapat ditinjau dari menciptakan beberapa ide baru yang inovatif, memecahkan masalah, serta memiliki kemampuan dalam berpikir kritis (Mardiyah, dkk., 2021). Desain pembelajaran berbasis konstruktivisme dapat di implementasikan melalui desain pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Sebab, pada desain pembelajaran tersebut, peserta didik akan dilatih dalam berkolaborasi serta bereksplorasi langsung melalui sebuah proyek. Desain pembelajaran STEAM melibatkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga dalam hal ini siswa akan mulai belajar yang di imbangi dengan kemajuan zaman. Menurut hasil analisis memaparkan bahwa terdapat beberapa strategi yang dilakukan dalam menerapkan desain pembelajaran STEAM diantaranya adalah keterlibatan dengan lingkungan sekitar, pembelajaran berpusat pada siswa, integrasi seni dalam meningkatkan kreativitas, eksperimen dan prototyping, kolaborasi dan diskusi, pembelajaran berbasis masalah, pendekatan proyek, dan lain sebagainya. Melalui pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengintegrasikan beberapa macam disiplin ilmu dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dengan mengkombinasikan elemen matematis, artistic, teknis, dan ilmiah (Mariana, dkk, 2023).

Pada bidang pembelajaran yang terdapat pada pendidikan formal, kreativitas yang dimaksudkan tidak hanya menakup pembuatan sebuah produk baru ataupun berupa karya seni. Namun, kreativitas peserta didik dapat diciptakan melalui sebuah solusi yang ditawarkan berdasarkan penyajian masalah ataupun tantangan yang dihadapi (Indarta, dkk, 2022). Desain pembelajaran selanjutnya yang memiliki tujuan dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan desain ILAB (Inquiry-based Laboratory). Pada desain tersebut

mengedepankan terkait dengan penemuan melalui proses analisis data, observasi, serta eksperimen yang dilaksanakan di laboratorium. Selain itu, pada penggunaan desain ILAB juga dapat mengembangkan pemahaman konsep ilmiah, pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian Rahmawati (2017) memaparkan bahwa pada kelas eksperimen dengan perlakuan desain ILAB memaparkan hasil yang sangat baik dengan penyajian permasalahan pada awal pembelajaran. Pada kelas eksperimen mendapatkan peningkatan kreativitas daripada kelas kontrol. Pada pertanyaan yang diajukan pada ranah berpikir kreatif rerata peserta didik mengajukan pada kategori pertanyaan tingkat tinggi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang diambil melalui pemaparan diatas ialah peningkatan kreativitas siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan desain pembelajaran yang dirancang oleh guru. Terdapat berbagai macam desain yang digunakan dalam bidang pembelajaran diantaranya adalah desain ADDIE, desain pembelajaran berbasis masalah, STEAM, serta ILAB. Penggunaan desain pembelajaran tersebut tentu harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik. Desain pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang dijadikan sebagai acuan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meliputi penilaian, teknik, media, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Saran ditujukan kepada penulis selanjutnya untuk melanjutkan penulisan dengan menambahkan beberapa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil lapangan, sehingga hasil penelitian yang didapatkan mengalami keterbaruan. Kemudian direkomendasikan kepada guru ataupun pendidik guna menggunakan desain pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat memicu semangat siswa dalam kegiatan belajar dan meminimalisir miskonsepsi yang terjadi pada siswa. Direkomendasikan pula bagi pembaca untuk mengkaji lebih kritis lagi terkait dengan penggunaan desain pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa, sehingga pengetahuan yang diperolehnya lebih luas.

REFERENSI

- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671-5681.
- Atiaturrahmaniah, A., Bagus, I., Aryana, P., & Suastra, I. W. (2022). Peran model science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) dalam meningkatkan berpikir kritis dan literasi sains siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2),

368-375.

- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2019). Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional (Telaah epistemologi terhadap problematika pendidikan Islam). *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 19(1), 34-49.
- Badri, B., & Azisi, A. (2024). Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Kreatif: Tinjauan Sistematis dalam Pendidikan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 163-180.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64.
- Diyati, H., & Muhyadi, M. (2019). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Budaya Sekolah Di SDN Kwayuhan, Kecamatan Minggir, Sleman. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 2(1), 28-43.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715-2722.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351-3363.
- Jeremy, T., & Pangalo. (2020). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kepatuhan Minum Obat Pada Pasien Hipertensi: Studi Literatur Sebagai Evidence Based Promosi Kesehatan. *Journal Promosi Kesehatan*, 1(1), 1-6.
- Kartikasari, I., Rusdi, M., & Asyhar, R. (2016). Konstruksi dan validasi model desain pembelajaran berbasis masalah untuk mengembangkan kreativitas siswa. *Edu- Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 56-68.
- Kurniawan, A., Rahmiati, D., Marhento, G., Suryani, N. Y., Jalal, N. M., Daniarti, Y., ... & Artiani, L. E. (2022). *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL) (Vol. 2)*. Wiyata Bestari Samasta.
- 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.
- Mariana, N., Julianto, J., Subrata, H., Balqis, K. I., Rachmadina, C. D., Anindya, V. H. K., & Sholihah, S. A. (2023). Desain Pembelajaran STEAM dengan Media Selasi untuk Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 240-250.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36-43.
- Nurlaeli, A. (2020). Inovasi pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam pada madrasah dalam menghadapi era milenial. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 4(01).

Oktavia, Y., & Wathon, A. (2021). Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 159-180.

Rahmawati, I. (2017). Desain Pembelajaran Inquiry-Based Laboratory (ILAB) pada Materi Titrasi Asam Basa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Farmasi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. In Penerbit Alfabeta.