



Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa dengan Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Pengembangan Video Pembelajaran

Aisyiah Restutiningsih Putri Utami, Universitas Negeri Manado, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to implement the Project Based Learning (PjBL) model by the development of projects in the form of learning videos. The purpose of this learning is to develop the student creativity. The approach in this study is descriptive qualitative with 9 seventh semester students in the Business and Chemical Education Products course. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation of video products produced by students. The results of the study indicate that the application of the PjBL learning model through the creation of projects in the form of learning videos can stimulate student creativity. These can be evaluate from their ability to plan the theme or material of the video, design learning objectives, design video flow, visualize concepts, and create various learning video products. The application of the PjBL model with the development of learning videos can provide learning experiences and support 21st century skills. Therefore, this learning can be an innovative learning strategy to improve the quality of learning in the university.

ARTICLE HISTORY

Submitted 18/10/2025
Revised 05/11/2025
Accepted 22/11/2025

KEYWORDS

Project based learning; kreativitas; video pembelajaran

CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ aisyiahutami@unima.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/cheds.v7i1.12038>

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 menuntun peserta didik untuk memiliki kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, kepemimpinan, dan literasi digital. Kemampuan-kemampuan ini sangat sesuai untuk menghadapi tantangan zaman yakni peserta didik tidak hanya cerdas secara akademik di kelas melainkan juga memiliki kecerdasan di bidang sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Al Zayyan & Laura, 2025).

Peranan penting pembelajaran di kelas salah satunya adalah pembentukan kreativitas dan pola pikir peserta didik. Hal ini digunakan sebagai senjata untuk menjawab tantangan di era digital. Selain itu, juga diperlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Komponen HOTS antara lain kreativitas, analisis, dan evaluasi. Namun implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan salah satunya adalah dalam penerapan kepada peserta didik (Parisu et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di perguruan tinggi masih didominasi dengan metode konvensional yakni ceramah. Hal ini membuat mahasiswa cenderung berpartisipasi pasif sehingga kreativitas mereka akan sulit terbentuk. Kondisi tersebut tentu tidak sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21 yakni peserta didik harus berpartisipasi aktif dan memiliki kreativitas untuk menghadapi tantangan zaman. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran konvensional, maka diperlukan media yang dapat menstimulus mahasiswa untuk berpikir kreatif. Salah satunya dengan menggunakan video pembelajaran. Proses pembuatan vide pembelajaran melibatkan eksplorasi ide, penyusunan naskah, hingga visualisasi konsep sehingga semua aktivitas tersebut merupakan bentuk nyata penerapan kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Solusi untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kegiatan pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran adalah *Project Based Learning* (PjBL), yaitu model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada keterlibatan mahasiswa secara aktif melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan terakhir evaluasi proyek. Model pembelajaran ini menuntun peserta didik untuk berpartisipasi aktif sehingga dapat memupuk jiwa kreativitas peserta didik. Tahapan model pembelajaran ini dimulai dari merancang tema proyek, melaksanakan dan menyusun proyek, mempresentasikan proyek disertai evaluasi proyek. Lebih lanjut, melalui PjBL, peserta didik tidak hanya dibekali dengan pengetahuan secara *textbook*, tetapi juga pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata atau kontekstual (Fikriyah et al., 2025).

Sebagai tambahan, model pembelajaran PjBL dapat mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu kreativitas dan kemampuan inovasi mahasiswa juga akan terbentuk dari kegiatan menyusun proyek ini karena PJBL menghendaki adanya luaran berbentuk produk dalam setiap materi pembelajaran. Model pembelajaran ini mendorong



mahasiswa untuk menghasilkan sebuah karya mulai dari belajar menentukan tema karya, membuat dan menyusun rancangan proyek atau produk, hingga menghasilkan sebuah karya yang sesuai dengan materi yang dipelajari dalam pembelajaran di kelas (Pritandhari & Sandi, 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan penerapan metode PjBL dalam pembelajaran di kelas dan terbukti dapat meningkatkan konsep pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Diana & Saputri, (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode PjBL berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika, kemampuan kerja sama peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, peserta didik juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Diana & Saputri, 2022). Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Fatimah et al., (2023) menyebutkan bahwa dengan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Fatimah et al., 2023). Penerapan PjBL mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam (Astiati et al., 2025).

Model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang berfokus pada kegiatan proyek dan telah banyak diterapkan di berbagai negara maju. Pembelajaran ini menekankan proses belajar yang autentik dan konstruktif, di mana peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui pengerjaan proyek, dan dosen berperan sebagai fasilitator. Proyek yang diberikan umumnya bersifat kompleks, menantang, dan menuntut keterlibatan aktif mahasiswa dalam merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta melakukan investigasi secara mandiri. Penerapan PjBL terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, hasil belajar, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), sehingga model ini dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi (Darmuki & Alfin Hidayati, 2023).

Dalam penelitian ini, pembelajaran yang dilakukan dengan model berbasis proyek ya mana dengan memberikan tugas nyata dan memberikan tantangan kepada mahasiswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual untuk dapat dipecahkan. Model ini akan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman konsep pembelajaran mahasiswa. Oleh sebab itu, model ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran di kelas (Adriadi et al., 2025). Meskipun model PjBL telah diterapkan di banyak negara maju dan berbagai penelitian menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik, penerapan PjBL yang terintegrasi dengan media digital seperti video pembelajaran terutama pada mata kuliah bidang kimia masih jarang dikembangkan. Padahal karakteristik PjBL yang berorientasi pada proyek untuk menghasilkan produk sangat relevan dengan media pembelajaran berupa video karena menuntut kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang dikembangkan melalui pembuatan video pembelajaran dengan topik tertentu sesuai materi pada mata kuliah Bisnis dan Produk Pendidikan Kimia. Dengan pengembangan proyek video ini, mahasiswa diharapkan mampu berkreasi, berkolaborasi, dan menemukan pengalaman belajar secara mandiri. Video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai produk akhir proyek, tetapi juga sebagai media yang menuntut mahasiswa untuk memahami materi, mengorganisasi ide, serta menyajikannya dalam bentuk kreatif dan komunikatif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran di perguruan tinggi, serta menjadi rujukan bagi dosen dalam mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman mahasiswa selama mengembangkan video pembelajaran pada mata kuliah Bisnis dan Produk Pendidikan Kimia. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memperoleh pemahaman holistik tentang aktivitas, kreativitas, dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran (Adriadi et al., 2025). Menurut Abdurahman et al., (2024) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dapat digunakan untuk menggali pemahaman mahasiswa tentang persepsi mereka. Melalui pendekatan ini, data yang dikumpulkan kontekstual dan banyak dengan metode observasi, wawancara, maupun penilaian proyek. Selain itu, pengalaman subjektif mahasiswa dan cara bagaimana mereka menafsirkan semua rangkaian proses pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Sementara itu, jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Hal ini memungkinkan peneliti memperoleh data berupa analisis mendalam terhadap suatu fenomena secara kontekstual. Penelitian ini difokuskan pada studi kasus pengalaman mahasiswa dalam menciptakan proyek pada mata kuliah Bisnis dan Produk Pendidikan Kimia dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman dan wawasan secara mendalam terhadap materi pembelajaran (Abdurahman et al., 2024). Fokus penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan mengintegrasikan pengembangan video pembelajaran oleh mahasiswa.

2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan mahasiswa pada mata kuliah bisnis dan produk Pendidikan kimia. Jumlah partisipan sebanyak 9 orang yang merupakan mahasiswa semester 7 kelas Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumihan, Universitas Negeri Manado.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen antara lain:

- (1) Rubrik observasi peserta yang digunakan untuk mencatat partisipasi aktif mahasiswa dalam pengerjaan proyek mulai dari praktik, demonstrasi dan menulis refleksi pengalaman belajar. Data yang diperoleh berupa deskripsi perilaku, interaksi, dan keaktifan mahasiswa dalam diskusi ide dan pengembangan proyek.
- (2) Wawancara yang digunakan untuk menggali pengalaman mahasiswa tentang kreativitas dan tantangan selama pengerjaan proyek. Data yang diperoleh berupa transkrip naratif hasil wawancara.
- (3) Dokumentasi yakni untuk mengumpulkan produk video yang dihasilkan mahasiswa sebagai bukti kreativitas, foto kegiatan, serta catatan lapangan untuk mendukung data observasi dan wawancara.
- (4) Rubrik nilai demonstrasi untuk menilai hasil proyek mahasiswa meliputi aspek kreativitas, kejelasan konsep, visualisasi, dan kualitas produk video (Soepriyanti et al., 2025).

Hasil data yang terkumpul selanjutnya dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan. Tujuan dilakukan tahapan ini adalah untuk menyeleksi informasi yang relevan dari hasil informasi yang diperoleh selama kegiatan penelitian yang selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian naratif. Tujuannya agar lebih mudah dipahami. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara menghubungkan data yang sudah diolah dengan tujuan penelitian. Lebih lanjut, triangulasi metode dan sumber digunakan untuk menjaga keabsahan data. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hasil dokumentasi, dan juga hasil wawancara terhadap mahasiswa. Selain itu, dilakukan *member check* kepada mahasiswa untuk mengonfirmasi kesesuaian interpretasi data dengan pengalaman mereka (Khoir & Kamalia, 2025).

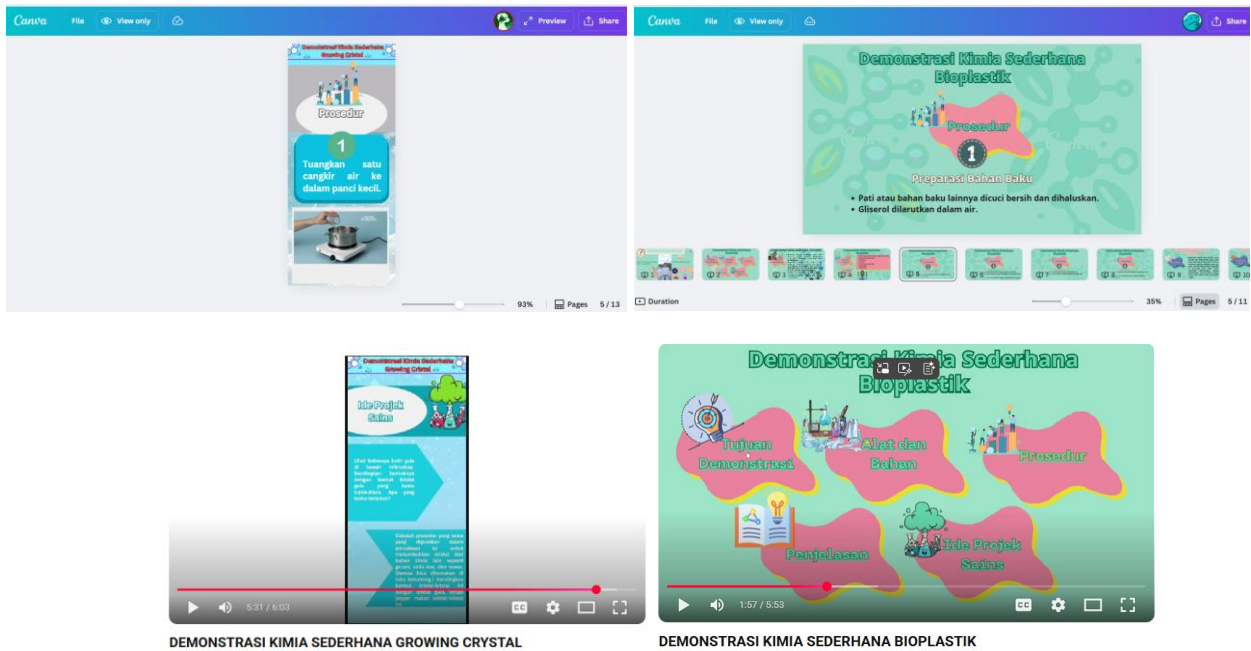
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pembelajaran PjBL ini dilakukan pada mahasiswa semester 7 program studi Pendidikan kimia, Universitas Negeri Manado pada mata kuliah Bisnis dan Produk Pendidikan Kimia dengan jumlah mahasiswa sebanyak 9 orang. Hasil akhir proyek ini adalah video pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa. Proses pembelajaran dimulai dari tahap perencanaan tema proyek, penyusunan naskah video, pengumpulan data, proses *editing*, hingga presentasi hasil video di kelas.

Proses kegiatan ini diawali dengan penjelasan singkat terkait pembelajaran berbasis proyek dan tema proyek apa yang akan dikerjakan. Selanjutnya dilakukan diskusi untuk menentukan topik dari masing-masing mahasiswa. Setelah topik berhasil ditentukan dan disepakati bersama, mahasiswa memulai dengan menyusun naskah video, mengumpulkan data dan bahan visual video, proses *editing* dengan aplikasi *Canva* dan *CapCut*, dan terakhir adalah penyajian hasil proyek.

Proses penelitian dilakukan dengan melakukan observasi terhadap mahasiswa selama kegiatan berlangsung yakni selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, seluruh mahasiswa terlibat aktif dalam setiap tahapan proyek yang dirancang dan dibuat. Mahasiswa tampak antusias pembuatan proyek. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang mana mahasiswa berpendapat bahwa kegiatan ini sangat menyenangkan dan menumbuhkan serta meningkatkan kreativitas mereka. Beberapa dari mereka juga menceritakan mulai belajar aplikasi *Canva* dan *CapCut* yang sebelumnya hanya sekedar mengetahui saja dan juga mulai langganan aplikasi agar memperoleh akses tidak terbatas. Karena bagi mereka pembuatan proyek ini sangat menyenangkan. Bahkan ada 1 mahasiswa yang melanjutkan proyek ini dengan pengembangan lebih lanjut serta aplikasinya untuk pembelajaran di sekolah guna dikembangkan untuk tugas akhir skripsi. Berikut beberapa contoh hasil video yang dibuat oleh mahasiswa pada Gambar 1. berikut:



Gambar 1: Hasil karya proyek mahasiswa berupa video pembelajaran

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran PjBL dengan proyek berupa pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara aktif dan menumbuhkan kreativitas mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Diana & Saputri (2022) yang menunjukkan bahwa model PjBL dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, partisipasi aktif mahasiswa dalam setiap tahapan proyek menunjukkan bahwa model PjBL mendorong mereka untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menciptakan pengetahuan melalui karya kreatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil demonstrasi proyek video pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa aktif mulai dari diskusi penentuan topik dan tema proyek, perancangan proyek, *editing* video dengan *software Canva* dan *CapCut*. Produk akhir berupa video pembelajaran dengan berbagai topik yang relevan dengan mata kuliah.

Selanjutnya, pengambilan data dengan instrumen wawancara. Berdasarkan wawancara, mahasiswa menyatakan bahwa kegiatan ini menumbuhkan kreativitas dan tantangan sendiri selama proses pembuatannya. Mahasiswa dituntut untuk berpikir kreatif dan memberikan sentuhan kreativitas pada media pembelajaran yang dibuat mulai dari tema, *background* warna, transisi video, dan lain sebagainya. Tantangan tersendiri adalah bagaimana cara mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Selain itu, mahasiswa juga melaporkan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah teknis serta rasa percaya diri ketika menampilkan hasil karya.

Lebih lanjut, dokumentasi penelitian ini dilakukan dengan mendokumentasikan hasil video pembelajaran melalui akun *youtube*. Kualitas video menunjukkan variasi mulai dari sisi teknis maupun penyajian materi. Beberapa video sudah memenuhi kriteria kreatif, komunikatif, dan relevan dengan materi pembelajaran, sementara sebagian lainnya masih memiliki keterbatasan teknis seperti kualitas audio dan pengaturan visual.

Faktor-faktor yang mendukung peningkatan kreativitas dan partisipasi aktif mahasiswa antara lain:

1. Kebebasan berkreasi mahasiswa dalam menentukan tema dan konsep visual.
2. Kegiatan diskusi di kelas antara dosen dan mahasiswa juga antar mahasiswa yang mendorong komunikasi dua arah.
3. Peran dosen sebagai fasilitator bukan sumber utama informasi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Fikriyah et al., (2025) yang menyatakan bahwa model PjBL mampu menghasilkan pembelajaran kontekstual dan bermakna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui model PjBL dengan pembuatan video pembelajaran ini, mahasiswa belajar mengintegrasikan kreativitas dan literasi digital dengan materi pembelajaran. Kegiatan ini meningkatkan keterampilan abad 21 yakni kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah (Al Zayyan & Laura, 2025). Keterampilan ini menjadi bekal penting bagi mahasiswa Pendidikan kimia Universitas Negeri Manado sebagai calon pendidik untuk menghadapi tantangan di

era digital. Namun, masih terdapat berbagai kendala teknis seperti kemampuan *editing* video. Kendala ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan penelitian selanjutnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL dengan luaran berupa proyek pembuatan video pembelajaran tidak dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu model ini juga mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan proyek pengembangan video pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa pada mata kuliah *Bisnis dan Produk Pendidikan Kimia*. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi mahasiswa dalam diskusi, penyampaian ide dan gagasan, penyusunan materi video, hingga penyelesaian proyek.
2. Mahasiswa menunjukkan kemandirian dan kreativitas dalam menyusun proyek, merancang proyek, *editing* video, dan menyajikan video pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. Kreativitas mahasiswa muncul secara menonjol dalam hal kemampuan mahasiswa mencari ide dan gagasan, merancang konsep visual video, mengemas menjadi media pembelajaran yang komunikatif, dan melakukan *editing* dengan memadukan warna, transisi vide, dan narasi yang menarik dan komunikatif. Mahasiswa juga menunjukkan kemampuan beradaptasi dan berpikir kreatif dalam menghadapi kendala teknis selama proses *editing*.
3. Kendala utama yang dihadapi mahasiswa adalah keterbatasan kemampuan teknis seperti *editing* video dan kualitas audio-visual video. Akan tetapi kendala tersebut justru menjadi sarana belajar mandiri mahasiswa dalam hal mencari solusi dan pemecahan masalah serta meningkatkan keterampilan digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model PjBL berbasis pengembangan video pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran di perguruan tinggi terutama dalam hal menumbuhkan kreativitas dan kemandirian mahasiswa yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital.

4.2 Saran

1. Bagi dosen: penerapan model PjBL sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan memberikan panduan teknis dan bimbingan yang cukup agar mahasiswa lebih siap dalam melaksanakan proyek.
2. Bagi mahasiswa: untuk meningkatkan keterampilan literasi digital antara lain dalam bidang *software editing* video seperti *CapCut* dan sebagainya agar hasil karya dapat lebih optimal.
3. Bagi institusi: penyediaan fasilitas penunjang seperti perangkat perekaman, *software editing*, serta pelatihan literasi digital dasar untuk mendukung keberhasilan implementasi PjBL.
4. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengukur pengaruh model PjBL berbasis video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi akademik, dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Setiawati, Christine, S. E., & Pradesa, K. (2024). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek dalam mata pelajaran Kimia: Analisis Kualitatif di SMA RAMU Bogor. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 330–341. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.298>
- Adriadi, A., Bestari, A. V., Suprayogi, D., & Rayani, N. (2025). Analysis of Students' Scientific Literacy Capabilities Through Project-Based Learning in Conservation Biology Course. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 158–169. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.38123>
- Al Zayyan, A., & Laura, I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(5), 9650–9656.
- Astiati, S. D., Isnaini, & Rizki, N. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Project-Based Learning* terhadap Kemampuan Hitung Dasar Siswa SD. *JADIKA Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 60–68.
- Darmuki, A., & Alfin Hidayati, N. (2023). Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 15–22. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.3064>
- Diana, H. A., & Saputri, D. V. (2022). Model *Project Based Learning* Terintegrasi Steam Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Numeracy*, 8(2), 113–127.

<https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1609>

- Fatimah, Fitria, Y., & Erita, Y. (2023). Pengaruh Pembelajaran Tematik Terpadu Connected Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PERSEDA*, 5(2), 110–120. <https://doi.org/10.37150/perseda.v6i2.2030>
- Fikriyah, F., Hanifah, U., & Lazuardi, R. A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6002–6008. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8149>
- Khoir, R., & Kamalia. (2025). Implementasi Manajemen Masjid Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia Masjid Al Iman Desa Hutadangka Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal. *TADBIR Jurnal Manajemen Dakwah*, 7(2), 165–180. <https://doi.org/10.24952/tadbir.v7i2.17227>
- Parisu, C. Z. L., Saputra, E. E., Kasmawati, Sisi, L., & Ekadayanti, W. (2025). Sosialisasi dan Penerapan HOTS dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Di SDN 12 Konda. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat Dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.64690/jampii.v1i1.13>
- Pritandhari, M., & Sandi, G. (2025). Strategi Pembelajaran Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan Berbasis Project-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Learning Strategy of Economic and Entrepreneurship Education Based on Project-Based Learning in Increasing Interest in Entrepr. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 968–974. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.926>
- Soepriyanti, H., Waluyo, U., Suryaningsih, H., & Munandar, L. O. A. H. (2025). Pengembangan Modul Ajar Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) bagi Guru-Guru SMPN 1 Sukamulia Lombok Timur. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(1), 144–158. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i1.7085>