

Pengembangan LKPD Menulis Teks Anekdote Berbasis *Project Based Learning* Untuk Siswa Kelas X SMK

Oleh

Nadya Arizona
Muhammad Fuad
Sumarti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
e-mail : nadyarizona@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of the research is to create a teaching material product, describe the advisability of teaching product, and examine the effectivity of teaching material. Research design and development that adapt the three tenth steps of research procedure and development by Borg and Gall were used as the methos of the research. Observation, interview, and questionnaire were used to collect the data at three different schools. The results of the research show that the students' worksheet in writing anecdote text is 1) successfully developed; 2) stated advisable by the expert of media, material, and practitioners; and 3) effective in increasing the students' skill in writing the anecdote text in each school with the N-gain that are categorised as *middle*.

Keywords: students' worksheet, anecdote text, project based learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar (LKPD), mendeskripsikan kelayakan produk bahan ajar (LKPD), dan menguji efektivitas bahan ajar berupa “LKPD Menulis Teks Anekdote Berbasis *Project Based Learning* untuk Siswa Kelas X SMK”. Metode penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi tiga dari sepuluh langkah dalam prosedur penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall*. Teknis pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket di tiga sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) berhasil dikembangkan bahan ajar berupa “LKPD Menulis Teks Anekdote Berbasis *Project Based Learning* untuk Siswa Kelas X SMK”, 2) kelayakan lembar kegiatan peserta didik secara keseluruhan dinyatakan “sangat layak” oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, 3) lembar kegiatan peserta didik efektif meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot pada masing-masing sekolah dengan nilai *N-gain* dalam kategori *sedang*.

Kata kunci: lembar kegiatan peserta didik, teks anekdot, *project based learning*.

A. PENDAHULUAN

Meningkatkan sumber daya manusia tersebut dapat dimulai dari meningkatkan pendidikannya. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Kemendikbud, 2013: 72). Kurikulum 2013 menuntut pada pendidikan yang berkarakter bukan hanya mengajarkan yang benar atau yang salah saja, tetapi pendidikan karakter menanamkan kebiasaan yang baik sehingga peserta didik mampu memahami pengetahuan mana yang baik dan mana yang salah (ranah kognitif), memiliki keterampilan yang baik di masyarakat atau di lingkungan sekolah (ranah afektif), dan dapat melakukannya di kehidupan sehari-hari (ranah psikomotorik).

Guru harus membina siswa semua sehingga dapat mengajar siswa untuk belajar. Dalam situasi ini, pengembangan profesional guru membangkitkan guru untuk memenuhi kebutuhan siswa akan pendidikan abad ke-21. strategi pengajaran untuk pembelajaran aktif, menanamkan nilai-nilai inti, pengembangan profesional berkelanjutan, proyek berbasis penelitian dan pengajaran TIK terpadu, yang dapat membahas pembelajaran dan praktik guru (Lihat jurnal Yue, X, 2019).

Pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran bahasa Indonesia tidak akan berhasil jika guru tidak memiliki bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru

atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas.

Bahan ajar memiliki beberapa manfaat, yaitu (1) pendidik dapat memberikan orientasi kepada peserta didik dengan lebih mudah; (2) pendidik lebih mudah membuat variasi pengajaran dan tidak terikat memberi teori saja; (3) proses belajar peserta didik lebih baik, lebih lengkap, lebih cepat, dan lebih aktif; (4) peserta didik dapat mempersiapkan diri di rumah; (5) peserta didik dapat membaca kembali hal-hal yang belum jelas; (6) peserta didik dapat diberi tugas rumah secara teratur; (7) motivasi belajar peserta didik lebih tinggi; (8) informasi tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh peserta didik dapat diberikan; dan (9) kesulitan mengenai bahasa dapat diatasi. Bahan ajar dalam penelitian ini menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD (Sutjipta dan Swacita dalam Suandi, 2015).

LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2015: 204). LKPD sangat berperan penting bagi pembelajaran di kelas untuk memecahkan suatu masalah. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang dilakukan peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Trianto dalam jurnal Mahmudah, 2017: 133).

Pada saat kegiatan belajar-mengajar di kelas X SMK terdapat kesulitan pada materi teks anekdot. pembelajaran menulis teks anekdot, siswa banyak mengalami kendala untuk menuangkan ide atau gagasan pikiran dalam bentuk paragraf. Kompleksnya kegiatan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran sehingga penulis tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar berupa LKPD menulis teks anekdot. Model atau strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah, kreatif dalam berpikir, interaktif, dan mampu menyelesaikan masalah-masalah nyata, yaitu *Project Based Learning* (PBL).

Pembelajaran berbasis proyek dianggap cocok sebagai suatu model untuk pendidikan yang merespons isu-isu peningkatan kualitas pendidikan kejuruan dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di dunia kerja. Berbeda dengan pembelajaran tradisional, yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek dan aktivitas pembelajaran berpusat pada guru, model *Project Based Learning* menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, berpusat pada siswa, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata (Waras Kamdi dalam Sutirman, 2013).

Teknik pengajaran yang digunakan adalah metodologi Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), yang didefinisikan dengan mengembangkan proyek berdasarkan pertanyaan, masalah atau tugas, yang memotivasi siswa untuk membuat solusi menerapkan teori untuk berlatih. PBL menggunakan

pemecahan masalah kolaboratif untuk secara signifikan meningkatkan minat siswa dan melibatkan menganalisis setiap evolusi belajar siswa secara mandiri. Proyek ini juga mempromosikan interdisipliner di antara bidang-bidang umum yang diajarkan di sekolah, membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan interaktif (Lihat jurnal da Silva, V.F., 2018).

Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* akan meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan kreativitas siswa. Peneliti pendahulu sudah banyak mengatakan bahwa model *Project Based Learning* sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, hasilnya menyatakan keterampilan kreativitas siswa di atas rata-rata lebih baik daripada sebelumnya. Peningkatan yang signifikan pun terjadi dalam pelaksanaan *Project Based Learning* untuk kreativitas dan kemandirian pada keterampilan menulis puisi (Lihat Jurnal Ismuwardani, 2019). Proses pembelajaran dengan *Project Based Learning* benar-benar efektif untuk memajukan proses berpikir kreatif siswa dan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat menunjukkan bahwa aktivitas siswa positif meningkat (Lihat Jurnal Mihardi, 2013, Alhasan, 2014, Wafula, 2016, Podges, 2017, Sahtoni, 2017, Raesfeld, 2018, Juca, S.C.S, 2018, da Silva, V.F., 2018, Ismuwardani, 2019). Pembelajaran menulis anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan tahap pembelajaran, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Wena, 2011: 108). Pada tahap pembelajaran

ini, dilakukan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek agar tercapainya sebuah tujuan, sebagai berikut: 1) mulai dengan pertanyaan esensial; 2) membuat desain rencana proyek; 3) membuat jadwal; 4) memantau siswa dan kemajuan proyek; 5) menilai hasil; dan (6) refleksi (Sutirman, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket analisis bersama guru kelas yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Metro, SMK N 3 Metro, dan SMK N 2 Metro, guru sudah menggunakan Kurikulum 2013. Proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru. Kesibukan guru yang menjelaskan *full* materi di kelas membuat kurang ter kendalinya kelas. Peserta didik kurang aktif untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan permasalahan yang telah diajukan oleh guru. Guru belum ada yang mencoba menggunakan pendekatan lain untuk memberikan variasi dalam pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan tiga sekolah tersebut menggunakan buku teks yang disediakan oleh sekolah. Berdasarkan informasi yang disampaikan guru, kepala sekolah, dan peserta didik, diketahui bahwa bahan ajar pada tiga SMK tersebut menggunakan buku teks yang tersedia di sekolah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis tiga sekolah tersebut, menyatakan bahwa 47% guru menggunakan buku teks di dalam kelas. Guru belum menggunakan bahan ajar tambahan, seperti LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) atau bahan ajar lainnya.

Sehubungan dengan kebutuhan bahan ajar di sekolah, siswa menyatakan membutuhkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang menarik, hal tersebut dapat dibuktikan dengan jawaban dalam angket pra penelitian, yaitu terdapat 80% siswa menyatakan membutuhkan panduan kegiatan berupa LKPD dalam pembelajaran teks anekdot, 20% menyatakan tidak membutuhkan LKPD. Pembelajaran menulis teks anekdot pada kelas X SMK sangat tepat menggunakan strategi *Project Based Learning* agar siswa mampu mengerjakan tugasnya dengan mandiri, kreatif, dan inovatif. Penulis melakukan penelitian pada pembelajaran teks anekdot untuk menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

B. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian (desain) ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development* atau R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu: (1) pengumpulan informasi dan kajian *literer*; (2) penyusunan desain dan media pengembangan; (3) pengumpulan data lapangan; (4) analisis data awal; (5) penyusunan media pengembangan; (6) uji coba lapangan; (7) *workshop* penyusunan media; (8) *review* pakar; (9) penyempurnaan media; dan (10) penyusunan media. Atas dasar ini,

peneliti memodifikasi kesepuluh tahapan pengembangan tersebut di atas menjadi 3 tahap. Hal ini dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Langkah-langkah hasil modifikasi tersebut dibagi menjadi 3 tahapan utama, yakni:

1. Penelitian pendahuluan;
2. Proses Pengembangan bahan ajar; dan
3. Pengembangan produk bahan ajar.

Tiga tahapan tersebut, di dalamnya terdapat tahapan-tahapan, yaitu (1) studi pendahuluan; (2) membuat rancangan desain produk; (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) melakukan uji awal (penilaian praktisi); (5) melakukan revisi awal; (6) melakukan uji pakar atau ahli; (7) melakukan revisi kedua; (8) melakukan uji coba kelompok kecil; (9) revisi ketiga; (10) uji coba kelas besar; dan (11) tahap pengembangan produk. Tahapan yang terakhir setelah menghitung presentase kelayakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yakni menghitung efektivitas dengan menghitung rata-rata *pretest*, *posttest*, dan *n-gain*. Skor *gain*, yaitu perbandingan *gain* aktual dengan *gain* maksimum. *Gain* aktual yaitu selisih skor *post test* terhadap skor *pretest*. Rumus *n-gain* adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu *pertama* proses dan hasil pengembangan LKPD menulis teks anekdot berbasis *project based learning* untuk siswa kelas X SMK. *Kedua*, hasil uji coba kelayakan produk (LKPD) dalam menulis teks anekdot berbasis *project based learning* untuk siswa kelas X SMK. *Ketiga*, uji efektivitas produk untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi, guru, dan siswa berdasarkan desain penelitian *Research and Development* (R&D).

1. Studi Pendahuluan

Berdasarkan penelitian pendahuluan terhadap kebutuhan bahan ajar, diperoleh hasil bahwa dari keempat aspek, yaitu *pertama*, ketersediaan LKPD 56% siswa menyatakan menggunakan LKPD di sekolah. *Kedua*, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 57% siswa menyatakan harus diperbaiki panduan kegiatan belajar sehingga akan mencapai tujuan belajar dengan baik. *Ketiga*, 53% siswa menyatakan tidak memudahkan siswa untuk belajar dengan baik, 60% menyatakan tidak memudahkan siswa mencapai tujuan belajar bahkan sulit untuk menciptakan teks anekdot, 60% menyatakan belum memaparkan contoh yang baik sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami teks anekdot, 70% siswa pun menyatakan kesulitan dalam

menganalisis dan menciptakan kembali teks anekdot, 73% siswa menyatakan membutuhkan panduan kegiatan belajar teks anekdot dengan baik. *Keempat*, pegayaan materi yang terdapat pada buku teks atau lembar kerja lainnya menyatakan 43% terdapat pegayaan kelompok kecil, 53% menyatakan membutuhkan panduan kegiatan berupa LKPD dalam proses belajar teks anekdot.

2. Proses Pengembangan Produk

Pengembangan produk, diawali dengan desain produk awal, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Desain produk awal pada tahap ini terdapat lima langkah utama, yaitu (1) menentukan materi yang akan dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, (2) merumuskan butir-butir materi, (3) menyusun soal latihan dan evaluasi, (4) rancangan di desain teks anekdot yang akan dijadikan sebagai pembelajaran bahasa pada teks anekdot, dan (5) tahap penyusunan kelengkapan materi. Setelah desain produk awal dilakukan validasi desain oleh para ahli materi, media, dan praktisi, berikut hasil evaluasi validasi desain.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Ahli

No	Ahli	Persentase	Kategori
1	Materi	89,25%	Sangat layak
2	Media	92%	Sangat layak
3	Praktisi	97%	Sangat layak

Berdasar pada penilaian para ahli materi, media, dan praktisi, dapat

disimpulkan bahwa produk pengembangan LKPD menulis teks anekdot berbasis *project based learning* dinyatakan *sangat layak* untuk diujicobakan di sekolah.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Uji coba skala kecil dilaksanakan di SMKN2 Metro dengan jumlah 10 siswa, sedangkan skala luas dilaksanakan di SMKN 2 Metro, SMK Muhammadiyah 2 Metro, SMKN3 Metro, berikut hasil uji coba skala kecil dan skala luas.

Tabel 2 Hasil Uji Penggunaan LKPD pada Skala Kecil

Subjek Penelitian	Kelengkapan Isi		Kebahasaan		Penyajian Materi		Kegrafikan		Kelengkapan	
	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai
	Rata-rata	18,15	90,25	18,21	91,05	28,46	94,83	17,75	88,75	74,4

Tabel 3 Hasil Penilaian LKPD pada Uji Skala Luas Responden Peserta Didik

No	Aspek	Hasil					
		1		2		3	
		SP	K	SP	K	SP	K
1	A	82	SL	85,51	SL	75,30	L
2	B	82,83	SL	91,37	SL	82,27	SL
3	C	77,46	L	82,06	SL	84,72	SL
4	D	85,16	SL	83,79	SL	87,57	SL
Total		81,60	SL	85,47	SL	82,57	SL

Nama Sekolah:

- 1= Siswa SMK N 3 Metro
- 2= Siswa SMK Muhammadiyah 2 Metro
- 3= Siswa SMK N 2 Metro

Aspek:

- A. Kelayakan Isi
- B. Kebahasaan
- C. Penyajian Materi
- D. Kegrafisan

Berdasar pada hasil uji coba skala kecil dan skala luas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan LKPD dapat digunakan pada saat proses pembelajaran menulis teks anekdot.

Tabel 4 Hasil Penilaian LKPD pada Uji Skala Luas Responden Guru

No	Aspek	Lokasi 1	Lokasi 2	Lokasi 3	Rata-Rata	Kategori
1	A	90	90	90	90	SR
2	B	80	100	90	90	SR
3	C	88	88	80	85,3	SR
4	D	90	90	100	93,3	SR
		87	92	90	89,65	SR

Aspek:

- A. Kelayakan Isi
- B. Kebahasaan
- C. Penyajian Materi
- D. Kegrafisan

Berdasar pada hasil penilaian guru di atas, dapat disimpulkan bahwa dari ke tiga sekolah menyatakan sangat relevan untuk digunakan pada saat pembelajaran menulis teks anekdot.

4. Uji Efektivitas Produk

Untuk menguji efektivitas produk, digunakan perhitungan manual, berikut hasil uji efektivitas produk.

Tabel 5 Perbandingan Nilai Hasil *Pratest* dan *Pascatest*

No	NS	Jumlah Siswa	KKM	Rata-rata Skor pretest dan posttest		N-Gain
				Pra test	Pasc atest	
1.	1.	30	75	70,9	81	0,33
2.	2.	29	75	71.6	81.6	0.35
3.	3.	33	75	69.8	85.9	0.52
		Rata-rata		70.7	82.8333	0.435

Nama Sekolah (NS):

- 1= Siswa SMK N 3 Metro
- 2= Siswa SMK Muhammadiyah 2 Metro
- 3= Siswa SMK N 2 Metro

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata dari masing-masing sekolah yang diteliti memang terdapat perubahan yang signifikan, dimana hasil *pratest* siswa sangat berbeda dengan hasil *pascatest*. Hasil rata-rata *pratest* pada

SMK N 3 Metro sebesar 70,9 dan hasil rata – rata pascatestnya sebesar 81. SMK Muhammadiyah 2 Metro hasil rata-rata prestesnya sebesar 71,6 dan hasil rata-rata postestnya sebesar 81,6. Sedangkan untuk SMK N 2 Metro untuk hasil rata-rata pratest sebesar 69,8 dan hasil postest sebesar 85,9. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang dibuat cukup efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot untuk siswa SMK kelas X.

D. SIMPULAN

Berdasar analisis data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan LKPD Menulis Teks Anekdot Berbasis *Project Based Learning* untuk Siswa Kelas X SMK” dinyatakan *layak*. Kelayakan ini didasarkan pada serangkaian perencanaan dan pengembangan sebelum, selama, dan sesudah penelitian dilakukan.

1. LKPD telah dikembangkan dengan model *Project Based Learning* dengan tiga tahapan. *Pertama*, studi pendahuluan. *Kedua*, proses pengembangan produk. *Ketiga*, evaluasi produk. Produk dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan, pengumpulan data, dan analisis data di tiga SMK yang ada di Metro. Hasil pengembangan bahan ajar sastra difokuskan pada produk berupa LKPD menulis teks anekdot berbasis *project based learning* untuk siswa kelas X SMK.

2. LKPD menulis teks anekdot berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan dinyatakan *sangat layak* oleh siswa pada tiga sekolah yang dijadikan lokasi uji coba. Perolehan hasil uji coba kelayakan produk dirinci sebagai berikut.
 - a. Pada SMKN 3 Metro diperoleh 81,60% (kriteria sangat layak).
 - b. Pada SMK Muhammadiyah 2 Metro diperoleh 85,47% (kriteria sangat layak).
 - c. Pada SMKN 2 Metro diperoleh 82,57% (kriteria sangat layak).
- 2) LKPD menulis teks anekdot berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran teks anekdot di kelas X SMK. Hasil tersebut diperoleh dari pencapaian efektivitas kategori *sedang* pada saat uji coba penggunaan LKPD di tiga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhassan, Riyadh. (2014). *The Effect of Project-Based Learning and the ARCS Motivational Model on Students' Achievement and Motivation to Acquire Database Program Skills*. 6(21).
- Da Silva, V.F., Juca, S.C.S., de Moura, V.V., Pereira, R.I.S., & da Silva, S.A. (2018). Robotics education in public schools using recycled

- materials and principles of project based learning. *International Journal of Innovation Education and Research*, 6(8), 145-152.
- Ismuwardani, Zakiyah., Agus Nuryatin.,Mukh Doyin. (2019). *Implementation of Project Based Learning Model to Increased Creativity and Self-Reliance of Students on Poetry Writing Skills*.Vol 8(1).
- Juca, S.C.S., Rabelo, S.L.,Goncalves, D.L.C.,Silva, V.F., Pereira, R.I.S., & da Silva,S.A. (2018). Construction of Soil Moisture and Irrigation IoT Monitoring System Using Project Based Learning. *International Journal of Innovation Education and Research*. 6(8), 99-111).
- Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2015. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.
- Mahmudah, Siti. 2017. *Pengembangan LKPD*. FKIP: UMP.
- Mihardi, Satria., Mara Bangun Harahap,Ridwan Abdullah San.(2013). *The Effect of Project Based Learning Model with KWL Worksheet on Student Creative Thinking Process in Physics Problems*. Vol 4(25).
- Prastowo, Andi. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Diva Press: Yogyakarta.
- Podges,Martin., Piet Kommers. (2017).*Vicarious Learning in PBL Variants for Learning Electronics*. Vol 8(7).
- Raesfeld, L., Duran Gonzalez,R.E.,&Quintero Lopez, I. (2018). Renewal of the Teaching-Learning Process in the Bachelor of Sciences of Education UAEH. *International Journal of Innovation Education and Research*. 6(11), 63-73.
- Sahtoni, Agus Suyatna, Posman Manurung. (2017). *Implementation of student's worksheet based on project based learning (pjbl) to foster student's creativity*.Vol 2(1).
- Suandi, N. dkk. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teks Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Semarang*. FKIP: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wafula, Noah.,Wekesa., Ongunya., Raphael Odhiambo.(2016). *Project Based Learning on Students' Performance in the Concept of Classification of*

*Organisms Among Secondary
Schools in Kenya. Vol 7(16).*

Wena, Made. 2011. *Strategi
Pembelajaran Inovatif
Kontemporer Suatu Tinjauan
Konseptual Operasional.*
Jakarta: Bumi Aksara.

Yue, X. (2019). Exploring Effective
Methods of Teacher
Professional Development
in University for 21st Century
Education. *International
Journal of Innovation
Education and Research,*
7(5), 248-257.