

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN GENERASI CERDAS, BERKARAKTER, KREATIF, DAN PRODUKTIF

Hilda Milani¹, Maesaroh^{2*}, Azril Ferdiansyah³, Siti Balqis Maulida⁴, Anisa Nurul Rahma⁵,
Muhammad Rafi Sultan⁶, Dikrillahsyah⁷

^{1,5*}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

²Program Studi Pendidikan Profesi Bidan, Fakultas Ilmu Kesehatan

³Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis

⁴Program Studi Ekonomi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis

^{6,7}Program Studi Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia

hldaaamlni20@gmail *, maesarohnayla77@gmail.com, azrilferdiansyah520@gmail.com,
sitibalqismaulida@gmail.com, sitibalqismaulida@gmail.com, anisanrahma483@gmail.com,
rafisultannn@gmail.com, dikrillahsyah@gmail.com

(*) Corresponding Author

Abstract

Learning assistance in the Community Service Program (KKM) was designed as structured learning support combining guided practice, group activities, educational games, and creative tasks. This program aimed to support the learning process of students at SD Negeri Gelam 3 and to evaluate changes in task completion after the mentoring activities. The program was conducted from July to August 2026 and involved 68 students, comprising 33 fourth-grade and 35 fifth-grade students, across eight mentoring sessions. Evaluation used a task-completion instrument with four indicators: completion of all task components, adherence to instructions, timely completion, and availability of a product or answer that could be submitted or demonstrated. Each indicator received a score of 1 when fulfilled and 0 when not fulfilled. Students were classified as complete when they achieved at least 3 of 4 indicators ($\geq 75\%$). At the initial assessment, 42 of 68 students met the completion criterion (61.8%), increasing to 60 students (88.2%) at the final assessment. This represents 18 additional students achieving completion and an increase of 26.4 percentage points. The findings indicate that structured learning assistance may help students complete assigned tasks more systematically, although eight students still require further support.

Keywords: learning assistance; task completion; elementary school; active learning; community service.

Abstrak

Pendampingan pembelajaran pada kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dirancang sebagai dukungan belajar yang menggabungkan latihan terarah, aktivitas kelompok, permainan edukatif, dan tugas kreatif. Kegiatan ini bertujuan mendukung proses belajar siswa SD Negeri Gelam 3 sekaligus mengevaluasi perubahan ketuntasan tugas setelah pendampingan. Program dilaksanakan pada Juli–Agustus 2026 dan melibatkan 68 siswa, terdiri atas 33 siswa kelas IV dan 35 siswa kelas V, dalam delapan sesi pendampingan. Evaluasi menggunakan instrumen ketuntasan tugas dengan empat indikator, yaitu penyelesaian seluruh bagian tugas, kesesuaian dengan instruksi, ketepatan waktu, serta tersedianya hasil yang dapat dikumpulkan atau ditunjukkan. Setiap indikator diberi skor 1 apabila terpenuhi dan 0 apabila tidak terpenuhi. Siswa dikategorikan tuntas apabila memperoleh skor minimal 3 dari 4 indikator ($\geq 75\%$). Pada penilaian awal, 42 dari 68 siswa mencapai ketuntasan (61,8%), sedangkan pada penilaian akhir jumlahnya meningkat menjadi 60 siswa (88,2%). Dengan demikian, terdapat tambahan 18 siswa yang mencapai ketuntasan dan kenaikan sebesar 26,4 poin persentase. Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan terstruktur berpotensi membantu siswa menyelesaikan tugas secara lebih terarah, meskipun delapan siswa masih memerlukan pendampingan lanjutan.

Kata kunci: pendampingan pembelajaran; ketuntasan tugas; sekolah dasar; pembelajaran aktif; KKM

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan belajar, karakter, dan kompetensi dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan. Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025 menegaskan bahwa kompetensi lulusan pendidikan dasar mencakup penguatan karakter serta penumbuhan literasi dan numerasi. Arah tersebut diperkuat melalui Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 yang menempatkan pembelajaran mendalam sebagai pendekatan yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Dalam konteks ini, kegiatan belajar perlu memberi ruang kepada siswa untuk memahami tujuan, terlibat dalam proses, mencoba, dan merefleksikan hasil [1], [2].

Strategi pembelajaran aktif dan berbasis tugas memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman yang lebih konkret. Implementasi pembelajaran bermakna dan menyenangkan di sekolah dasar dilaporkan dapat membangun pengalaman belajar yang lebih relevan dan interaktif [3]. Sejumlah studi terbaru juga menunjukkan bahwa kegiatan berbasis proyek dapat mendukung motivasi, hasil belajar, aktivitas, kemandirian, dan pemecahan masalah ketika tugas disusun secara jelas dan guru berperan sebagai fasilitator [3]. Temuan tersebut menegaskan pentingnya pendampingan yang tidak sekadar memberikan jawaban, melainkan membantu siswa memahami instruksi dan menyelesaikan tahapan pekerjaan secara mandiri.

Aktivitas kelompok dan tugas kreatif juga relevan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan kolaborasi dan kreativitas pada siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang memberi kesempatan bertukar gagasan, membagi peran, serta menghasilkan produk dapat mendukung keterampilan kolaborasi dan berpikir kreatif [4], [5], [6]. Penggunaan media dan aktivitas yang variatif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, sedangkan budaya sekolah dan kegiatan kontekstual membantu nilai karakter hadir dalam praktik sehari-hari [7], [8], [9]. Oleh sebab itu, pendampingan pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sederhana, terukur, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

SD Negeri Gelam 3 merupakan salah satu mitra KKM Kelompok 1 Universitas Bina Bangsa di Kelurahan Gelam. Hasil koordinasi awal dengan pihak sekolah menunjukkan perlunya kegiatan pendampingan yang membantu siswa mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, bekerja dalam kelompok, dan menghasilkan karya sederhana.

Pengalaman penggunaan media interaktif, pendekatan kontekstual, dan variasi cara belajar pada penelitian sekolah dasar mutakhir menunjukkan bahwa dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat membuat proses belajar lebih menarik dan terarah [10], [11], [12], [13]. Berdasarkan kebutuhan tersebut, program disusun dengan fokus pada pendampingan pembelajaran aktif dan pengukuran ketuntasan tugas menggunakan indikator yang mudah diamati.

Kegiatan mengangkat tema “Membangun Generasi yang Cerdas, Berkarakter, Kreatif, dan Produktif melalui Pendampingan Pembelajaran”. Istilah cerdas, berkarakter, kreatif, dan produktif digunakan sebagai arah program, sedangkan hasil yang diukur secara kuantitatif dalam artikel ini dibatasi pada ketuntasan tugas. Pembatasan ini dilakukan agar kesimpulan sesuai dengan instrumen yang digunakan dan tidak melampaui data evaluasi yang tersedia.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan melaksanakan pendampingan pembelajaran yang aktif dan terstruktur pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Gelam 3 serta mengevaluasi perubahan ketuntasan tugas sebelum dan setelah rangkaian pendampingan. Secara praktis, kegiatan juga diarahkan untuk membiasakan siswa mengikuti instruksi, mengelola waktu penyelesaian, bekerja bersama, dan menghasilkan tugas yang dapat diperiksa.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Program menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat dan pendampingan partisipatif. Tim KKM berkoordinasi dengan guru untuk menentukan kebutuhan belajar, menyusun aktivitas, dan menyesuaikan tingkat kesulitan tugas. Pendampingan dilakukan melalui penjelasan singkat, latihan bertahap, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan tugas kreatif. Pola kegiatan dirancang agar siswa memperoleh arahan yang cukup tetapi tetap memiliki kesempatan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri.

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri Gelam 3, Kelurahan Gelam, pada Juli–Agustus 2026. Peserta berjumlah 68 siswa, yaitu 33 siswa kelas IV dan 35 siswa kelas V. Rangkaian program dilaksanakan dalam delapan sesi dengan durasi sekitar 90 menit per sesi. Tim pelaksana terdiri atas dosen pembimbing lapangan, mahasiswa KKM Kelompok 1, dan guru mitra SD Negeri Gelam 3.

Pelaksanaan kegiatan mencakup lima tahap. Tahap pertama berupa koordinasi dan pemetaan kebutuhan bersama sekolah. Tahap kedua adalah penyusunan materi, lembar aktivitas,

permainan edukatif, serta tugas kreatif. Tahap ketiga berupa pelaksanaan pendampingan dengan alur apersepsi, penjelasan, latihan individu atau kelompok, penyelesaian tugas, dan refleksi singkat. Tahap keempat berupa penguatan kebiasaan belajar melalui aturan waktu, pembagian peran, dan umpan balik. Tahap kelima adalah evaluasi ketuntasan tugas serta penyusunan tindak lanjut bagi siswa yang masih memerlukan bantuan.

Evaluasi kuantitatif menggunakan Instrumen Penilaian Ketuntasan Tugas yang terdiri atas empat indikator: (1) seluruh bagian tugas diselesaikan; (2) hasil sesuai dengan instruksi atau contoh; (3) tugas selesai dalam waktu yang ditentukan; dan (4) terdapat hasil atau jawaban yang dapat dikumpulkan atau ditunjukkan. Setiap indikator diberi skor 1 apabila terpenuhi dan 0 apabila tidak terpenuhi, sehingga skor individual berkisar 0–4. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh skor minimal 3 atau mencapai $\geq 75\%$. Persentase ketuntasan kelompok dihitung dengan rumus: jumlah siswa tuntas dibagi 68 siswa dikalikan 100%. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan jumlah dan persentase ketuntasan pada penilaian awal dan akhir. Catatan fasilitator digunakan hanya untuk menjelaskan proses pelaksanaan, bukan sebagai dasar perhitungan ketuntasan.

Tabel 1. Tahapan pendampingan pembelajaran di SD Negeri Gelam 3

Tahap	Kegiatan Utama	Metode	Luaran
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah dan pemetaan kebutuhan siswa	Diskusi dan observasi awal	Jadwal, sasaran, dan fokus pendampingan
Perencanaan	Penyusunan materi, lembar aktivitas, permainan, dan tugas kreatif	Kolaborasi tim dan guru	Materi, lembar aktivitas, dan instrumen ketuntasan
Pelaksanaan	Bimbingan akademik, latihan, permainan edukatif, dan kerja kelompok	Pendampingan aktif	Pengalaman belajar kontekstual

Tahap	Kegiatan Utama	Metode	Luaran
Penguatan kebiasaan belajar	Pengelolaan waktu, pembagian peran, tanggung jawab, dan umpan balik	Pendampingan dan penguatan positif	Kebiasaan menyelesaikan tugas secara terarah
Evaluasi	Penilaian empat indikator ketuntasan dan tindak lanjut	Lembar cek skor 0–1	Rekap ketuntasan awal dan akhir



Gambar 1. Proses Pendampingan Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program terlaksana selama Juli–Agustus 2026 sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah. Seluruh 68 siswa yang menjadi sasaran terlibat dalam rangkaian pendampingan. Setiap sesi memadukan penjelasan singkat dengan latihan, diskusi, permainan edukatif, dan penyelesaian tugas. Pendamping memberi contoh pada bagian yang dianggap sulit, kemudian siswa diarahkan untuk melanjutkan pekerjaan secara individual atau bersama kelompok.

Selama proses kegiatan, fasilitator menggunakan pertanyaan pemantik, pembagian kelompok kecil, dan umpan balik langsung untuk membantu siswa memahami instruksi. Strategi tersebut dipilih agar pendampingan tidak berubah menjadi pemberian jawaban, tetapi tetap menempatkan siswa sebagai pelaksana utama tugas. Pada akhir sesi, hasil pekerjaan diperiksa untuk memastikan apakah empat indikator ketuntasan telah terpenuhi.

Luaran kegiatan berupa lembar aktivitas, permainan edukatif, dan karya sederhana yang dihasilkan dalam proses pendampingan. Produk digunakan sebagai sarana latihan mengikuti langkah kerja, menyelesaikan pekerjaan, dan menunjukkan hasil yang dapat diperiksa. Guru mitra memberikan masukan mengenai kesesuaian aktivitas dengan kemampuan siswa serta membantu mengidentifikasi siswa yang masih membutuhkan pendampingan.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa pada tahap awal terdapat 42 dari 68 siswa yang memenuhi kriteria tuntas, sehingga persentase ketuntasan sebesar 61,8%. Sebanyak 26 siswa (38,2%) masih berada pada kategori belum tuntas. Pada penilaian akhir, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 60 orang (88,2%), sedangkan 8 siswa (11,8%) masih belum tuntas. Dengan demikian, terdapat tambahan 18 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan. Selisih persentase antara penilaian awal dan akhir adalah 26,4 poin persentase (88,2% – 61,8%).

Tabel 2. Ringkasan evaluasi kegiatan pendampingan

Waktu Penilaian	Tuntas, n (%)	Belum Tuntas, n (%)	Keterangan
Awal	42 (61,8%)	26 (38,2%)	Kondisi sebelum rangkaian pendampingan

Waktu Penilaian	Tuntas, n (%)	Belum Tuntas, n (%)	Keterangan
Akhir	60 (88,2%)	8 (11,8%)	Tambahan 18 siswa tuntas; kenaikan 26,4 poin <u>persentase</u>

Perubahan ketuntasan tugas dari 61,8% menjadi 88,2% menunjukkan adanya perbaikan pada kemampuan siswa memenuhi kriteria penyelesaian tugas selama rangkaian pendampingan. Temuan ini perlu dipahami sebagai hasil evaluasi program secara deskriptif, bukan sebagai bukti kausal, karena kegiatan tidak menggunakan kelompok pembandingan maupun pengujian inferensial. Meskipun demikian, pola pendampingan yang memecah tugas menjadi langkah-langkah yang jelas sejalan dengan temuan bahwa aktivitas belajar yang terstruktur dapat mendukung keterlibatan dan pencapaian siswa sekolah dasar [14], [15], [16]

Penggunaan latihan, permainan edukatif, dan tugas kreatif memberi variasi cara belajar sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan secara satu arah. Studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek, STEAM, dan media interaktif dapat mendorong kreativitas, inovasi, serta keterlibatan siswa ketika aktivitas disusun sesuai tahap perkembangan [5], [10], [13], [17]. Dalam program ini, unsur kreatif digunakan terutama sebagai konteks untuk melatih penyelesaian tugas, sehingga artikel tidak mengklaim adanya peningkatan kreativitas secara kuantitatif.

Kegiatan kelompok juga memberi kesempatan kepada siswa untuk membagi peran dan saling membantu. Penelitian mengenai kolaborasi siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau proyek dapat memfasilitasi komunikasi, akuntabilitas individu, dan kerja tim [4], [6]. Nilai karakter dalam program ini dikuatkan melalui ketepatan waktu, tanggung jawab terhadap tugas, dan kebiasaan mengikuti kesepakatan belajar. Namun, karena instrumen yang digunakan hanya mengukur ketuntasan tugas, perubahan karakter tidak disajikan sebagai hasil kuantitatif.

Pemilihan aktivitas yang kontekstual juga penting agar siswa memahami hubungan antara tugas dengan pengalaman belajar yang mereka alami. Pendekatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan menekankan keterhubungan materi dengan pengalaman nyata serta kesempatan refleksi [3]. Penguatan karakter melalui budaya

sekolah dan media pembelajaran juga menjadi lebih relevan ketika nilai yang dituju diwujudkan dalam kegiatan nyata, bukan sekadar disampaikan secara [8], [9], [18],

Kolaborasi dengan guru mitra membantu menjaga kesesuaian aktivitas dengan kebutuhan kelas. Guru memahami karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, sedangkan mahasiswa dapat menghadirkan variasi aktivitas dan pendampingan dalam kelompok yang lebih kecil. Bentuk kerja sama ini mendukung prinsip bahwa inovasi belajar perlu tetap terhubung dengan kebutuhan sekolah dan kemampuan siswa. Variasi gaya belajar dan pendekatan kontekstual juga perlu dipertimbangkan agar tugas tidak hanya dapat dikerjakan oleh siswa dengan satu pola belajar tertentu [11], [12].

Kegiatan memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, evaluasi hanya menggunakan indikator ketuntasan tugas dan belum mengukur penguasaan materi, kreativitas, maupun karakter dengan instrumen khusus. Kedua, pelaksanaan berlangsung dalam periode KKM yang relatif singkat. Ketiga, tidak terdapat kelompok kontrol sehingga perubahan yang ditemukan tidak dapat dikaitkan secara pasti hanya dengan program pendampingan. Oleh karena itu, delapan siswa yang masih belum tuntas memerlukan tindak lanjut dari guru, sedangkan pelaksanaan berikutnya dapat menambahkan instrumen akademik dan karakter yang tervalidasi serta pemantauan yang lebih panjang.

KESIMPULAN

Pendampingan pembelajaran di SD Negeri Gelam 3 melibatkan 68 siswa kelas IV dan V dan dilaksanakan dalam delapan sesi selama Juli–Agustus 2026. Evaluasi menggunakan empat indikator ketuntasan tugas dengan batas tuntas minimal 3 dari 4 indikator ($\geq 75\%$). Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 42 siswa (61,8%) pada penilaian awal menjadi 60 siswa (88,2%) pada penilaian akhir, atau bertambah 18 siswa dengan kenaikan 26,4 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan perbaikan ketuntasan tugas selama program, sementara delapan siswa masih memerlukan pendampingan lanjutan. Karena evaluasi bersifat deskriptif dan tidak menggunakan kelompok pembanding, hasil tidak ditafsirkan sebagai hubungan sebab-akibat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Universitas Bina Bangsa, Pemerintah

Kelurahan Gelam, Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa SD Negeri Gelam 3 yang mendukung kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada mahasiswa KKM Kelompok 1 yang berkontribusi dalam penyusunan aktivitas, pendampingan, evaluasi, dan dokumentasi program.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- [2] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pend.* Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- [3] U. N. Fauziah, A. Arman, S. Ramadani, L. Mahfuroh, M. F. Adetia, and D. Sutari, "Implementasi prinsip-prinsip deep learning dalam pembelajaran di sekolah dasar," *Edukasi Temat. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 3, pp. 171–176, 2025, doi: 10.59632/edukasitematik.v6i3.677.
- [4] N. N. Rediani, I. D. Palittin, and B. R. Kaize, "Project Based Learning: Enhancing character and creative thinking skills through activity-based projects in numeracy literacy courses," *Indones. Values Character Educ. J.*, vol. 7, no. 1, pp. 88–100, 2024, doi: 10.23887/ivcej.v7i1.80139.
- [5] A. Apriansyah, Haifaturrahmah, N. Sari, M. Nizaar, and S. Alaa, "Project Based Learning Model on Elementary School Students' Science Process Skills and Creative Thinking Skills," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 120–128, 2024, doi: 10.23887/jisd.v8i1.64273.
- [6] M. L. Oktavia, M. H. Royhan, S. Patonah, and D. Aprilliya, "Analisis keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V sekolah dasar pada model pembelajaran Problem Based Learning," *J. Basicedu*, vol. 10, no. 4, pp. 1505–1513, 2026, doi:

- 10.31004/basicedu.v10i4.12191.
- [7] T. Az Zahra, R. K. Dewi, D. A. Lestari, and R. G. Nugraha, "Pengembangan media pembelajaran flipbook 'Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab' untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 8, no. 1, pp. 615–623, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i1.6998.
- [8] I. W. Sujana, M. G. R. Kristiantari, D. P. Ambara, and I. N. Sujana, "Kearifan lokal Bali lukisan Wayang Kamasan dalam menguatkan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 15, no. 2, pp. 155–164, 2024, doi: 10.21831/jpka.v15i2.77823.
- [9] S. K. Maisaroh and Z. Septikasari, "Studi komparatif implementasi budaya sekolah dalam pembentukan karakter siswa di tingkat sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 9, no. 5, pp. 1662–1670, 2025, doi: 10.31004/basicedu.v9i5.10417.
- [10] Z. Edlin, R. Reni, N. Hermita, and R. G. S. Barokah, "Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA: Studi kualitatif di sekolah dasar," *Edukasi Temat. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 109–118, 2025, doi: 10.59632/edukasitematik.v6i2.545.
- [11] A. Lusiana, M. R. S. Shanti, and D. M. S. Darta, "Culturally Responsive Teaching Kabar Ceria untuk meningkatkan hasil belajar menafsirkan diagram gambar di sekolah dasar," *Edukasi Temat. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 3, pp. 152–162, 2025, doi: 10.59632/edukasitematik.v6i3.549.
- [12] N. Hidayah, Gunarhadi, and Karsono, "Elementary school students' learning styles: Perspective of creative thinking skills," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 202–211, 2024, doi: 10.23887/jisd.v8i2.68385.
- [13] E. Krisnajati, A. F. Nisa, and H. M. Zulfiati, "Innovation of differentiated Flipsains integrated with STEAM and Tri-N in increasing creativity of elementary school students," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 241–247, 2024, doi: 10.23887/jisd.v8i2.69931.
- [14] N. Khusnaeni, V. Y. E. Khusnaeni, and A. S. Khusnaeni, "Peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS dengan model Project Based Learning di sekolah dasar," *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 249–270, 2025, doi: 10.26811/didaktika.v9i1.1583.
- [15] Y. Alpian, S. W. Anggraeni, N. Rohayati, and W. Warsih, "The activity of students in problem-based learning and project-based learning models to improve social studies learning outcomes in elementary schools," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 133–142, 2025, doi: 10.23887/jisd.v9i1.91909.
- [16] L. Rahmawati, N. F. Khairunnisa, C. P. Viantica, D. A. P. Rukmi, O. R. Mulyahya, and D. Indrawati, "Studi literatur: Efektivitas model Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran di sekolah dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 2, 2026, doi: 10.23969/jp.v11i02.44764.
- [17] A. O. Ramadhani, D. N. A. Tuzzahara, S. Z. Putri, M. Zainil, Y. Ningsih, and A. O. Memosa, "Pengaruh pembelajaran STEAM terhadap kemampuan inovasi dan kreativitas siswa sekolah dasar: Systematic literature review," *J. Basicedu*, vol. 10, no. 4, pp. 1454–1472, 2026, doi: 10.31004/basicedu.v10i4.12729.
- [18] F. A. Azzahra and Supriyadi, "Pengaruh model Project Based Learning terhadap penguatan pemahaman dimensi gotong royong siswa sekolah dasar," *BADA'A J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 1–12, 2025, doi: 10.37216/badaa.v7i2.2225.