

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF  
UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN SIKAP POSITIF BAHASA  
MAHASISWA JURUSAN TEKNIK SIPIL, POLITEKNIK NEGERI AMBON**

*Mouren Wuarlela*

Politeknik Negeri Ambon

e-mail:mourenwuarlela@gmail.com

**Abstrak:** Penguasaan, pemilihan, dan penggunaan bahasa di kalangan mahasiswa khususnya pada jurusan Teknik Sipil, Politeknik Negeri Ambon beragam yakni bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa Inggris. Kebergaman bahasa menjadi identitas dan ciri khas masyarakat Indonesia. Akan tetapi keberagaman bahasa tersebut pun dapat berdampak pada sikap bahasa. Faktanya sikap bahasa mahasiswa belum sepenuhnya bersifat positif. Hal ini berdampak pada bergesernya kedudukan dan fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa pengantar pendidikan. Oleh sebab itu dibutuhkan strategi dalam menumbuhkembangkan sikap bahasa mahasiswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam membentuk karakter mahasiswa khususnya sikap mahasiswa terhadap bahasa Indonesia adalah melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Melalui tulisan ini, penulis memaparkan rancangan Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL), Penugasan Berbasis Proyek, dan Pembelajaran berbasis *Blended-Learning*. Produk akhir dari strategi ini dirancang berupa “Stiker dan bros berisi slogan bertema *Menumbuhkembangkan Rasa Cinta Bahasa Indonesia*” yang dapat disebarakan kepada mahasiswa dan masyarakat sebagai wujud rasa cinta mahasiswa terhadap bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Pembelajaran kreatif dan inovatif, *Student Center Learning* (SCL), penugasan berbasis proyek, *Blended learning*, sikap bahasa.

**CREATIVE AND INNOVATIVE LEARNING DEVELOPMENT  
TO GROWING A POSITIVE ATTITUDE OF LANGUAGE  
STUDENT OF CIVIL ENGINEERING DEPARTMENT,  
AMBON STATE POLYTECHNIC**

***Mouren Wuarlela***

Ambon State Polytechnic

e-mail:mourenwuarlela@gmail.com

**Abstract:** Mastery, selection, and use of language among students, especially in the Civil Engineering department, Ambon State Polytechnic varies, namely Indonesian, regional languages, and English. Language diversity is the identity and characteristic of Indonesian society. However, the diversity of languages can also have an impact on language attitudes. The fact is that students' language attitudes are not entirely positive. This has an impact on shifting the position and function of Indonesian as the state language and the language of instruction in education. Therefore a strategy is needed in developing students' language attitudes. One strategy that can be used in shaping student character, especially student attitudes towards Indonesian, is through creative and innovative learning.

Through this paper, the author describes the Learning Center Learning (SCL) design, Project Based Assignment, and Blended Learning. The final product of this strategy is designed in the form of "Stickers and brooches containing the slogan themed Growing and Developing Love for the Indonesian Language" which can be distributed to students and the public as a form of students' love for the Indonesian language.

**Keywords:** Creative and innovative learning, SCL, project based assignment, blended learning, language attitudes.

## **A. PENDAHULUAN**

Sebagian besar orang Indonesia menguasai atau menggunakan beberapa bahasa seperti bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing. Oleh karena itu, penggunaan bahasa di Indonesia beragam. Keberagaman bahasa di Indonesia tentu menjadi hal menarik dan unik. Tetapi di sisi lain, seseorang yang menguasai atau menggunakan lebih dari satu bahasa (blilingualis) tidaklah menjadi tolok ukur kemampuan berkomunikasi yang baik karena belum semua orang dapat menggunakan bahasa-bahasa tersebut sesuai kedudukan dan fungsinya masing-masing. Terkadang dari berbagai bahasa yang digunakan, hanya akan ada satu bahasa yang paling dikuasai atau paling sering digunakan dalam komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pemilihan dan penggunaan bahasa seseorang dapat dipengaruhi banyak faktor salah satunya ialah *sikap bahasa*.

Lambert (dalam Chaer, 2010:150) menjelaskan bahwa sikap terdiri atas tiga komponen, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen *kognitif* berhubungan dengan pengetahuan mengenai alam sekitar dan gagasan yang biasanya merupakan kategori yang dipergunakan dalam proses berpikir. *Komponen afektif* menyangkut masalah penilaian baik suka atau tidak suka terhadap sesuatu atau suatu keadaan. *Komponen konatif* menyangkut perilaku atau perbuatan sebagai “putusan akhir” kesiapan reaktif terhadap suatu keadaan. Dengan demikian sikap bahasa yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan konatif dapat dipahami melalui pengetahuan dan penilaian seseorang terhadap suatu bahasa serta keputusan memilih dan menggunakan bahasa tersebut. Sikap bahasa dikelompokkan menjadi dua bagian yakni *sikap bahasa yang positif* dan *sikap bahasa yang negatif*.

Sikap bahasa yang positif menunjukkan ciri sikap kesetiaan, kebanggaan, dan kesadaran adanya norma bahasa yang berdampak pada pemahaman, penguasaan, pemilihan, dan penggunaan suatu bahasa. Artinya ketika seseorang memiliki sikap bahasa yang positif terhadap suatu bahasa, ia akan memahami dan menguasai dengan baik bahasa tersebut serta setia dan bangga menggunakan bahasa tersebut dibandingkan bahasa-bahasa yang lain. Sebaliknya sikap bahasa yang negatif bertolak belakang dengan sikap bahasa yang positif.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh fakta bahwa penggunaan bahasa Indonesia oleh mahasiswa Jurusan Teknik Sipil, Politeknik Negeri Ambon mulai bergeser dari kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia khususnya kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa pengantar pendidikan. Bahasa Indonesia yang secara hierarki berada pada posisi pertama sebagai bahasa pengantar pendidikan menjadi pilihan terakhir dalam berkomunikasi. Bahasa Indonesia belum sepenuhnya dikuasai dan digunakan dengan baik dan benar dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Secara lisan, mahasiswa/i masih belum terampil menggunakan bahasa Indonesia baik dalam proses pembelajaran di kelas, forum diskusi, forum debat, maupun komunikasi dengan dosen. Hal ini merupakan dampak dari penggunaan bahasa daerah. Mahasiswa lebih nyaman dan setia menggunakan bahasa daerah dibanding bahasa Indonesia dalam konteks formal khususnya ketika proses pembelajaran. Secara tulisan, mahasiswas pun belum terampil menuangkan ide dan gagasan dalam sebuah karya ilmiah seperti makalah, artikel, esai, bahkan tugas akhir, dan skripsi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini tampak pada meningkatnya perilaku plagiarisme dalam penulisan karya ilmiah. Selain fakta-fakta yang telah disebutkan,

dari segi kebanggaan, mahasiswa lebih bangga menggunakan bahasa asing seperti bahasa Inggris. Mahasiswa pun dengan atau tanpa sengaja mencampurbaurkan bahasa Indonesia dengan bahasa daerah atau bahasa Inggris ketika berkomunikasi.

Pemaparan fakta di atas menjadi indikator penilaian sikap positif terhadap bahasa Indonesia yang belum sepenuhnya dimiliki oleh mahasiswa. Oleh sebab itu sikap bahasa mahasiswa perlu ditumbuhkembangkan lagi dengan mempertimbangkan fungsi dan peran bahasa. Sikap bahasa dapat ditumbuhkembangkan dengan berbagai upaya dan strategi. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam membentuk karakter dan sikap mahasiswa terhadap bahasa Indonesia adalah melalui pembelajaran khususnya pada mata kuliah bahasa Indonesia.

Mata kuliah bahasa Indonesia pada perguruan tinggi bukan hanya sekadar Mata Kuliah Wajib Kurikulum (peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan) yang wajib dipelajari tetapi menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter dan sikap mahasiswa. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya yang dilaksanakan pada pendidikan vokasi (politeknik) lebih bersifat aplikatif artinya selain merujuk pada keilmuan materi ajar langsung diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan kompetensi lulusan dan bersifat terapan (Isgandhi, 2015:159). Dengan demikian pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya mencakup keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, tetapi juga pembentukan sikap dan karakter mahasiswa sesuai kebutuhan. Salah satu sikap yang dapat dibentuk melalui pembelajaran bahasa Indonesia adalah sikap bahasa sesuai dengan tujuan penetapan MK bahasa Indonesia sebagai MKWK berdasarkan faktor-faktor yang melatarbelakangi di antaranya; (1) dosen dan mahasiswa adalah komponen bangsa dan wajib mempelajari dan mengembangkan bahasa Indonesia yang adalah identitas bangsa dan berkedudukan sebagai bahasa negara dan bahasa nasional; (2) bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi, jati diri, dan pengembangan karakter mahasiswa. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Indonesia menjadi strategi yang unggul dalam membentuk karakter mahasiswa khususnya sikap mahasiswa terhadap bahasa Indonesia. Dengan demikian, dosen sebagai pengajar dan pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## **B. METODE PENELITIAN**

Melalui tulisan ini, dipaparkan rancangan Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL), Penugasan Berbasis Proyek, dan Pembelajaran berbasis *Blended-Learning* untuk menumbuhkembangkan sikap positif bahasa mahasiswa. Produk akhir dari strategi ini dirancang berupa “Stiker dan brosur berisi slogan bertema *Menumbuhkembangkan Rasa Cinta Bahasa Indonesia*” yang dapat disebarluaskan kepada mahasiswa dan masyarakat sebagai wujud rasa cinta mahasiswa terhadap bahasa Indonesia. Rancangan pembelajaran yang disusun ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan memberi konsep serta gambaran dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkembangkan sikap bahasa mahasiswa.

## **C. PEMBAHASAN**

### ***Student Center Learning (SCL)***

Pembelajaran SCL atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (mahasiswa) adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan mahasiswa, dibandingkan dengan kebutuhan orang lain yang terlibat dalam proses pendidikan, seperti eksperimen, pengujian, dosen, serta administrator. Baldauf & Moni (2006) mengemukakan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta didik berarti pendidikan mandiri dan seumur hidup ketika guru harus mengubah peran tradisional mereka dari *teller* menjadi koordinator dan dari pengguna materi pembelajaran menjadi penyedia materi ajar. Salah satu metode pembelajaran yang mendukung pendekatan SCL adalah penugasan berbasis proyek.

### **Penugasan Berbasis Proyek**

Dalam proses pembelajaran, mahasiswa hendaknya didorong untuk melakukan kegiatan yang dapat menumbuhkan proses kegiatan kreatif. Salah satu kegiatan yang dapat mendukung proses tersebut ialah melalui penugasan. Penugasan dapat dimaknai sebagai interaksi belajar mengajar yang merangsang mahasiswa untuk belajar tidak hanya di kelas ketika bertatap muka dengan dosen tetapi juga di luar kelas, lingkungan, dan masyarakat baik secara individu maupun kelompok. Salah satu bentuk tugas yang dapat ditugaskan adalah proyek.

Thomas (2000: 219), mendefinisikan kata “proyek” sebagai tugas-tugas kompleks berdasarkan masalah yang dihadapi siswa, dilakukan dalam periode waktu tertentu dan berujung pada produk realistik yang mungkin berupa presentasi, pameran, publikasi, dll. Dengan demikian penugasan berbasis proyek dapat didefinisikan sebagai proses kreatif mahasiswa melalui suatu proyek yang diputuskan sendiri oleh mahasiswa dan difasilitasi oleh dosen sehingga mahasiswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan evaluasi diri.

### ***Blended Learning***

Pembelajaran pun dapat dilakukan dengan berbantuan media teknologi. Media yang digunakan adalah media *blended learning*. *Blended learning* disebut juga pembelajaran bauran yaitu pembelajaran yang memadukan secara harmonis antara keunggulan-keunggulan pembelajaran luring dengan keunggulan-keunggulan pembelajaran daring dalam rangka mencapai capaian pembelajaran. *Blended learning* (*handout* diklat pekerti/AAP3AI-Unpas) memiliki keunggulan sebagai berikut; 1) mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar saat didampingi dosen di kelas ataupun di luar kelas; 2) mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas secara mandiri; 3) materi belajar lebih kaya, dapat berupa buku-buku elektronik atau artikel-artikel elektronik, video pembelajaran dari internet, *virtual reality*; serta (4) mahasiswa dapat memperoleh materi dengan menggunakan gawai dan aplikasi-aplikasi yang ada dalam genggamannya dengan mudah.

## **Langkah-Langkah Merancang Pembelajaran**

1. Menyusun RPS dan SAP
  - a. RPS disusun untuk merumuskan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) sesuai dengan Capaian Lulusan (CPL), sub-CPMK, dan menyusun substansi kajian untuk keseluruhan pertemuan (I-XVI).
  - b. Setiap materi yang menjadi substansi kajian diuraikan per pertemuan dalam Satuan Acara Perkuliahan (SAP). SAP yang akan dirancang pada penulisan ini difokuskan pada pertemuan I dan II. Penyusunan SAP bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan sistematis, teratur, dan mencapai tujuan pembelajaran, serta efektif dan efisien
2. Pendekatan yang digunakan yakni Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL) dan menyusun kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas mahasiswa. Selanjutnya merancang aktivitas kelas serta prediksi pencapaian dan pemahaman mahasiswa untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan terarah. Melalui perancangan aktivitas kelas, mahasiswa diberi kesempatan untuk aktif dan berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
3. Selanjutnya menyusun penugasan berbasis proyek beserta rubrik penilaian. Melalui penugasan berbasis proyek, mahasiswa dapat mengekspresikan rasa cinta, setia, dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai proses menumbuhkembangkan sikap bahasa melalui proyek dan kegiatan yang dilakukan. Untuk penugasan, dibuat LKM sebagai panduan kerja mahasiswa.
4. Merancang Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL)
  - a. Pembelajaran SCL disusun dengan memprediksi pemahaman mahasiswa (asumsi awal). Berdasarkan asumsi awal tersebut, ditentukan materi dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif .
  - b. Langkah berikutnya pembuatan rancangan aktivitas kelas serta prediksi pencapaian dan pemahaman mahasiswa.
  - c. Selanjutnya mempersiapkan bahan *games* berupa cerita berantai, potongan-potongan kalimat tentang sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia
  - d. Membuat Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)
5. Pembuatan *Google Classroom* sebagai media akses pembelajaran lanjutan dan acuan penugasan berbasis proyek (pemanfaatan IT)
6. Implementasi pembelajaran
7. Desain slogan (lanjutan pembelajaran kelas: tugas berbasis proyek tahap I)
8. Evaluasi (tugas berbasis proyek tahap II)
9. Penyebaran slogan (tahap akhir penugasan berbasis proyek)

Kegiatan-kegiatan tersebut dijabarkan secara terperinci pada tabel di bawah ini.

No	Rancangan Pembelajaran	Tahapan	Output
1	2	3	4
1.	Penyusunan SAP	1. Merumuskan CPMK 2. Merumuskan sub-CPMK 3. Menentukan materi substansi kajian pertemuan I & II yakni: Sejarah, fungsi, dan kedudukan bahasa Indonesia 4. Menentukan model pembelajaran 5. Menyusun kegiatan pembelajaran	Tersedianya SAP
2.	Perancangan Pembelajaran <i>Student Center Learning (SCL)</i>	1. Memprediksi pemahaman mahasiswa (asumsi awal) 2. Menentukan materi dan metode pembelajaran 3. Membuat rancangan aktivitas kelas serta prediksi pencapaian dan pemahaman mahasiswa 4. Mempersiapkan bahan <i>games</i> berupa cerita berantai, potongan-potongan kalimat tentang sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia 5. Membuat Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)	Tersedianya rancangan pembelajaran SCL
3.	Pelaksanaan pembelajaran	<b>Pendahuluan:</b> a. Memulai pembelajaran dengan berdoa b. Membuka wawasan mahasiswa dengan menagajukan beberapa pertanyaan dasar mengenai penggunaan bahasa di Indonesia c. Menginformasikan sub-CPMK yang ingin dicapai d. Menjelaskan relevansi materi dengan konteks keahlian mahasiswa dan masyarakat sehingga mahasiswa termotivasi untuk belajar	Terlaksananya pembelajaran

**Penyajian:**

Penyajian materi mengenai pentingnya bahasa Indonesia dengan subkajian kedudukan, fungsi, dan kedudukan bahasa Indonesia sebagai pemersatu bangsa

---

1. Menjelaskan tentang materi pembelajaran

---

2. Bertanya jawab berkaitan dengan materi yang disampaikan

---

3. Membentuk 3 kelompok yang terdiri atas 6-10 mahasiswa per kelompok.

---

4. Menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam kelompok.

---

5. Memberi instruksi kepada setiap kelompok untuk bercerita secara berantai mengenai sejarah perkembangan bahasa Indonesia

---

6. Membagikan amplop yang berisi potongan-potongan kalimat tentang waktu dan peristiwa terkait perkembangan bahasa Indonesia.

---

7. Membagikan amplop yang berisi potongan-potongan kalimat tentang fungsi bahasa Indonesia.

---

8. Memberikan kesempatan untuk setiap kelompok menyampaikan alasan mereka mengapa menyusun kalimat-kalimat tersebut kepada kelompok lain untuk saling memberikan masukan.

---

**Penutup**

- a. Evaluasi
- b. *Penugasan berbasis proyek*  
(Memenuhi pertemuan II)
- c. Menutup pembelajaran dengan doa

<p>4. Pembuatan <i>google classroom</i> sebagai media akses pembelajaran lanjutan dan acuan penugasan berbasis proyek (pemanfaatan IT)</p>	<p>1. Membuka <i>link google classroom</i></p> <hr/> <p>2. Membuat kelas <i>online</i></p> <hr/> <p>3. Meneruskan <i>linkgoogle classroom</i> kepada mahasiswa</p> <hr/> <p>4. Membuka ruang diskusi &amp; konsultasi selama penugasan berlangsung</p>	<p>Tersedianya <i>google classroom</i> sebagai media akses pembelajaran lanjutan dan acuan penugasan berbasis proyek (pemanfaatan IT)</p>
<p>5. Desain Slogan (tugas berbasis proyek)</p>	<p>1. Membentuk kelompok yang terdiri atas 5 mahasiswa per kelompok</p> <hr/> <p>2. Memberi Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) sebagai panduan kerja mahasiswa</p> <hr/> <p>3. Mahasiswa berdiskusi di dalam kelompok secara mandiri untuk menentukan dan mneyusun pilihan kata (diksi) sesuai tema tugas “Kembalikan Rasa Cinta Bahasa Indonesia”</p> <hr/> <p>4. Mahasiswa di dalam kelompok mencari atau membuat gambar/simbol/ <i>background</i> yang mendukung slogan (mahasiswa berkonsultasi dengan dosen)</p> <hr/> <p>5. Mendesain slogan baik dari bentuk huruf, gambar/ animasi/ <i>backagorund</i> , dan warna yang mendukung slogan (mahasiswa berkonsultasi dengan dosen)</p> <hr/> <p>6. Menyiapkan bahan-bahan untuk pembuatan stiker seperti kertas berwarna dan <i>doubletip</i></p> <hr/> <p>7. <i>Print out</i> slogan yang sudah didesain</p> <hr/> <p>8. Menempelkan <i>doubletip</i></p> <hr/> <p>9. Membuat brosur slogan</p>	<p>Tersedianya Slogan</p>
<p>6. Evaluasi (tugas berbasis proyek)</p>	<p>1. Setiap kelompok mempresentasikan dan atau</p>	<p>Terlaksananya evaluasi dan</p>

tahap II)	mengunggah hasil desain slogan pada <i>google classroom</i>	keputusan penggunaan slogan
7. Penyebaran Slogan	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tanya jawab antarkelompok</li> <li>3. Memberi saran, masukan, dan penilaian serta memberi keputusan penggunaan slogan</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendata tempat-tempat yang strategis untuk menyebarkan slogan</li> <li>2. Menyebarkan slogan kepada mahasiswa-mahasiswa yang ada di lingkungan kampus sesuai dengan hasil pendataan</li> <li>3. Menyematkan bros slogan pada baju, tas, dan topi mahasiswa di lingkungan kampus</li> <li>4. Menempel stiker slogan pada angkutan umum</li> </ol>	Slogan Tersebar

Beberapa contoh desain slogan hasil proyek mahasiswa Jurusan Teknik Sipil, Politeknik Negeri Ambon:



#### **D. KESIMPULAN**

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi strategi yang unggul dalam membentuk karakter mahasiswa khususnya sikap mahasiswa terhadap bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, dosen sebagai pengajar dan pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui pemilihan pendekatan, model, dan metode yang tepat. Melalui tulisan ini dipaparkan konsep dan rancangan pembelajaran kreatif dan inovatif melalui pendekatan SCL, penugasan berbasis proyek, dan *blended learning*, dan diharapkan dapat menumbuhkembangkan sikap positif bahasa mahasiswa serta memperbiasakan mahasiswa dalam memilih, memilih, dan menggunakan bahasa sesuai peran, fungsi, dan kedudukannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Baldauf & Moni. (2006). *Learner-centeredness in teaching English as a foreign language. Thai TESOL International Conference, Chiang Mai, Thailand.* (Online), ([https://espace.library.uq.edu.au/data/UQ\\_8562/K\\_B\\_MThaiTESOL06.pdf](https://espace.library.uq.edu.au/data/UQ_8562/K_B_MThaiTESOL06.pdf), diakses pada 20 Maret 2022)
- Chae Abdul, Agustina Leonie. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Isgandhi Rosywan. 2015. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kreatif Sebagai Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian pada Pendidikan Vokasi (Politeknik). *Jurnal Pengembangan Humaniora*, (Online), Vol. 15, No. 3 (<https://jurnal.polines.ac.id/index.php/ragam/article/view/623/541>, diakses pada tanggal 20 Maret 2022)
- Peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan.* (Online), (<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/165024/pp-no-57-tahun-2021>, diakses pada tanggal 20 Maret 2022).
- Thomas. 2000. *“Project Based Learning”*: in *What Teacher Need to Know About* (33) Australia: Peter Westwood. Acer Press, 2008.
- Unpas. 2022. *Handout Diklat Pekerti/AAP3AI-Unpas*.