

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Fitri Choirul Muttaqin¹, Serlia Novita Sari², Wahyu Nur Hidayati³, Adi Nurcahyo⁴,
Artik⁵, Edy Heru Prasetyo⁶, Rohman⁷
Universitas Muhammadiyah Surakarta ^{1,2,3,4},
SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan ^{5,6,7}
Fitrichoirul9798@gmail.com¹, sherlianovita341@gmail.com²,
wnurhidayati@gmail.com³

ABSTRACT

Creativity is one of the key skills required in the 21st century. Based on observations conducted at class 4th SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Colomadu, Karanganyar, Central Java, pupils' creativity remains low due to the use of less appropriate learning models. Creativity helps pupils to develop meaningful and high-quality ideas. Therefore, teachers must be able to design learning experiences that can enhance pupils' creative thinking. One example of a learning model that can foster students' creativity is Project Based Learning (PjBL). The aim of this study is to improve pupils' creativity through the implementation of the Project Based Learning model. This research adopts a descriptive quantitative approach. The creativity assessment instrument is based on the framework developed by the OECD. Data analysis techniques used include the paired sample t-test and the N-gain test. The results show a difference between the pre-test and post-test scores. The N-gain test analysis yielded a score of 0.5, indicating a moderate increase in pupils' creativity.

Keywords: creativity, PjBL, elementary school

ABSTRAK

Kreativitas menjadi salah satu tuntutan keterampilan abad-21. Mengacu pada hasil observasi di kelas IV SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Colomadu, Karanganyar, Jawa Tengah, kreativitas siswa masih rendah akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Kreativitas membantu siswa mengembangkan gagasan atau ide yang berkualitas dan bermakna. Guru diharuskan mampu menyusun pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan kreativitas siswa yakni *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penilaian kreativitas menggunakan instrument yang dikembangkan oleh OECD. Teknik analisis data menggunakan *paired sampel t-test* dan *N-gain test*. Hasil penelitian menunjukkan

terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis *N-gain test* sebesar 0.5 yang berarti terdapat peningkatan kreativitas siswa pada kategori sedang.

Kata Kunci: kreativitas, PjBL, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Sebagai bagian esensial dalam kehidupan manusia, pendidikan memegang peran utama dalam membentuk individu yang utuh. Melalui proses yang dirancang secara sadar dan sistematis, pembelajaran diarahkan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Pendidikan bertujuan mengasah potensi diri secara menyeluruh, mencakup penguatan nilai spiritual, pembentukan karakter, pengendalian emosi, pengembangan etika, serta peningkatan kapasitas intelektual dan keterampilan sosial demi kemajuan pribadi, masyarakat luas, dan negara. (Asidiqi, 2024). Pendidikan juga berperan menumbuhkembangkan keterampilan dan kecakapan siswa (Abdi & Airlanda, 2023). Proses pendidikan dapat berjalan kapanpun dimanapun (Muttaqin et al., 2021). Melalui proses pembelajaran, individu diarahkan untuk membentuk diri menjadi pribadi yang inovatif, penuh tanggung jawab, memiliki etika luhur, serta mampu memberikan kontribusi

secara produktif. (Muttaqin et al., 2021). Salah satu tujuan pendidikan nasional juga tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia keempat, yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Beberapa tujuan pendidikan yang telah dipaparkan, sejalan dengan tantangan abad-21.

Abad-21 ditandai dengan adanya perubahan dalam aspek teknologi, transformasi masyarakat, dan globalisasi yang lebih maju (Pahrijal et al., 2023). Perubahan-perubahan tersebut mengubah kembali keterampilan-keterampilan yang dianggap penting dalam dunia kerja dan pendidikan (Pahrijal et al., 2023). Tuntutan keterampilan abad-21 terdiri dari *critical thinking*, *communication*, *collaboration* dan *creative thinking* (Muttaqin et al., 2021). Beberapa keterampilan tersebut memberikan dampak besar bagi siswa untuk mengarungi tantangan abad-21. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting abad-21. Perkembangan zaman yang dinamis memberikan ruang inovasi pada karya-karya yang

dihasilkan, sehingga melahirkan kreasi-kreasi baru yang menunjukkan tingkat kreativitas dan inovasi yang lebih tinggi sejalan dengan dinamika pembangunan saat ini.

Kreativitas merupakan keterampilan siswa dalam menjabarkan gagasan, ide, modelnya, dan cara menuntaskan suatu persoalan (Abdi & Airlanda, 2023). Kreativitas yang tinggi mendorong siswa untuk belajar dan berkarya lebih banyak sehingga tercipta hal-hal baru yang sebelumnya belum ada (Faizah & Zaenudin, 2020). Siswa dengan kreativitas tinggi mempunyai pemikiran yang luas untuk mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas tinggi yang dimiliki siswa mampu membentuk gagasan atau ide yang berkualitas dan bermakna (Faizah & Zaenudin, 2020). Dengan demikian, guru di tuntut untuk mampu menyusun pembelajaran guna meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Kegiatan observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Plus Malangjiwan kelas 4 menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih tergolong rendah. Penelitian ini menggunakan instrument penilaian kreativitas yang

dikembangkan oleh OECD untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa. Mayoritas siswa belum mampu menghubungkan beberapa ide atau gagasan yang ada. Selain itu, keterbaruan ide juga belum muncul ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran terutama saat pembelajaran IPAS, guru cenderung mengajar dengan metode ceramah dan *textbook* sehingga siswa cenderung bosan. Selain itu, guru belum melibatkan siswa dalam menuntaskan sebuah proyek yang menjadikan kreativitas siswa tidak terasah. Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan, guru diharuskan mampu menerapkan model pembelajaran yang selaras guna menaikkan level kreativitas siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menaikkan level kreativitas siswa yakni *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. *Project Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran

dan ikut secara aktif dalam proyek yang sejalan dengan pola hidup keseharian (Manasikana et al., 2025). Melalui implementasi model PjBL, siswa diarahkan untuk merancang suatu proyek dan menghasilkan suatu produk sehingga siswa memiliki ruang untuk menuangkan semua ide kreatif dan inovatifnya (Manasikana et al., 2025). Sebuah jurnal penelitian yang ditulis oleh Zaharah dan Silitonga Mangudor pada tahun 2023, menunjukkan bahwa implementasi PjBL dapat menaikkan kreativitas siswanya hingga 85% (Zaharah & Silitonga, 2023).

Mengacu pada latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar” yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Plus Malangjiwan kelas IV terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Colomadu, Karanganyar tahun pelajaran

2024/2025. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian yakni deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-experimental Design* melalui *pretest-posttest* dalam satu rombongan belajar yang berjumlah 18 siswa. Desain penelitian ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Y_1	X	Y_2

Keterangan:

Y_1 = skor sebelum perlakuan

X = perlakuan dengan model PjBL

Y_2 = skor setelah perlakuan

Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan menyertakan semua anggota populasi karena jumlahnya relatif kecil. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi kreativitas berdasarkan instrumen yang dikembangkan oleh OECD (2020) yang meliputi 2 aspek. Setiap aspek terdapat 3 indikator sehingga jumlah keseluruhan terdapat 6 indikator penilaian. Uji prasyarat data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sampel t-test* dan *N-gain test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang disajikan berupa skor *pretest* dan *posttest* dari masing-masing indikator kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Plus Malangiwan, Colomadu, Karanganyar. Kedua data tersebut dilakukan analisis untuk melihat perbedaan kreativitas sebelum dan sesudah diterapkan model PjBL dalam pembelajaran.

Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* karena kuantitas sampel <50. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Tests of Normality

	Jenis	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest	.863	18	.200
	Posttest	.910	18	.085

a. Lilliefors Significance Correction
 (SPSS, 2020)

Tabel 2 menunjukkan bahwa skor signifikansi *pretest* mencapai 0.200 dan skor signifikansi *posttest* 0.085. Berdasarkan kriteria keputusan menurut Ismail (2022), apabila skor signifikansi *Shapiro-Wilk* > 0,05 maka data berdistribusi normal, namun

apabila skor signifikansi < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil pengujian sampel *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa keduanya memiliki skor signifikansi > 0.05 sehingga kedua data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene*. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada table 3.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Based on Mean	.899	1	34	.350
Based on Median	.325	1	34	.573
Based on Median and with adjusted df	.325	1	30.138	.573
Based on trimmed mean	.941	1	34	.339

(SPSS, 2020)

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *based on mean* mencapai 0.350. Mengacu pada kriteria keputusan menurut Ismail (2022), apabila skor signifikansi *based on mean* > 0.05 maka data homogen, namun apabila skor signifikansi *based on mean* < 0.05 maka data tidak homogen. Berdasarkan hasil uji pada tabel 3, skor signifikansi *based on mean* > 0.05 sehingga data yang digunakan homogen.

Perolehan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* tiap indikator ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata skor *pretest* dan *posttest*

Indikator	Pretest	Posttest
Hubungan Antar Ide	1.2	2.0
Keterbaruan Ide	1.3	2.1
Keterbaruan dan Kesadaran Personal	1.2	2.0
kelengkapan Imajinasi	1.3	2.2
Memenuhi Persyaratan Tugas	1.8	2.4
Isi Produk / Pengetahuan	1.1	2.4
Total Skor	7.9	13.1

Tabel 4 menunjukkan bahwa skor *posttest* tiap indikator lebih tinggi

dibanding skor *pretest* tiap indikator. Berdasarkan pada tabel 4 rata-rata skor *pretest* sebesar 7.9, sedangkan rata-rata skor *posttest* sebesar 13.1. Perbedaan kedua hasil tersebut menunjukkan bahwasanya penerapan model PjBL dapat meningkatkan level kreativitas siswa.

Teknik analisis data menggunakan uji *paired sampel t-test*. Hasil uji *paired sampel t-test* ditunjukkan pada 5 ini.

Tabel 5. Hasil *paired sampel t-test*

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.000	17	.000

(SPSS, 2020)

Paired sampel t-test dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan data *pretest* dan *posttest* menggunakan kriteria sebagai berikut:

- Apabila skor signifikansi (*2-tailed*) < 0.05 , maka terdapat perbedaan antara *pretest posttest*
- Apabila skor signifikansi (*2-tailed*) > 0.05 , maka tidak ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

Tabel 5 menunjukkan bahwa skor signifikansi (*2-tailed*) *paired sampel t-test* sebesar 0.00 atau < 0.05 ,

sehingga terdapat perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data juga menggunakan uji *N-gain* yang dikalkulasi menggunakan rumus berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Skor } posttest - \text{Skor } pretest}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor } pretest}$$

Kriteria pengelompokan hasil *N-gain test* menurut Kurniawan & Hidayah (2020) dijabarkan pada tabel 6.

Tabel 6. Kriteria pengelompokan *N-gain*

Range	Kriteria
$\geq 0,7$	Tinggi
0,3 to $< 0,7$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

Hasil uji *N-gain* ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji *N-gain*

Indikator	N-Gain	Kategori
Hubungan Antar Ide	0.5	Sedang
Keterbaruan Ide	0.4	Sedang
Keterbaruan dan Kesadaran Personal	0.5	Sedang
kelengkapan Imajinasi	0.5	Sedang
Memenuhi Persyaratan Tugas	0.3	Sedang

Isi Produk / Pengetahuan	0.5	Sedang
Rata-rata	0.5	Sedang

Hasil uji *N-gain* pada tabel 7 menunjukkan bahwa semua indikator kreativitas siswa meningkat pada kategori sedang dengan rentang 0.3 hingga <0.7 . Berdasarkan hasil tersebut, setiap indikator kreativitas antara sebelum dan sesudah penerapan model PjBL mengalami peningkatan pada kategori sedang.

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual khusus yang digunakan pendidik guna menggapai misi pembelajaran yang maksimal (Wahyuni et al., 2023). Pada era digital, pembelajaran yang inovatif mampu membekali tantangan kemajuan IPTEK untuk menaikkan mutu pendidikan dan mengurangi kesenjangan belajar. Model PjBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memposisikan siswa menjadi pusat pembelajaran dan terlibat aktif dalam proyek nyata yang sejalan dengan pola hidup keseharian (Andi et al., 2024).

Penerapan PjBL mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas berbasis proyek yang berujung pada

pembuatan suatu karya. Melalui proses ini, mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi gagasan dan menunjukkan inovasi melalui eksperimen serta mencoba pengalaman baru selama pelaksanaan proyek tersebut. PjBL didasarkan pada prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan siswa dibangun secara aktif melalui pengalaman langsung dan keterlibatan dalam masalah-masalah kompleks.

Pelaksanaan PjBL menerapkan enam langkah yang dikemukakan oleh Muhibbullah et al., (2024) yaitu merumuskan pertanyaan inti, merancang konsep proyek, menyusun rencana waktu pelaksanaan, mengamati perkembangan kegiatan, mengevaluasi capaian akhir, dan meninjau proses beserta output kegiatan. Pada proses pembelajaran, siswa dilatih berkolaborasi, secara personal atau grup agar menghasilkan produk yang bermakna.

Menurut Dewi (2022), PjBL memiliki sejumlah manfaat, antara lain mendorong peserta didik untuk menyusun langkah-langkah sistematis dalam mencapai tujuan, membentuk karakter bertanggung

jawab dalam mengelola berbagai informasi yang berkaitan dengan proyek, serta mendorong mereka untuk menciptakan karya nyata. Hasil akhir dari proyek tersebut dipaparkan di hadapan teman sekelas, yang secara tidak langsung mengasah keterampilan berkomunikasi didepan umum dan menumbuhkan rasa percaya diri. Tahapan-tahapan dalam pada PjBL mampu melatih kemampuan 4C yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21 yakni kecakapan berpikir kreatif, berkomunikasi, berpikir kritis, dan berkolaborasi. Meskipun memiliki banyak keunggulan, PjBL juga tidak lepas dari keterbatasan dan tantangan. Salah satu tantangan utama penerapan PjBL adalah tingginya beban kerja yang harus diselesaikan dalam bentuk proyek, serta durasi pelaksanaannya yang relatif panjang bagi guru maupun siswa. Kendala ini muncul akibat metode PjBL yang menitikberatkan pada tahapan proses belajar daripada hasil instan.

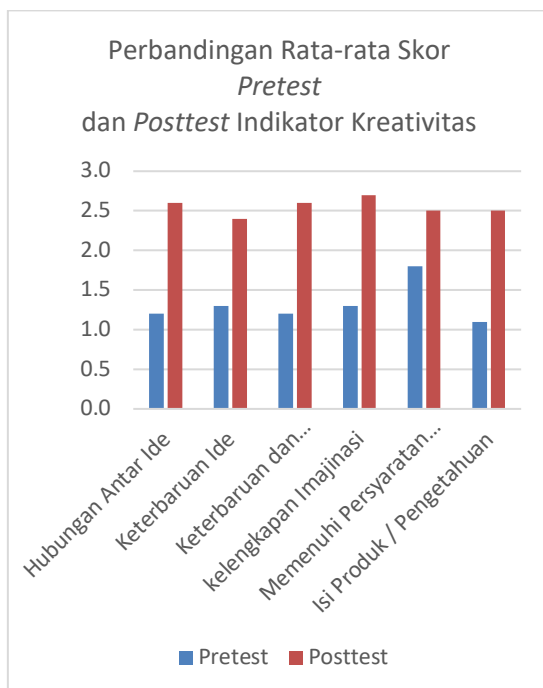
Model PjBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan kreatif serta kolaboratif terutama dalam konteks pembelajaran yang

membutuhkan integrasi antar disiplin ilmu, seperti mapel IPAS.

Kreativitas merupakan kemampuan siswa dalam menemukan solusi kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan terkait yang telah dipelajarinya (Hakim & Nurdyansyah, 2025).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa implementasi *Project Based Learning* mampu meningkatkan level berpikir kreatif siswa. Perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest masing-masing indikator kreativitas ditunjukkan dalam gambar.

Gambar 1. Grafik perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* tiap indikator



Berdasarkan gambar 1, penerapan PjBL mampu

meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Colomadu, Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025. Peningkatan kreativitas yang dialami siswa berada dalam kategori sedang berdasarkan kriteria pengelompokan menurut Kurniawan & Hidayah (2020).

Hubungan antar ide merupakan kemampuan penting dalam proses pembelajaran. Melalui berpikir kritis dan berinovasi memungkinkan siswa untuk memperluas pengetahuan, memahami hubungan antar ide, dan menciptakan solusi yang inovatif. Hubungan antar ide mampu menciptakan sebuah kebaruan ide sehingga tercipta suatu produk baru yang inovatif. Keterbaruan ide dapat membantu siswa mengembangkan diri dan meningkatkan kesadaran personal tentang kekuatan dan kelemahan dirinya. Keterbaruan juga membantu seseorang untuk menumbuhkembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis yang dapat membantu siswa menemukan solusi inovatif. Kelengkapan imajinasi membantu siswa mengembangkan konsep-konsep kreatif dan inovatif untuk memenuhi persyaratan tugas.

Imajinasi yang lengkap membantu siswa untuk mengidentifikasi solusi dan mengembangkan strategi yang optimal guna menggapai misi dan memenuhi persyaratan tugas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uji hipotesis melalui *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan *Project Based Learning*. Sedangkan, berdasarkan hasil analisis data melalui *N-gain test* menunjukkan bahwa skor *N-gain* sebesar 0.5 masuk ke golongan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan, Colomadu, Karanganyar dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, G. P., & Airlanda, G. S. (2023). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 139–146.

Andi, H. J., Zainurrahman, Muqoddas, F., Ibana, L., & Bahri, S. (2024).

Pengembangan Modul Berbasis PjBL (Project Based Learning) pada Materi Virus untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X. 2(4), 346.

Asidiqi, D. F. (2024). Model proeck based learning (PJBL) dalam meningkatkan kretivitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 126–128.

Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Project-Based Learning untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Jurnal UPI*, 19(2), 222.

Faizah, & Zaenudin, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Di Min Bener Purworejo. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 10(1), 63–71.

Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi ...*, 4, 39–48.
<https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/270>

Hakim, M. S. A., & Nurdyansyah. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode PjBL (Project Based

- Learning) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Balongdowo 1 Candi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 512. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4266>
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Manasikana, A., Rahayu, E., & Hidayati, L. (2025). *Pengaruh Penerapan Project-Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran Projek Ipas*. 9(1), 2.
- Muhibbullah, M. M., Alviani, V. Z., & Natasya, D. (2024). Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran. *Epistema*, 5(1), 50.
- Muttaqin, F. C., Sugiharto, B., & Harlita, H. (2021). The Effect of Google Classroom-Based Learning on Written Skills of 10th Graders. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v14i1.52112>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Nursanti, A. D., Rokhmaniyah, & Susiani, T. S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa tentang Tekstur pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah*

- Kependidikan*, 12(3), 1388.
- OECD. (2020). *Oecd Assessment Rubric*.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 169.
- Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, & Afriana. (2023). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Yusika, I., & Turdjai. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 24. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>
- Pahrijal, R., Priyana, Y., & Sukini. (2023). Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(09), 583–589.
- Zaharah, & Silitonga, M. (2023). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 148. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.28659>