

---

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) TERHADAP KREATIVITAS SISWA

Nanda Rahmawati<sup>1</sup>, Marlina Eliyanti Simbolon<sup>2</sup>, Febby Fajar Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kuningan

Email : <sup>1</sup> [nandarahmawati129@gmail.com](mailto:nandarahmawati129@gmail.com), <sup>2</sup> [marlina@uniku.ac.id](mailto:marlina@uniku.ac.id),

<sup>3</sup> [febbyfajar@uniku.ac.id](mailto:febbyfajar@uniku.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang diyakini mampu meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model PJBL dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 1 Purwawinangun. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning*, dan kelas VA sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instruction*. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest berbentuk uraian, serta lembar penilaian kreativitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $8,84 > 01,68$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,70 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,14 (kategori rendah). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; Kreativitas, Model Project Based Learning

### ABSTRACT

*This study was motivated by the importance of developing students' creativity in the learning process at the elementary school level. One approach believed to enhance students' creativity is the Project-Based Learning (PjBL) model. The purpose of this research is to determine the effectiveness of implementing the PjBL model in enhancing the creativity of fifth-grade students at SDN 1 Purwawinangun. This research employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects consisted of two classes: class VB as the experimental group using the Project-Based Learning model, and class VA as the control group using the Direct Instruction model. The research instruments included pretest and posttest essay questions, as well as product creativity assessment sheets. The results indicated a significant difference between the experimental and control classes. The t-test showed a significance value of  $8.84 > 1.68$ , indicating a significant difference between the two groups. Additionally, the N-Gain score for the experimental class was 0.70 (high category), while the control class scored 0.14 (low category). Therefore, it can be concluded that the implementation of the Project-Based Learning model has a positive effect on enhancing the creativity of elementary school students.*

**Keywords:** Indonesian Language, Creativity, Model Project Based Learning

### PENDAHULUAN

Perkembangan Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya pembaruan dalam model, metode dan pendekatan pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek, 2022) menegaskan bahwa guru perlu menguasai keterampilan abad ke-21 serta terus mengasah dan meningkatkan kemampuan siswa. Langkah ini bertujuan untuk menghadapi tantangan global sekaligus mempersiapkan siswa menjadi warga negara dunia yang bertanggung jawab, kecakapan abad ke-21 juga mengintegrasikan dua nilai tambahan yaitu karakter (*character*) dan kewarganegaraan (*Citizenship*). Kedua aspek ini melengkapi kompetensi yang kemudian dikenal sebagai 6C yaitu (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Character, dan Citizenship*) yang memberikan landasan penting bagi siswa untuk menjadi individu yang bermoral dan sadar akan peran mereka dalam masyarakat. Sebagai bagian dari kecakapan abad ke-21 kreativitas memerankan peran penting dalam mengembangkan diri siswa, kreativitas tidak hanya menghasilkan ide-ide baru, tetapi melibatkan kemampuan

mengaplikasikan inovasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun menariknya ditengah gempurnya digitalisasi pada era abad ke-21 yang semakin intensif, Swedia negara dengan sistem pendidikan yang maju mengambil langkah dengan cara kembali mengedepankan media konkret dan buku dalam pembelajarannya karena menurut guru-guru di Swedia mengamati bahwa siswa menjadi lebih fokus, imajinatif, dan terlibat secara emosional ketika tidak terlalu bergantung pada layar, gerakan menulis tangan atau menggambar ternyata jauh lebih menghidupkan daya cipta anak dibandingkan hanya mengetik dan menatap monitor (Jocelyn Gecker, 2023). Integrasi dalam keterampilan menulis dalam berbagai mata pelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa, karena memberi kesempatan bagi siswa untuk benar-benar mencerna dan memahami informasi yang mereka pelajari, dengan menulis siswa tidak hanya sekedar memindahkan informasi tetapi juga melakukan refleksi mendalam mengenai materi yang diajarkan (Sturk, 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya terdapat empat aspek keterampilan utama yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap peran memiliki peran penting dalam membantu siswa berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan (Botty, 2018). Bahasa adalah bagian dari kehidupan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengekspresikan kreativitas, sejak lahir manusia sudah memiliki kemampuan berbahasa kemampuan ini terus berkembang melalui pembelajaran sehari-hari dan juga melalui media komunikasi (Laila, 2022). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi iklan, materi ini merupakan gabungan antara pesan dan promosi barang atau jasa yang ditunjukkan kepada beberapa orang melalui media tertentu, secara sederhana iklan adalah bentuk informasi yang menawarkan barang atau jasa dengan bertujuan untuk membujuk, mengajak, atau menarik perhatian orang banyak (Puspitaningrum et al., 2022).

Kreativitas siswa dalam belajar berpengaruh cukup besar terhadap hasil pembelajaran yang mereka capai. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kreativitas siswa, maka semakin luas pula kemampuan mereka dalam memahami materi yang dipahami dengan begitu hasil belajar siswa juga meningkat (Wiyono, 2018).

**Tabel 1. 1** Hasil Tes Formatif Evaluasi Siswa

No	Kelas	Nilai $\leq$ 70	Nilai $\geq$ 70	Jumlah siswa
1.	V A	19	4	23
2.	V B	17	4	21
<b>Jumlah</b>		36	8	44
<b>Jumlah Presentase</b>		81,2%	18,8%	100%

Sumber: Hasil evaluasi di kelas V SDN 1 Purwawinangun

Sesuai dengan tabel 1. dinyatakan bahwa hasil dari tes evaluasi formatif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, sehingga kreativitasnya yang dimiliki siswa juga rendah, namun guru lebih banyak menggunakan model *teacher centered* seperti model *Direct Intruction*, model ini sering menggunakan metode ceramah, yang membuat siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat, dimana metode tersebut dapat menyulitkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka, baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Permasalahan yang lainnya pada saat proses pembelajaran, guru belum pernah menggunakan suatu model pembelajaran yang berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar dan kurangnya kreativitas siswa.

## KAJIAN PUSTAKA

Kreativitas menurut Harlock (1985) adalah kemampuan berpikir dengan cara yang

imajinatif atau berpikir secara sintetis, yang dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman sebelumnya. Sementara itu menurut Santrock (1997) menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan berpikir dengan cara yang tidak biasa dalam menyelesaikan suatu masalah, menawarkan prespektif yang berbeda dari yang sudah ada lalu menurut Csikzentmihalyi (1996) kreativitas

adalah sesuatu yang baru, unik, dan menarik yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan cara yang inovatif (Damayanti et al., 2020). Jadi secara umum, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau produk baru melalui proses berpikir orisinal, yang biasanya kemampuan ini muncul dari gabungan pengalaman yang Dalam penelitian ini, kreativitas diukur melalui dua indikator, yang pertama pada proses pembelajaran mengukur pemahaman siswa menggunakan indikator berpikir kreatif Kreativitas dalam pendidikan, terutama dalam konteks berpikir kreatif, mencakup beberapa indikator utama yang melibatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara lancer, fleksibel, orisinal, dan terperinci. Keempat aspek tersebut secara lebih jelas seperti berikut:

**Tabel 2.** Indikator Berpikir Kreatif Torrance

Aspek	Indikator
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Memiliki berbagai gagasan pada banyak bidang
<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	Memiliki gagasan yang berbeda-beda
<i>Originality</i> (Keaslian)	Memiliki gagasan/ide baru dalam menuntaskan permasalahan
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	Dapat mengembangkan gagasan/ide untuk menuntaskan permasalahan dengan teliti

Sumber: (Mulyadi, 2024)

Sedangkan indikator produk yang kreatif terdapat tiga kategori utama dalam menilai kualitas kreativitas produk menurut Bassemmer dan Treffinger (1981) antara lain: a. Kebaharuan (*Novelty*), b. Pemecahan (*Resolution*), c. Elaborasi (*Elaboration*).

## 2.1. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Clark, terdapat beberapa factor yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa, diantaranya yaitu:

- Situasi yang tidak lengkap dan terbuka  
Kondisi yang memberikan ruang untuk eksplorasi dan membiarkan siswa menemukan sendiri solusinya.
- Dorongan untuk bertanya  
Lingkungan yang mendukung siswa untuk mengajukan berbagai pertanyaan sebagai cara menggali informasi lebih dalam.
- Stimulus untuk menciptakan sesuatu  
Suasana belajar yang memotivasi siswa untuk menghasilkan suatu karya atau ide baru.
- Tanggung jawab dan kemandirian  
Kesempatan untuk mengambil keputusan secara mandiri yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengembangkan ide mereka.
- Situasi yang menekankan inisiatif  
Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memulai sesuatu berdasarkan gagasan sendiri.
- Kewibahasaan  
Kemampuan menguasai dua Bahasa yang memungkinkan siswa mengakses beragam perspektif.

- g. Perhatian orang tua  
Dukungan emosional dan akademik yang diberikan keluarga.
- h. Perhatian orang tua  
Dukungan emosional dan akademik yang diberikan keluarga.
- i. Perhatian orang tua  
Dukungan emosional dan akademik yang diberikan keluarga.
- j. Stimulus dari lingkungan sekolah  
Program, kegiatan, atau suasana sekolah yang menginspirasi kreativitas.
- k. Motivasi diri  
Dorongan internal yang membuat siswa tetap bersemangat untuk menciptakan sesuatu yang unik. Faktor-faktor ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas siswa (Widiyaningrum & Harnanik, 2016).

## 2.2. Project Based Learning (PJBL)

Model *Project Based Learning* (PJBL) memiliki karakteristik yang sejalan dengan tujuan dan prinsip-prinsip filsafat konstruktivisme, kajian ini menyoroti bagaimana filsafat konstruktivisme berperan dalam model *Project Based Learning*. Pada awal abad ke-20, Dewey menekankan pentingnya mengakhiri model pengajaran yang tradisional dan menggantinya dengan model pembelajaran yang membangun pengalaman langsung bagi siswa. Sementara itu, teori konstruktivisme Piaget menggambarkan perkembangan kognitif anak sebagai suatu proses yang berhubungan dengan pengalaman tindakan mereka dunia. Kognisi berkembang melalui interaksi dengan lingkungan yang serupa dengan prinsip evolusi dan adaptasi biologis. Dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui proses mental individu, dengan pembelajar berada di pusat dalam proses penciptaan pengetahuan menurut Brooks 1988 dalam (Mones et al., 2023). Langkah-langkah yang meliputi model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

### 1) Mengajukan Pertanyaan Awal

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa sekaligus mengarahkan mereka pada topik proyek yang akan dipelajari. Guru dapat memberikan pertanyaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan menantang siswa untuk melakukan investigasi lebih mendalam. Setelah itu, siswa diberikan tugas terstruktur dalam aktivitas yang dipandu oleh guru.

### 2) Merancang Proyek

Setelah pertanyaan awal, Langkah berikutnya yaitu Menyusun perencanaan proyek Bersama siswa dengan bimbingan guru. Dalam tahap ini, siswa menentukan Langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek, seperti menetapkan aturan, memilih kegiatan untuk menjawab pertanyaan utama, membagi peran dan tanggung jawab dalam kelompok. Serta menentukan alat dan bahannya yang akan digunakan.

### 3) Menyusun Jadwal Kegiatan

Siswa Menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek berdasarkan rencana yang telah dibuat. Guru berperan sebagai pembimbing, memberikan arahan, dan memberikan contoh jadwal dari proyek sebelumnya sebagai referensi. Dengan membuat jadwal, siswa belajar pentingnya pengelolaan waktu agar proyek dapat berjalan secara sistematis. setelah jadwal disusun, siswa menyampaikan rencana tersebut melalui presentasi sebagai bentuk tanggung jawab dan komitmen.

### 4) Memantau Pelaksanaan Proyek

Selama proyek berlangsung, siswa bekerja sama secara mandiri sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Guru berperan memantau dan mendampingi siswa untuk memastikan proyek berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan.

### 5) Melakukan Assesment

Setelah proyek selesai, guru melakukan penilaian untuk mengevaluasi sejauh mana kompetensi siswa tercapai. Penilaian dilakukan secara autentik dengan mempertimbangkan proses kerja dan hasil akhir yang dicapai siswa.

6) Evaluasi dan Refleksi Proyek

Sebagai tahap penutup, siswa Bersama guru melakukan refleksi terhadap seluruh proses pelaksanaan proyek. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi apa yang telah dilakukan, menemukan hal-hal yang bisa diperbaiki, dan menarik pembelajaran yang bermakna

Langkah Langkah ini bertujuan membantu siswa belajar dengan cara yang terstruktur, kreatif, dan bermakna (Dewi, 2022).

**METODOLOGI PENELITIAN**

Tempat penelitian adalah hal yang sangat penting dalam penelitian dimana dari tempat penelitian akan mendapatkan data dan informasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101821 Pancur Batu. Adapun alasan peneliti memilih tempat ini adalah sebagai berikut:

1. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu memadai untuk dijadikan sampel penelitian.
2. Penelitian dengan judul “ Hubungan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik kelas V” belum pernah dilakukan di SD Negeri 101821 Pancur Batu.

Metode penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian kausal comperative yang bersifat *Ex Post Facto*. Penelitian comperative mencakup pengumpulan data untuk menentukan adanya pengaruh antar variabel dalam subjek maupun objek yang menjadi perhatian untuk diteliti. Sedangkan (Saat dan Mania 2020) *Ex Post Facto* merupakan penelitian dimana variabel bebasnya telah terjadi ketika peneliti memulai pengamatan dengan variabel terikat dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini keterikatan antar variabel bebas dengan variabel terikat sudah terjadi dalam kelas, dalam *Ex Post Facto* ini peneliti melihat peristiwa kecerdasan emosional yang dilakukan di kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu dan peneliti melihat efeknya pada variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam belajar mengajar.

**3.4 Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang bertujuan mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi terkontrol. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebab-akibat. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu atau *quasi eksperimen*., desain penelitian *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *Non-Equivalent Kontrol Design*. Pada desain terdapat dua kelompok utama yaitu :

1. Kelompok Eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)
2. Kelompok Kontrol, yaitu kelompok yang tidak menerima perlakuan tersebut.

**Tabel 3.** Rencana Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	X	O4

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Keterangan:

- X = Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*  
O1 = *Pre-test* kelas eksperimen  
O2 = *Post-test* kelas eksperimen  
O3 = *Pre-test* kelas kontrol  
O4 = *Post-test* kelas kontrol

### 3.2 Deskripsi Hasil Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Purwawinangun pada kelas V yang bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan dan peningkatan pada kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan variabel X (model *Project Based Learning*) dengan variabel Y (Kreativitas).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Purwawinangun yang dipimpin oleh Bapak H. Abdul Ghani, M.Pd. sekolah ini beralamat di Jl. Siliwangi No. 45 Desa Purwawinangun, Kecamatan Kuningan, Jawa Barat. Disekolah terdapat 18 tenaga kependidikan yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 12 guru kelas, 2 guru PAI, 2 guru PJOK, dan 1 petugas kebersihan, jumlah siswa SDN 1 Purwawinangun yaitu 301 siswa. Penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai subjek utama yaitu kelas VA dengan jumlah siswa 23 dan kelas VB dengan jumlah siswa 21 siswa, dimana pada kelas eksperimen mengambil dari kelas VB yang berjumlah 21 orang dan akan diberi perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL), serta kelas VA dengan jumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dengan mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Direct Intruction*. Perbedaan model yang berbeda ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan dan peningkatan pada kelas yang diberikan perlakuan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dikelas V.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan menggunakan jenis *studi quasi eksperimen* dengan desain *Non-Equivalent Control Grup Design*, siswa akan diberi dua kali tes yakni *pretest* dan *posttes* sehingga data dalam *pretest* penelitian ini yang digunakan ialah data yang sebelum dilakukan perlakuan dan data hasil *posttest* data yang telah dilakukan perlakuan atau pada kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning*. Adapun kedua tes tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan model *Project Based Learning*. Terdapat kelebihan menggunakan model *Project Based Learning* memiliki beberapa kelenihan diantaranya: 1. Membantu siswa mengembangkan pemikirannya yang lebih luas dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan yang mereka temui. 2. Memberikan pengalaman langsung pada siswa dengan melatih mereka berpikir kritis dan mengasah keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. 3. Selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pengembangan keterampilan siswa melalui praktik, teori, dan menerpan nyata, menurut (Djamarah & Zain 2011) dalam (Anggraini & Wulandari, 2020).

### 4.1 Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis menggunakan uji-t. tujuannya ialah untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dengan kelas yang yang pembelajarannya menggunakan model *Direct Intruction*. Pengujian ini menggunakan uji-t untuk menjawab hipotesis yang berbunyi “Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dengan kelas yang menggunakan model *Direct Intruction*?” kriteria pengambilan Keputusan untuk uji-t yaitu sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Posttest***

Kelas	Rata-rata	Varians	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Eksperimen	82,9	69,22		
Kontrol	54,3	147,86	8,84	1,68

Sumber: Hasil Uji dari SDN 1 Purwawinangun

Berdasarkan tabel diatas terhadap hasil *posttest* diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 82,2 dengan varians 69,22, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 54,3 dengan varians 148,86,  $t_{hitung}$  yang diperoleh 8,84 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikasi 0,05 dengan derajat kebebasan  $n_1 + n_2 - 2$  adalah 1,68 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  hal ini mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) terdapat perubahan di dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model *Direct Intruction*.

#### 4.2 Uji N-Gain

Pengujian N-Gain ini untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dengan kelas yang menggunakan model *Direct Intruction*”. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* dari masing-masing kelas. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana peningkatan yang setelah diberikan perlakuan, hasil tersebut diperoleh dari nilai yang diperoleh peneliti dari nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut merupakan hasil perhitungan N-Gain di kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 5. Hasil Uji N-Gain**

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata <i>pre-test</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Nilai N-Gain	Kriteria
Eksperimen	21	46,7	82,9	0,700	Tinggi
Kontrol	23	47,1	54,3	0,144	Rendah

Sumber: Hasil Uji dari SDN 1 Purwawinangun

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh bahwa kelas eksperimen yang terdiri dari 21 siswa memiliki nilai rata-rata *pre-test* 46,7 dan nilai rata-rata *posttest* 82,9 dari data tersebut diperoleh N-Gain 0,700 yang termasuk dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, sementara itu pada kelas kontrol yang terdiri dari 23 siswa diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 47,1 dan nilai rata-rata *posttest* 54,3 dari data tersebut diperoleh N-Gain 0,144 yang berada di kategori rendah hal ini menunjukkan bahwa model *Direct Intruction* tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas siswa.

#### 4.3 Penilaian Produk yang Kreatif

Selain mengukur kreativitas melalui tes tertulis peneliti juga melakukan penilaian pada kelas eksperimen yang telah membuat *project* untuk memperkuat penilaian kreativitas, penilaian produk kreatif ini dilakukan sebagai bagian dari penilaian terhadap proyek yang dikerjakan siswa dalam model *Project Based Learning* (PJBL) dengan kata lain hasil *project* ini mencerminkan penilaian terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran yang terintegrasi dalam produk yang dihasilkan siswa melalui *project* tersebut selama dua kali pertemuan dan bertujuan untuk menangkap gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kreativitas siswa dalam suasana belajar yang sesungguhnya, aktivitas siswa diamati berdasarkan tiga indikator

yaitu: *novelty, resolution, dan elaboration*.

Pada pertemuan pertama siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran berbasis *project* beberapa siswa terlihat antusias namun belum sepenuhnya optimal dalam mengekspresikan ide, meskipun begitu ide-ide yang disampaikan Sebagian besar sudah relevan dengan topik yang disampaikan sebagian besar sudah relevan dengan topik dan menunjukkan potensi yang baik. Sedangkan pada pertemuan kedua terlihat peningkatan yang cukup signifikan dari segi kualitas maupun partisipasi siswa, siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Berikut hasil *project* pada pertemuan kedua:

**Tabel 6** Hasil Penilaian *Project* Pertemuan Kedua

	Indikator	Jumlah skor	Presentase
<i>Novelty</i>	Bahasa Yang Kreatif	58	92,06%
	Memberi Ide/ Jawaban Yang Relevan	63	100%
<i>Resolution</i>	Isi Pesan	57	90,47%
	Kesesuaian Tujuan	63	100%
<i>Elaboration</i>	Detail Informasi	52	82,53%
	Visual Teks	52	82,53%

Sumber: Hasil Penilaian *Project* dari SDN 1 Purwawinangun

Secara umum semua indikator menunjukkan kenaikan skor yang menggambarkan sbahwa pembelajaran berbasis proyek berhasil memberi ruang nyata bagi siswa untuk menunjukkan potensi kreatifnya. Dengan adanya penilaian produk yang kreatif ini membantu untuk meyakinkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran tersebut menjadi bermakna yang sejalan dengan prinsip dan tujuan konstruktivisme pada awal ke-20 John Dewey telah menekankan pentingnya mengganti model pembelajaran yang tradisional dan menggantinya ke pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung siswa ini tercermin dalam proyek yang siswa kerjakan, dimana siswa terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu hasil dari produk yang kreatif dan peningkatan kreativitas siswa dalam penelitian ini bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) membuktikan selaras dengan prinsip dan tujuan konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 1 Purwawinangun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan “Iklan” menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) terhadap kreativitas siswa, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kreativitas siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dan kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Intruction*. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent t-test (uji-t) pada data *posttest*, Dimana diperoleh nilai hasil  $T_{hitung}$  sebesar 8,84 dan  $T_{tabel}$  sebesar 1,68 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $T_{hitung} (8,84) > T_{tabel} (1,68)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas.
2. Terdapat peningkatan kreativitas antara kelas siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) atau kelas eksperimen dengan kelas siswa yang menggunakan model *Direct Intruction* atau kelas kontrol setelah perlakuan pada siswa kelas V SDN 1 Purwawinangun. Hal tersebut terbukti berdasarkan perhitungan n-gain pada kelas

eksperimen meningkat dengan memperoleh nilai n-gain sebesar 0,70 dengan kriteria "Tinggi". Sedangkan, pada kelas kontrol memperoleh nilai n-gain sebesar 0,144 dengan kriteria "Rendah". Selain itu hasil prouk kreatif yang juga menunjukkan adanya peningkatan skor pada setiap indicator kreativitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, N., & Sari, E. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012).
- Adnan, H. F. A.-H., & Mustolikh, M. (2022). Pengaruh Metoda Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Geografi. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 6, 165–169. <https://doi.org/10.30595/pssh.v6i.458>
- Agustina, L., Zaenuri, Z., Isnarto, I., & ... (2021). Tinjauan Pustaka Sistematis Proses Berpikir Kreatif Matematika. *Prosiding Seminar*, 4(1), 93–98. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/829>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA. *Ekonomi Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amini, R., Setiawan, B., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2019). The difference of students learning outcomes using the project-based learning and problem-based learning model in terms of self-efficacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012082>
- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187–200. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3533>
- Anggito, A., Pujiastuti, P., & Gularso, D. (2021). The Effect of Video Project-Based Learning on Students' Critical Thinking Skills during the Covid-19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1858–1867. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anshori, I. Al, Rokhmat, J., & Gunada, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kausalitik Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 205–212. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1215>
- Aziz, A. (2023). *Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. 1–23.
- Azizah, W. A., Sarwi, S., & Ellianawati, E. (2020). Implementation of Project -Based Learning Model (PjBL) Using STREAM-Based Approach in Elementary Schools. *Journal of Primary Education*, 9(3), 238–247. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i3.39950>
- Botty, M. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>
- Cahyani, N. P., & Eska, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik Pada Materi Iklan Untuk Siswa Kelas V Sdn 20 Talawi Kecamatan Koto Xi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(1), 38–44. <https://doi.org/10.37301/jcp.v9i1.77>

- Chintya, J., Haryani, S., Linuwih, S., & Marwoto, P. (2023). Analysis of the Application of the Project Based Learning (PjBL) Learning Model on Increasing Student Creativity in Science Learning in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4558–4565. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.2726>
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74.
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Peningkatan kemandirian dan hasil belajar tematik melalui project based learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55–65. <https://media.neliti.com/media/publications/266982-peningkatan-kemandirian-dan-hasil-belaja-7ec07b2e.pdf>
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Dewi, P. M. K., N Nym, G., & I W, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1908–1917.
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Terbarukan. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.473>
- Diyana, R., Murti, K., Winarti, E., Nurhidayati, H., & Kusumawati, I. (2024). PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Peningkatan Hasil Belajar Materi Iklan Melalui Media Pembelajaran Berbasis ICT. 11(1), 203–216.
- Elmanidar, N., Fakhriyah, F., & Rondli, W. S. (2023). *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengaruh Model PJBL Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul*. 4, 491–497. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3001://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/3001>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- FITRIANI, U. F., Abdul Muktedir, & Bambang Parmadie. (2022). Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis Motion Graphic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 235–245. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.21662>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change Gain Scores*. American Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Hasmiati, H., Fawzani, N., & Muhlis, W. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 158–170. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41555>
- Indah, T., Simbolon, M. E., & Praramdana, G. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Purwawinangun. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2, 111–117. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2675>
- Ismuwardani, Z., Nuryatin, A., & Doyin, M. (2019). Implementation of Project Based

- Learning Model to Increased Creativity and Self-Reliance of Students on Poetry Writing Skills. *Journal of Primary Education*, 8(1), 51–58. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/25229>
- Jocelyn Gecker. (2023). Sweden Brings More Books and Handwriting Practice Back to its Tech-heavy Schools. *Associated Press*.
- Kemendikburistik. (2022). *Mengenal Peran 6C dalam Pembelajaran abad ke-21*.
- Khauzanah, A. N., & Wardani, K. W. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Literasi Digital Dengan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas V SD Negeri Secang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.79069>
- KUSMIATI, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(2), 206–211. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1309>
- Laila, R. (2022). Kreativitas Berbahasa Dalam Kajian Bahasa Indonesia Sebagai Media Pembelajaran. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 15(2), 12–18. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v15i2.796>
- Lovisia, E. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR. *Program Studi Pendidikan Fisika, STKIP PGRI*.
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52–68. <https://doi.org/10.53515/cji.2021.2.1.52-68>
- Melasarianti, L. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Debat Plus Pada Mata Kuliah Berbicara. *Jurnal Ilmiah Lingua Idea ISSN*, 9(1), 2580–1066.
- Mones, A. Y., Aristiawan, Muhtar, & Irawati, D. (2023). Project Based Learning (PJBL) Perspektif Progresivisme dan Konstruktivisme. *Prosiding Seminar Nasional "Peran Teknologi Pendidikan Menuju Pembelajaran Masa Depan: Tanatngan Dan Peluang,"* 1–11. [https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163\\_Panduan\\_Pelaksanaan\\_Mata\\_Kuliah\\_Project.pdf](https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163_Panduan_Pelaksanaan_Mata_Kuliah_Project.pdf)
- Mukhlis, A., Yus, A., Kritis, B., Kreatif, D. A. N., Dari, D., & Konstruktivisme, F. (2023). *660-Article Text-2825-1-10-20240120 (1)*. 1(2), 56–62.
- Mulyadi, E. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 371–382. <https://doi.org/10.31949/th.v8i2.7908>
- Mulyati, A. (2017). Pengaruh Pendekatan RME terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Operasi Hitung Campuran di Kelas IV SD IT Adzkia I Padang. *Jurnal Didaktik Matematika*, 4(1), 90–97. <https://doi.org/10.24815/jdm.v4i1.8484>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249–257. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Purwandini, B. N., Hidayati, A. D., Susanti, Afwah, L. N., Saputri, A. E., & Alfarizi, M. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Viii Smpn 3 Muntilan Dalam Memecahkan Soal Cerita Pada Materi Pola Barisan Bilangan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 153–162.

- Puspitaningrum, N. D., Winarni, R., & Daryanto, J. (2022). Analisis motivasi belajar dalam menguraikan informasi paparan iklan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(2), 27–32. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i2.67657>
- Rahmanida Nst, A., Siregar, A. R. F., & Syaputra, E. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 190–204. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2483>
- Rasyd, M. A., Nurhasanah, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1829>
- Riduwan. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.
- Rohamah, T., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2021). Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3497–3507. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1425>
- Sakwati Abidin, Purnamawati, & Abdul Muis Mappalotteng. (2023). Pengaruh Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 5 Sidrap. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 462–471. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1036>
- Sari, I. K., Fajri, N., & Mulyani, S. (2019). Profil Validitas Dan Reliabilitas Butir Soal Matematika Ujian Akhir Semester Kelas VIII SMP di Banda Aceh. *Jurnal Numeracy*, 6(1), 132–142.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Sturk, E. (2023). The Teaching of Writing Across the Curriculum in School Years 4-6 in Sweden. In *Written Communication* (Vol. 40, Issue 3). <https://doi.org/10.1177/07410883231169505>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76–81.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Kuntitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmana, I. K., & Amalia, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Kerja Sama Siswa dan Orang Tua di Era Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3163–3172. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1068>
- Suwarsono, R. M., & Muhid, A. (2020). Pengaruh Kegiatan Robotika Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Usia SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 136–146. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14555>
- Trianziani, S. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 4(November), 274–282.
- Usman Himawati, Raihan Siti, A. W. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA MEMBUAT KARYA DEKORATIF. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 02.
- Wardhono, A., Gema, C., Nasir, M. A., & Ubaidillah, M. (2024). *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia Pengembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar melalui Program Seni dan Kerajinan Tangan di MI Miftahul Ulum Abstrak Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. 5(3), 620–629.

- Widiyaningrum, & Harnanik. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.
- Wiyono, T. (2018). PENGARUH MOTIVASI SISWA DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 90. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i2.3115>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,.