

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL)  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH  
DASAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA**

**IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING (PJBL)  
MODEL TO ENHANCE CREATIVITY OF ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS IN VISUAL ARTS LEARNING**

**Silvia Khoerun Nisa<sup>1</sup>, Budi Kurnia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

E-mail: [silvia.khoerun\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:silvia.khoerun_sd22@nusaputra.ac.id)<sup>1</sup>, [budi.kurnia@nusaputra.ac.id](mailto:budi.kurnia@nusaputra.ac.id)<sup>2</sup>

**Submitted**

30 Mei 2025

**Accepted**

28 Juni 2025

**Revised**

7 Juli 2025

**Published**

31 Juli 2025

**Kata Kunci:**

Project Based  
Learning,  
kreativitas

**Keyword:**

Project Based  
Learning, creativity

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, namun berdasarkan data tingkat kreativitas siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran yang mampu merangsang daya cipta dan kemampuan berpikir inovatif siswa sejak dini. PjBL adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses merancang, merencanakan mengerjakan, dan menyelesaikan hasil karya. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 15 artikel ilmiah yang relevan dan diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan PjBL secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Temuan ini menunjukkan bahwa PjBL merupakan pendekatan yang efektif dalam membangun suasana belajar yang kreatif dan partisipatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih metode yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam proses belajar-mengajar.

**Abstract**

*This study aims to analyze how the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model can enhance students' creativity in visual arts learning at the elementary school level. Creativity is one of the essential 21st-century skills urgently needed in education. However, data show that the level of student creativity in Indonesia remains relatively low. This condition highlights the importance of learning strategies that can stimulate students' creativity and innovative thinking from an early age. PjBL is a learning model that actively involves students in the process of designing, planning, working on, and completing meaningful projects. This research employs a Systematic Literature Review (SLR) method by analyzing 15 relevant scientific articles published between 2020 and 2025. The analysis results indicate that the application of the PjBL model consistently improves students' creativity significantly, covering cognitive, affective, and psychomotor aspects. These findings demonstrate that PjBL is an effective approach to creating a learning environment that is both creative and participatory. It is expected that this study will contribute positively to the development of more innovative and engaging learning models and serve as a valuable reference for educators in selecting methods that align with students' needs and characteristics. Therefore, implementing the right learning model plays a crucial role in fostering students' creativity throughout the learning process.*

**Citation :**

Nisa S.K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 592-603. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p593-603>

## PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan generasi pembelajar yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kreatif dan adaptif terhadap perubahan. Dalam laporan World Economic Forum (2020), kreativitas merupakan salah satu dari 10 keterampilan paling dibutuhkan pada dunia kerja masa depan, namun sistem pendidikan nasional dinilai belum sepenuhnya memberi ruang bagi pengembangan keterampilan tersebut. Data dari Global Creativity Index menunjukkan bahwa posisi Indonesia masih berada di peringkat bawah dalam hal kreativitas dibandingkan negara-negara lain yakni di peringkat 115 dari 139 negara (Steven Koesno, 2022). Berdasarkan hasil tersebut Kesimpulannya bahwa kreativitas anak Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Menurut (Alfonso-Benlliure & Santos, 2016) di sekolah dasar kreativitas sangat relevan dan perlu diberikan kepada anak. Pendidikan di jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kualitas individu, serta menjadi fondasi yang kuat bagi tumbuh kembang potensi siswa. Tantangan besar yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang dapat mendorong dan mendukung munculnya kreativitas siswa. Kreativitas sendiri merupakan kemampuan berpikir secara kognitif untuk menciptakan gagasan atau solusi yang unik dan inovatif (Anggriani et al., 2024). Maka dari itu kreativitas menjadi salah satu kompetensi abad ke-21 yang sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan imajinasi dan ekspresi diri yang tinggi. Pembelajaran seni rupa sebagai bagian dari muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kreativitas melalui eksplorasi visual dan proses berpikir estetis. Dengan melatih kreativitas anak sejak dini akan menjadikan anak lebih terampil dalam menemukan solusi permasalahan (Nurinayah et al., 2021).

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih banyak yang bersifat konvensional dan minim inovasi. Metode ceramah dan tugas menggambar statis masih mendominasi, yang pada akhirnya membatasi ruang ekspresi siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Anggriani et al., 2024) yang menunjukkan bahwa sekitar 65% siswa kelas VI berada di bawah standar kreativitas yang ditentukan dalam pembelajaran seni rupa. Kesenjangan ini menandakan urgensi perlunya pendekatan pedagogis yang lebih aktif, kontekstual, dan mendorong partisipasi siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membekali siswa dengan kesempatan, harapan, serta pengetahuan untuk menjalani kehidupan yang lebih baik melalui kreativitas yang tinggi. Namun, tingkat peluang dan harapan tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang mereka terima. Pendidikan yang bermutu harus mampu mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mampu melakukan perubahan positif di sekitarnya. Salah satu caranya adalah dengan melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menghasilkan sebuah karya yang kreatif dan inovatif (Aripin & Putri, 2021). Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa didorong untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang nyata, kolaboratif, dan berorientasi pada penyelesaian tugas atau proyek yang bermakna. Dengan begitu, mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengalami langsung proses berpikir, mencipta, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran. Model ini merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa secara kelompok dan berkolaborasi dalam menghasilkan suatu produk (Usman et al., 2022).

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memiliki keunggulan dalam mengembangkan kreativitas siswa karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat aktif dalam mengeksplorasi dan menyelesaikan suatu proyek. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam merancang inovasi baru serta menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Selain itu, PjBL juga mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa seperti visual, kinestetik, dan audiovisual sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka (Dalimunthe, 2025). Menurut (Darmadi, 2017) langkah-langkah operasional pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yaitu sebagai berikut: 1) Menentukan pertanyaan awal, 2) Mendesain rancangan proyek, 3) Menyusun jadwal, 4) Mengontrol kemajuan peserta didik dan proyek, 5) Menilai hasil proyek, dan 6) Mengevaluasi pengalaman belajar. Dalam penelitian (Nugraha et al., 2023) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong peningkatan keterampilan abad 21, khususnya dalam aspek kreativitas dan kemampuan berpikir secara kreatif. Dengan demikian Penerapan PjBL pada pembelajaran seni rupa terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan karena mereka tidak hanya belajar tentang seni, tetapi juga mempraktikkan proses kreatif melalui proyek-proyek yang bermakna.

Berdasarkan permasalahan di atas, Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana efektivitas penerapan model Project Based Learning (PjBL) dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar. Dari sisi teoretis, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan dan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan seni, khususnya dalam konteks pengembangan kreativitas siswa sejak usia dini. Sementara itu, secara praktis, hasil studi ini diharapkan dapat menjadi panduan atau referensi bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian, kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas Pendidikan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR), yang merupakan pendekatan yang bertujuan untuk membekukan, menelaah, dan mensintesis temuan dari berbagai penelitian sebelumnya secara sistematis dan terstruktur (Amriani et al., 2024). Pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif, karena penelitian ini tidak melakukan eksperimen atau intervensi secara langsung, melainkan mengumpulkan dan menganalisis temuan dari penelitian-penelitian terdahulu. Pelaksanaan metode SLR dalam penelitian ini dimulai dengan tahapan penelusuran, yaitu penelusuran literatur dari berbagai sumber jurnal ilmiah berani, khususnya melalui *Google Scholar* dan browser *Google Chrome*. Pencarian literatur difokuskan pada kata kunci seperti “Project Based Learning (PjBL)”, “Seni Rupa”, dan “Kreativitas Siswa”. Selanjutnya dilakukan proses screening untuk menyeleksi artikel yang sesuai berdasarkan kriteria inklusi, yakni: (1) terbit antara tahun 2020–2025, (2) membahas penerapan PjBL dalam konteks pembelajaran seni rupa, dan (3) fokus pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Setelah proses penyaringan awal, dilakukan tahapan kelayakan di mana artikel-artikel yang telah dipilih ditinjau kembali untuk memastikan relevansi, validitas, dan kesesuaian metodologis. Artikel yang memenuhi seluruh kriteria akhirnya dimasukkan ke dalam tahap dimasukkan sebagai sumber data utama.

Prosedur analisis data ini dilakukan melalui tahapan *identification, screening, eligibility dan included* sesuai dengan model PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses). Data yang lolos seleksi kemudian dianalisis dengan metode sintesis tematik untuk mengidentifikasi pola temuan efektivitas penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 15 artikel ilmiah yang relevan dan terbit antara tahun 2020 hingga 2025, yang membahas penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa di tingkat dasar sekolah. Hasil analisis dari artikel-artikel tersebut disajikan dalam tabel berikut.

No.	Peneliti & Tahun	Metode	Judul	Hasil
1.	(Usman et al., 2022)	Eksperimen	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai kreativitas siswa kelas eksperimen meningkat dari 42,90 menjadi 54,80, sedangkan kelas kontrol dari 44,95 menjadi 48,70. Dalam penilaian unjuk kerja, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83 (kategori sangat kreatif), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 71 (kategori kreatif). Hasil uji statistik (t-test) menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ , artinya model PjBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa
2	(Iswantari, 2021)	PTK	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa dua dimensi. Peningkatan terjadi secara signifikan dari siklus I hingga siklus III, di mana kreativitas siswa yang semula berada pada kategori <i>Kurang</i> meningkat menjadi <i>Sangat Baik</i> . Aspek-aspek kreativitas seperti rasa ingin tahu, keberanian mencoba hal baru, kemampuan menghasilkan ide bervariasi, serta kepekaan terhadap estetika berkembang secara optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PjBL mampu mendorong siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa secara keseluruhan.
3.	(Pambudi et al., 2024)	PTK	Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah Pada Siswa Kelas VA	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL secara efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni rupa daerah. Penelitian ini dilakukan di kelas VA SDN Pehiron tahun ajaran 2022/2023 dalam tiga siklus. Kreativitas siswa yang diukur melalui aspek fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan kelancaran berpikir mengalami peningkatan yang konsisten dari siklus ke siklus, dengan persentase rata-rata meningkat dari 66,67% pada siklus I, menjadi 75% pada siklus II, dan 87,75% pada siklus III. Siswa menjadi lebih aktif, berani mengungkapkan ide, dan mampu menghasilkan karya seni yang lebih bervariasi dan bermakna setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek
4.	(Anggriani et al., 2024)	PTK	Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas 4 Sdn 9 Ampehan Melalui Penerapan Model Project Based	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa. Kegiatan dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing melibatkan proyek membuat celengan dari bahan daur ulang. Rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 70% (cukup kreatif) pada siklus pertama menjadi 85% (kreatif) pada siklus kedua. Siswa menunjukkan antusias tinggi dan hasil karya yang lebih variatif dan ekspresif setelah penerapan PjBL, yang juga berkontribusi pada penguatan nilai-nilai ekonomi

			Learning Pembuatan Celehgan	sederhana dan kesadaran lingkungan melalui praktik daur ulang.
5.	(Mutiara Rosalina & Henry Sanoto, 2023)	PTK	Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas Ii Di Sd Negeri Pulutan 02	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas siswa secara nyata. Penelitian dilakukan selama dua siklus, dan hasilnya menunjukkan adanya kenaikan skor kreativitas siswa dari 70% pada pertemuan pertama, menjadi 85% pada pertemuan terakhir, dengan rata-rata keseluruhan 77%, yang termasuk dalam kategori baik. Proyek-proyek seni rupa seperti menggambar dengan teknik cetak daun dan stensil menjadi sarana efektif bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, eksplorasi visual, dan ketekunan dalam menghasilkan karya
6	(Marwati et al., 2024)	PTK	Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pembuatan Karya Dekoratif Untuk Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pada 28 siswa kelas III. Pada tahap awal (pra siklus), rata-rata nilai kreativitas siswa adalah 66 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 50%. Setelah penerapan PjBL, terjadi peningkatan signifikan; pada siklus I nilai rata-rata naik menjadi 79 dengan ketuntasan 71%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82 dengan ketuntasan 89%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan proyek yang terstruktur dan kolaboratif, siswa menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan karya dekoratif, lebih imajinatif, serta memiliki orisinalitas dan estetika yang lebih baik.
7.	(E. A. Lestari et al., 2024)	Kuantitatif	Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Memanfaatkan Limbah Plastik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian dilakukan pada 14 siswa kelas V SD 3 Padurehan menggunakan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest. Nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 74,99 menjadi 85,23, dengan selisih peningkatan sebesar 10,24 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ , yang berarti peningkatan tersebut signifikan. Sementara itu, uji N-Gain memperoleh skor 0,41, tergolong dalam kategori sedang. Penerapan PjBL dengan memanfaatkan limbah plastik membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam menciptakan karya seni yang bernilai dan ramah lingkungan.
8	(Banarsari et al., 2025)	PTK	Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Tentang Karya Seni dari Kertas Bekas	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) secara bertahap mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 1 Karang Sari dalam membuat karya seni dari kertas bekas. Peningkatan kreativitas terlihat dari rata-rata persentase kreativitas siswa yang semula pada siklus I sebesar 73,55%, naik menjadi 79,08% pada siklus II, dan mencapai 85,57% pada siklus III. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan juga meningkat dari 17 orang pada siklus I menjadi 23 orang pada siklus III. Penerapan PjBL juga berdampak positif terhadap sikap siswa, seperti meningkatnya antusiasme, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

9	(Aulia et al., 2024)	PTK	Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa dengan Pemanfaatan Barang Bekas	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) secara bertahap mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 3 Tamanwinangun dalam membuat karya seni rupa dari barang bekas. Kreativitas siswa yang diukur melalui aspek orisinalitas, elaborasi, dan kelancaran, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus: rata-rata kreativitas siswa naik dari 74,22% pada siklus I, menjadi 85,42% pada siklus II, dan mencapai 91,15% pada siklus III. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan juga bertambah, dari 16 orang pada siklus I menjadi 22 orang pada siklus III. Model PjBL juga berdampak positif pada hasil belajar kognitif siswa, yang terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas dalam materi pemanfaatan barang bekas. Secara keseluruhan, penerapan PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa berbasis pemanfaatan barang bekas
10	(G. P. Lektari et al., 2023)	Eksperimen	Model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif seni rupa plastisin SD kelas VI tahun pelajaran 2022/2023	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam seni rupa plastisin. Secara statistik, rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 43,03 dan meningkat menjadi 44,30 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol hanya naik dari 41,20 menjadi 42,30. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,024 (lebih kecil dari 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang belajar dengan model PjBL dan yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, model PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan pembelajaran biasa.
11	(Maulana, 2025)	PTK	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Pelajaran Seni Rupa Kelas IV untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Sebelum tindakan, tingkat kreativitas siswa tergolong kurang baik, dengan rata-rata 59,15%. Pada siklus I, setelah penerapan PjBL, aktivitas kreativitas siswa mencapai 81%. Meskipun ada peningkatan, refleksi menunjukkan beberapa kendala seperti penjelasan guru yang terlalu panjang, kurangnya fokus siswa, kebingungan dalam mengolah data proyek, dan suasana kelas yang kurang tertib saat presentasi. Setelah perbaikan tindakan di siklus II, hasil kreativitas siswa meningkat signifikan menjadi 91%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan dalam pembelajaran seni rupa, terutama dengan memanfaatkan barang bekas untuk membuat celengan.
12	(Masruroh et al., 2025)	PTK	Meningkatkan Kreativitas Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas V Sd Plus Igm Palembang	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa yang signifikan. Pada pra-siklus, tingkat kreativitas siswa berada pada 37,70% (kategori cukup). Setelah penerapan model PjBL berbasis CRT, kreativitas meningkat menjadi 61,46% (kategori baik) pada Siklus I. Peningkatan yang sangat signifikan terjadi pada Siklus II, di mana kreativitas mencapai 86,88% (kategori sangat baik). Hal ini membuktikan bahwa penerapan model PjBL dengan pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan

				keaktivitas siswa melalui proyek seperti pembuatan wadah pensil dari anyaman tali rami.
13	(Hasani et al., 2024)	PTK	Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Metode PjBL pada Pembelajaran SBDP Kelas 1 MI Muhammadiyah	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa yang signifikan. Pada pra-siklus, tingkat kreativitas siswa berada pada 37,70% (kategori cukup). Setelah penerapan model PjBL berbasis CRT, kreativitas meningkat menjadi 61,46% (kategori baik) pada Siklus I. Peningkatan yang sangat signifikan terjadi pada Siklus II, di mana kreativitas mencapai 86,88% (kategori sangat baik). Hal ini membuktikan bahwa penerapan model PjBL dengan pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek seperti pembuatan wadah pensil dari anyaman tali rami.
14	(Zuhdiyanti et al., 2025)	PTK	Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Membuat Karya Dekoratif Mata Pelajaran Seni Rupa pada Siswa Kelas IV SD	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Project Based Learning (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Rata-rata nilai siswa pada tahap pra siklus sebesar 64,47, meningkat menjadi 69,90 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 76,90 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga bertambah dari 8 siswa menjadi 18 siswa selama dua siklus. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti membuat karya dua dan tiga dimensi dengan tanah liat, memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara bebas, kreatif, dan mandiri. Peningkatan juga terlihat dari aktivitas siswa yang naik dari 43,7% menjadi 87%, serta aktivitas guru dari 66,66% menjadi 100%, menandakan keberhasilan implementasi PjBL dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya
15	(Nursanti et al., 2024)	PTK	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	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan PjBL berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus dan menunjukkan peningkatan persentase kreativitas siswa dari 81,89% pada siklus I, menjadi 89,33% pada siklus II, dan mencapai 91,18% pada siklus III. Peningkatan ini tampak dalam keberagaman bentuk, pewarnaan, dan orisinalitas karya dekoratif siswa. Siswa juga menjadi lebih aktif, berani menyampaikan ide serta tertarik mengikuti proses pembelajaran yang menggabungkan teknologi audiovisual dengan proyek kreatif.

## Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis 15 artikel ilmiah yang relevan dan terbit antara tahun 2020 hingga 2025, yang membahas penerapan Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar. Seluruh artikel yang dijelaskan menunjukkan bahwa model PjBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Kreativitas yang dimaksud tidak hanya terbatas pada dimensi ide-ide inovatif secara kognitif, tetapi juga melibatkan ekspresi emosional (afektif) dan keterampilan motorik dalam menghasilkan karya seni (psikomotorik). Melalui pendekatan berbasis proyek ini, siswa menjadi lebih terdorong dan termotivasi untuk mencari solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka pun berkembang secara optimal. Dengan begitu PjBL mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui keterlibatan langsung dalam proyek-proyek yang nyata, bermakna, dan kolaboratif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Nursanti et al., 2024) menunjukkan bahwa pada tahap observasi awal di kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo, keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih banyak bertato dengan teman sebangku, kurang percaya diri dalam mengemukakan ide, serta belum mampu menyampaikan kreativitas secara optimal melalui karya seni yang dihasilkan. Pola pembelajaran yang digunakan masih bersifat teacher-centered, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara media pembelajaran hanya terbatas pada PowerPoint tanpa pemanfaatan media audiovisual seperti video. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum memberikan ruang eksplorasi dan kebebasan bagi siswa untuk berperan aktif dan mengembangkan potensi kreativitasnya.

Temuan serupa juga diungkapkan dalam penelitian (Zuhdiyanti et al., 2025) di SDN 1 Klapasawit, yang menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih didominasi guru, dan siswa belum mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan gagasan secara variatif. Hasil karya siswa pun cenderung seragam, seperti menggambar rumah atau pemandangan, tanpa adanya pengembangan elemen rupa yang kreatif. Terlebih lagi, kombinasi bentuk dan warna dalam karya dekoratif belum terlihat, karena siswa belum terbiasa menuangkan ide asli mereka secara bebas. Kondisi ini memperkuat kesimpulan bahwa keterbatasan metode dan media pembelajaran menghambat perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Dengan demikian, hasil dari penelitian tersebut menyepakati pentingnya perubahan pendekatan pembelajaran, yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dikaji, kreativitas siswa yang semula berada pada kategori rendah atau cukup, setelah diterapkannya model PjBL meningkat signifikan hingga mencapai kategori baik atau sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kreativitas siswa dari setiap siklus dalam tindakan penelitian kelas, serta dari hasil pretest dan posttest dalam penelitian eksperimen. Bahkan pada beberapa pembelajaran, selain kreativitas, PjBL juga turut meningkatkan keaktifan siswa, keterampilan kolaboratif, dan rasa tanggung jawab mereka terhadap hasil kerja kelompok.

Sinergi penerapan Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa terlihat yang dilakukan oleh (Pambudi et al., 2024) dan (Aulia et al., 2024). Keduanya menunjukkan bahwa model PjBL bukan hanya strategi pengajaran, tetapi juga cara efektif mengembangkan cara berpikir siswa, terutama dalam aspek kreativitas. Pada penelitian (Pambudi et al., 2024) PjBL terbukti meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek seni rupa daerah, dengan peningkatan bertahap dari 66,67% menjadi 87,75%. yang mana siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam aspek kepalsuan, orisinalitas, elaborasi, dan kelancaran berpikir.

Proyek yang diberikan membuat siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, berpikir secara kreatif, dan belajar menyelesaikan masalah secara mandiri. Sejalan dengan pandangan bahwa PjBL mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena siswa mampu menghadapi tantangan nyata yang menuntut pemecahan masalah dan inovasi. Hal serupa juga ditunjukkan dalam penelitian (Aulia et al., 2024). Melalui penerapan PjBL dalam proyek seni dari barang bekas, siswa terdorong untuk berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas dari 74,22% pada siklus awal menjadi 91,15% pada siklus ketiga. Ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan hasil karya, tetapi juga membentuk karakter dan kemandirian siswa dalam proses belajar.

Pada penelitian (Usman et al., 2022) menemukan bahwa PjBL memberikan dampak signifikan secara statistik terhadap peningkatan skor kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kontrol. Ditemukan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa meningkat dari 42,90 menjadi 54,80 pada kelas eksperimen. Kelas ini juga mencatat nilai unjuk kerja sebesar 83 (kategori sangat kreatif), dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh skor 71 (kategori kreatif). Hasil uji statistik pun memperkuat temuan tersebut, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam proyek seni dekoratif memberikan ruang luas bagi siswa untuk menyalurkan ide secara lebih kreatif. Berbeda dengan metode konvensional, PjBL menempatkan siswa sebagai pelaku aktif, bukan hanya penerima informasi.

Secara rata-rata, peningkatan kreativitas siswa yang dicatat dalam berbagai penelitian berkisar antara 15% hingga 35%, baik yang diukur melalui skor pretest-posttest maupun indikator observasi langsung. Dalam beberapa penelitian seperti yang dilakukan (E. A. Lestari et al., 2024), skor kreativitas meningkat dari 74,99 menjadi 85,23, dengan selisih 10,24 poin dan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Penelitian lain oleh (G. P. Lestari et al., 2023) yang menggunakan pendekatan eksperimen semu, terbukti bahwa siswa yang diajar dengan model PjBL memiliki skor berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan metode konvensional. Nilai pretest di kelas eksperimen naik dari 43,03 menjadi 44,30, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 41,20 menjadi 42,30. Hasil uji t ( $p = 0,024 < 0,05$ ) menunjukkan bahwa PjBL secara statistik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Menariknya, kreativitas yang dikembangkan melalui PjBL tidak hanya berdampak pada hasil karya seni secara teknis, tetapi juga membentuk karakter siswa dalam hal kolaborasi, komunikasi, dan kepercayaan diri. Dengan bekerja secara kelompok, siswa belajar berargumentasi, menyatukan ide, mengatasi masalah dan mengambil tanggung jawab dalam proyek yang mereka pilih. Proyek yang berbasis lingkungan seperti menggunakan barang bekas atau limbah plastik juga memberi nilai tambah dalam bentuk kesadaran ekologis dan keterampilan ekonomi sederhana. Hal ini sejalan dengan temuan (Banarsari et al., 2025) menunjukkan bahwa karya seni ekologi dari bahan bekas ikut membentuk kesadaran siswa. Mereka tidak hanya belajar menciptakan karya seni yang menarik, tetapi juga memahami nilai-nilai penting dari mendaur ulang dan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, proyek tersebut memberikan nilai tambah berupa pembelajaran kontekstual tentang lingkungan hidup dan ekonomi sederhana, menjadikan kreativitas sebagai keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Proses penerapan PjBL dalam setiap temuan tidak hanya sebatas memberikan tugas proyek, melainkan menyusun rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian hasil karya. Setiap tahapan ini memberi ruang bagi siswa untuk berpikir mandiri, memecahkan masalah, mengeluarkan ide, dan bekerja sama dalam kelompok. Inilah yang menjadi inti dari peningkatan kreativitas, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menciptakan sesuatu yang baru dan unik dari hasil eksplorasi mereka sendiri. Dalam penelitiannya (Maulana, 2025) menunjukkan bahwa pada awal penerapan PjBL (pra-siklus), kreativitas siswa masih tergolong rendah, yakni 59,15%, yang mencerminkan kurangnya aktivitas berpikir mandiri

dan eksplorasi ide. Namun, setelah siswa melalui proses belajar yang melibatkan mereka secara aktif dalam menyusun proyek seni rupa dari barang bekas, kreativitas mereka meningkat menjadi 81% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II setelah dilakukan perbaikan. Temuan lain yang dilakukan oleh (Hasani et al., 2024) dalam penelitiannya di MI Muhammadiyah Semanu, Gunungkidul. bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 1 secara nyata meningkatkan kreativitas siswa. Nilai rata-rata kreativitas siswa pada pra-siklus adalah 64,47, kemudian meningkat menjadi 69,90 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 76,90 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga bertambah dari 8 siswa (38,09%) pada pra-siklus, menjadi 10 siswa (47,61%) pada siklus I, dan melonjak menjadi 18 siswa (85,71%) pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa juga meningkat signifikan dari 43,7% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, dan aktivitas guru dari 66,66% menjadi 100%. Hasil ini memperkuat bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas serta keterlibatan aktif siswa dan guru dalam proses pembelajaran SdP.

Peningkatan ini terjadi karena siswa tidak hanya diberi tugas proyek saja, tetapi mereka dibimbing melalui serangkaian tahapan belajar yang memungkinkan mereka berpikir kreatif, memecahkan kendala dalam proyek, berkolaborasi dalam kelompok, dan menghasilkan karya yang bermakna. Bahkan saat mengalami hambatan pada siklus I seperti penjelasan guru yang kurang fokus dan suasana kelas yang kurang mendukung tahapan refleksi dan evaluasi dalam model PjBL justru mendorong perbaikan yang berdampak langsung pada peningkatan kreativitas siswa.

Implementasi model Project Based Learning (PjBL) membawa perubahan besar dalam cara guru berperan di kelas. Jika sebelumnya guru berfungsi sebagai instruktur yang dominan dan menjadi satu-satunya sumber informasi, maka dalam PjBL, peran guru bergeser menjadi fasilitator. Artinya, guru tidak lagi hanya menyampaikan materi secara satu arah, melainkan membimbing, mendampingi, dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Guru berperan dalam merancang proyek-proyek pembelajaran yang kontekstual dan menarik, mengarahkan proses pengambilan gambar, memberikan umpan balik yang membangun, serta menciptakan suasana belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi secara bebas dan kreatif. Dalam proses pembelajaran, siswa berperan aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa menjadi pusat pembelajaran, bukan guru (Saputro & Pakpahan, 2021). Perubahan ini mencerminkan pendekatan konstruktivisme, yaitu suatu pandangan dalam pendidikan yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan keterlibatan langsung.

Dalam PjBL, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka aktif dalam merancang, mengeksplorasi, dan menyelesaikan proyek yang mereka kerjakan. Ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa benar-benar mengalami proses belajar, bukan sekadar menghafal. Dari contoh ini, jelas bahwa keberhasilan PjBL tidak hanya bergantung pada desain proyeknya, tetapi juga pada bagaimana guru mengelolanya. Ketika guru bertransformasi menjadi fasilitator yang mampu memfasilitasi eksplorasi dan kreativitas siswa, maka proses pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan berdampak nyata terhadap perkembangan kemampuan siswa. Namun keberhasilan implementasi model ini juga sangat bergantung pada keterampilan guru dalam menyusun instruksi yang jelas, memberikan dukungan yang tepat selama proses berlangsung, serta membangun suasana kelas yang kondusif dan kolaboratif. Guru yang mampu menyelenggarakan semester ketiga tersebut akan lebih efektif dalam mengoptimalkan potensi kreativitas siswa melalui pendekatan berbasis proyek |

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

| Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terbukti memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran seni rupa di sekolah

dasar. Dengan pendekatan berbasis proyek, siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, sehingga mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami langsung proses eksplorasi ide, perancangan, pelaksanaan, dan menyelesaikan hasil karya. Hal ini memungkinkan berkembangnya kreativitas siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penelitian yang dianalisis dalam kajian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan signifikan dalam skor kreativitas setelah penerapan PjBL, rata-rata peningkatan berada pada kisaran 15–35%. PjBL juga mendorong kolaborasi antarsiswa, memperkuat kepekaan sosial, serta memberi ruang bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfonso-Benlliure, V., & Santos, M. R. (2016). Creativity development trajectories in Elementary Education: Differences in divergent and evaluative skills. *Thinking Skills and Creativity*, 19, 160–174.
- Amriani, S. D., Uzzakah, I., Prakoso, R. A., Sabella, P. A., Surur, M., & Agusti, A. (2024). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 13–25.
- Anggriani, R., Nabila, R., Saputra, R., Aynun, R., Hartina, S., Rahmaniah, R., & Muliando, A. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas 4 Sdn 9 Ampenan Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pembuatan Celengan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 233–245.
- Aripin, F. Y., & Putri, S. S. S. (2021). Peningkatan Ecoliteracy Siswa Dalam Pemanfaatan Sampah Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran IPS. *Pelita Calistung*, 2(01), 1–15.
- Aulia, R. F., Susiani, T. S., & Rokhmaniyah, R. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa dengan Pemanfaatan Barang Bekas. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
- Banarsari, A., Rokhmaniyah, R., & Susiani, T. S. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Tentang Karya Seni dari Kertas Bekas. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.90582>
- Dalimunthe, P. C. (2025). Penerapan Project Based Learning Pada Materi "Melihat dan Menggunakan Warna dalam Karya Seni" untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II SDN 100590 Air Kanan. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(2), 166–172.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. *Yogyakarta: Deepublish*, 175.
- Hasani, F. Al, Utami, A., Santi, P., & Tasnim, T. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Metode PjBL pada Pembelajaran SBDP Kelas 1 MI Muhammadiyah. *Jurnal UMJ*, 3(2), 1097–1105.
- Iswantari, I. (2021). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Paedagogy*, 8(4), 490–496.
- Lestari, E. A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2024). *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Memanfaatkan Limbah Plastik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 10(2), 899–917.
- Lestari, G. P., Retno, R. S., & Laksana, S. D. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Seni Rupa Plastisin SD Kelas VI Tahun Pelajaran 2022/2023. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1430–1438.
- Marwati, M., Uswatun, D. A., & Nurmata, I. K. (2024). Penerapan Model Project Based Learning

- Dalam Pembuatan Karya Dekoratif Untuk Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 263–280.
- Masruroh, A., Anwar, Y., & Martanti, A. D. (2025). Penerapan Model Pjbl Berbasis Crt Untuk Meningkatkan Kreativitas Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas V Sd Plus Igm Palembang. *Nusantara Hasana Journal*, 4(12), 207–220.
- Maulana, S. S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Pelajaran Seni Rupa Kelas IV untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 77/I Penerokan. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(1), 467–481.
- Mutiara Rosalina, & Herry Sanoto. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas Ii Di Sd Negeri Pulutan 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34–46. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895>
- 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/JPPPI>
- Nurinayah, A. Y., Nurhayati, S., & Wulansuci, G. (2021). Penerapan pembelajaran steam melalui metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di tk pelita. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 504–511.
- Nursanti, A. D., Rokhmaniyah, R., & 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. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85102>
- Pambudi, A., Suhartono, S., & Susiani, T. S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah Pada Siswa Kelas VA. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75821>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24–39.
- Steven Koesno, C.-F. & C. S. A. (2022). *Indonesia Butuh Lebih Banyak Talenta Kreatif*. Marketeers. <https://www.marketeers.com/indonesia-butuh-lebih-banyak-talenta-kreatif/>
- Usman, H., Raihan, S., & Arisya, W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif. *Nubin Smart Journal*, 2(3), 215–228.
- Zuhdiyanti, A., Susiani, T. S., Maret, U. S., & History, A. (2025). *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 13 Nomor 1 Tahun 2025 E-ISSN : 2808-2621 Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 13 Nomor 1 Tahun 2025 Periode revolusi industri 4 . 0 yang mengantarkan abad ke-21 sebagai abad globalisasi atau. 13.*