

ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SD

Adinda Agesti Marlin¹, Yogi Afandi², Alda Syahfitri³, Wisti Madani⁴,
Cleo Ratih Kusuma W⁵, Chacha Febryan Zahara⁶, Taufik Muhtarom⁷

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Yogyakarta, Indonesia
Email: agestimarlin@gmail.com

Article History

Received: 19-06-2025

Revision: 02-07-2025

Accepted: 05-07-2025

Published: 10-07-2025

Abstract. This study aims to analyze the impact of implementing project-based thematic learning on enhancing the creativity of elementary school students. The method employed is a Systematic Literature Review (SLR) by examining five research articles published in nationally accredited journals from 2015 to 2025. The primary data sources are secondary data in the form of previous research articles, obtained through a systematic search using Google Scholar and other academic databases. Data collection was carried out by selecting articles based on the keywords "Project Based Learning" and "student creativity," using well-defined inclusion and exclusion criteria. The data were analyzed using a descriptive qualitative approach, focusing on learning models, implementation stages, and their effects on students' creativity. The results show that project-based thematic learning significantly improves students' creative thinking skills, encourages active engagement in the learning process, and fosters critical thinking and problem-solving abilities. Therefore, this approach is proven to be an effective innovative learning strategy for developing student potential in 21st-century education.

Keywords: Student Creativity, Thematic Learning, Project Based Learning, Systematic Literature Review, Learning Innovation

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran tematik berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review (SLR)* dengan menelaah lima artikel penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi selama periode 2015–2025. Sumber data utama berupa data sekunder dari artikel-artikel hasil penelitian terdahulu yang diperoleh melalui pencarian sistematis di *Google Scholar* dan mesin pencari ilmiah lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan seleksi artikel menggunakan kata kunci "*Project Based Learning*" dan "kreativitas siswa", disertai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan mengevaluasi hasil-hasil penelitian sebelumnya berdasarkan aspek model pembelajaran, tahapan pelaksanaan, serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran tematik berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pendekatan ini terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pengembangan potensi siswa di era pembelajaran abad 21.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Pembelajaran Tematik, Project Based Learning, Systematic Literature Review, Inovasi Pembelajaran

How to Cite: Marlin, A. A., Afandi, Y., Syahfitri, A., Madani, W., Kusuma, W. C. R., Zahara, C. F., & Muhtarom, T. (2025). Analisis Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5569-5582. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3524>

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era abad ke-21 dituntut untuk membekali siswa dengan berbagai keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman (Muhtarom, 2024). Keterampilan yang harus dikembangkan mencakup kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi, serta kreativitas dan inovasi (Mardhiyah, 2021). Di antara keterampilan tersebut, kreativitas siswa menjadi salah satu aspek penting yang perlu ditumbuhkan dalam proses pembelajaran. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, metode, atau model baru guna menyelesaikan suatu permasalahan. Tingkat kreativitas siswa dapat diukur melalui lima indikator, yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), kemampuan mengembangkan detail (*elaboration*), dan kemampuan mengevaluasi (*evaluation*) (Nafizatunni'am, 2024). Kelancaran berpikir mengacu pada kemampuan siswa untuk mengemukakan berbagai pertanyaan, keluwesan berpikir merupakan kemampuan untuk menawarkan berbagai solusi dari berbagai sudut pandang, keaslian mencerminkan kemampuan menghasilkan ide-ide unik, elaborasi menunjukkan kemampuan memperinci detail ide atau situasi, sedangkan evaluasi adalah kemampuan mengambil keputusan dalam situasi yang terbuka (Muhtarom, 2016). Indikator-indikator tersebut berguna untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas yang dimiliki setiap siswa. Kreativitas berperan penting dalam membantu siswa menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih belum optimal. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Rahmawati (2024), yang menunjukkan adanya permasalahan terkait pengembangan kreativitas di tingkat sekolah dasar. Temuan serupa juga disampaikan oleh Nuryati & Yuniawati (2019), yang mengungkapkan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar masih tergolong rendah.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru. Sejalan dengan pendapat Anshori, Anshori, & Rokhmat (2019) yang mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Selain itu menurut Adinda (2025) rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kreativitas belajar siswa maka diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan penerapan pembelajaran Kurikulum 2013 (K13).

Berdasarkan observasi Setiawan dan Warsani (2021) Hasil kreativitas belajar siswa yang dapat dilihat dari pembelajaran pra siklus yaitu kriteria kreativitas tinggi sebanyak 7 siswa (33,33% dari seluruh siswa). Pendekatan *project based learning* merupakan pendekatan belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Nababan et al., 2023). Natin et al., (2023) mengatakan bahwa *project based learning* adalah suatu pendekatan yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023) menjelaskan bahwa *project based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penekanan pendekatan *project based learning* terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Langkah-langkah pendekatan *project based learning* (Hamidah, 2024) sebagai berikut: a) penentuan proyek, penentuan proyek dapat berupa tugas langsung atau dari permasalahan-permasalahan yang harus diselesaikan, b) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, menyusun langkah-langkah kegiatan yang akan dalam penyelesaian tugas atau proyek, c) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek meliputi penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya, d) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru. (Umi, 2015) menyebutkan bahwa langkah-langkah pendekatan *project based learning* terdiri dari: a) penentuan pertanyaan mendasar, b) mendesain perencanaan proyek, c) menyusun jadwal, d) memonitor siswa dan kemajuan proyek, e) menguji hasil, f) mengevaluasi pengalaman.

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *project based learning* memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola berbagai sumber belajar, mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, menumbuhkan kolaborasi antar siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, melatih siswa dalam mengorganisasi sebuah proyek, meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, dan pembelajaran menyenangkan (Yani, 2021). Kelemahan pendekatan *project based learning* antara lain kondisi kelas sulit dikondisikan sehingga kurang kondusif, siswa mengalami kesulitan dalam percobaan dan pengumpulan informasi, dan adanya kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok (Harahap et al., 2024).

Meskipun berbagai studi telah mengungkap efektivitas model pembelajaran tematik berbasis proyek, masih ditemukan kesenjangan dalam praktik implementasinya di tingkat sekolah dasar, terutama dalam konteks peningkatan kreativitas siswa secara menyeluruh. Banyak guru yang masih belum familiar dengan desain pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi secara tematik, serta kurangnya panduan sistematis yang dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan kreativitas siswa secara berkelanjutan. Di sisi lain, tantangan pembelajaran pasca-pandemi menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap kondisi teknologi dan sosial, tetapi juga mampu menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti kreativitas. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian ini untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana pendekatan pembelajaran tematik berbasis proyek mampu menjawab tantangan tersebut, serta untuk merangkum berbagai bukti empiris melalui kajian literatur sistematis guna mendukung pengambilan keputusan pendidikan yang berbasis data dan berdampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai permasalahan yang masih dihadapi dunia pendidikan di Indonesia. Salah satu kendala yang diidentifikasi adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Salah satu pendekatan yang diyakini dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah pembelajaran tematik berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek ini menitikberatkan pada proses belajar yang berkelanjutan, holistik, berpusat pada siswa, serta terintegrasi dengan praktik pembelajaran yang kontekstual dan nyata. Penerapan pembelajaran tematik berbasis proyek bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan melalui proyek, memperluas pengetahuan mereka, dan Mengembangkan keterampilan baru dalam proses pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menyelesaikan proyek-proyek kompleks yang menghasilkan produk nyata.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran tematik berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa, sehingga mereka mampu memecahkan berbagai permasalahan yang muncul dalam pengerjaan proyek. Kreativitas yang terbentuk tidak hanya membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga memengaruhi cara berpikir mereka. Dengan demikian, siswa dapat berpikir lebih adaptif dan mengintegrasikan berbagai konsep pengetahuan yang relevan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). SLR merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menelaah berbagai literatur yang relevan secara sistematis dan terstruktur, dengan mengikuti protokol yang telah ditetapkan sebelumnya. Melalui metode ini, dilakukan proses identifikasi, peninjauan, evaluasi, dan interpretasi terhadap berbagai hasil penelitian yang tersedia.

Proses pencarian literatur dilakukan guna memperoleh sumber-sumber primer yang relevan dan dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penelitian. Pencarian dilakukan melalui Google Scholar dengan memanfaatkan perangkat lunak Publish or Perish. Google Scholar dipilih karena menyediakan akses luas terhadap berbagai artikel ilmiah dari jurnal-jurnal terindeks, termasuk yang terdaftar di SINTA. Selain itu, platform ini juga memungkinkan penyaringan artikel berdasarkan tahun terbit, sehingga sangat membantu dalam memperoleh literatur yang sesuai dengan kebutuhan dan fokus penelitian.

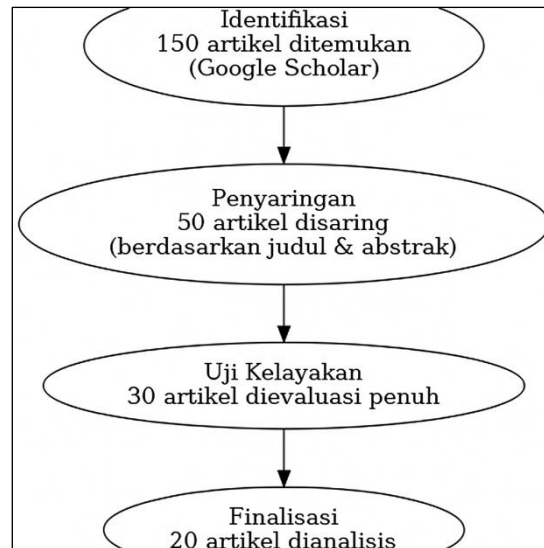
Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Langkah ini dilakukan dengan tujuan untuk menyaring artikel yang diperoleh agar memenuhi syarat kelayakan dan dapat dijadikan data dalam penelitian ini. Peneliti menetapkan beberapa kriteria tertentu sebagai acuan kelayakan, di antaranya adalah:

Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Artikel harus berasal dari jurnal ilmiah.	Artikel bukan berasal dari jurnal ilmiah.
2.	Artikel telah terindeks di <i>Google Scholar</i> .	Artikel belum terindeks di <i>Google Scholar</i> .
3.	Artikel memuat pembahasan mengenai strategi, pengaruh model pembelajaran <i>based learning</i> salah satunya PjBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.	Artikel tidak memuat pembahasan mengenai strategi, pengaruh model pembelajaran <i>based learning</i> salah satunya PjBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.
4.	Subjek dalam artikel adalah siswa sekolah dasar yang berada di Indonesia.	Subjek dalam artikel selain siswa sekolah dasar yang berada di Indonesia.

Berikutnya, peneliti menerapkan pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) sebagai acuan dalam proses seleksi literatur. Proses ini mencakup empat tahapan utama, yaitu tahap identifikasi, tahap penyaringan, tahap evaluasi kelayakan, dan tahap akhir atau finalisasi, yang keseluruhannya dapat digambarkan melalui alur diagram PRISMA berikut.



Gambar 1. Diagram alur PRISMA

Bagan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) berikut menunjukkan proses seleksi literatur dalam penelitian ini berdasarkan 20 artikel yang dikaji. Tahapan seleksi meliputi (1) identifikasi: 150 artikel ditemukan melalui Google Scholar, (2) penyaringan: 50 artikel disaring berdasarkan judul dan abstrak, (3) kelayakan: 30 artikel dibaca secara lengkap dan dinilai kesesuaiannya, (4) finalisasi: 20 artikel yang memenuhi kriteria dimasukkan dalam analisis akhir. Menurut Kitchenham dalam Latifah (2020), pelaksanaan *Systematic Literature Review (SLR)* terdiri dari beberapa tahapan penting, yaitu: (1) merumuskan pertanyaan penelitian yang akan dijawab melalui pendekatan sistematis; (2) merancang strategi pencarian literatur secara menyeluruh untuk memperoleh referensi yang relevan; (3) menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai pedoman dalam menyeleksi studi utama yang sesuai dengan fokus kajian; dan (4) mengumpulkan data yang valid dan komprehensif sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap analisis meta-kuantitatif apabila diperlukan.

Pengumpulan Data

Literatur dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menelusuri berbagai hasil studi yang telah dipublikasikan melalui jurnal-jurnal ilmiah daring. Pencarian dilakukan dengan bantuan mesin pencari *Publish or Perish* yang terhubung dengan basis data Google Scholar, serta mengacu pada kriteria inklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti menggunakan beberapa kata kunci, seperti *media pembelajaran konkret*, *hasil belajar siswa*, dan *pembelajaran tematik di sekolah dasar*.

Tabel 2. Informasi literatur yang menjadi data penelitian

Kriteria Inklusi	Kelompok	Total
Jenis Literatur	Artikel Jurnal	20
Indexing Tahun Publikasi	Google Scholar	20
	2020	6
	2021	7
	2022	2
	2023	3
	2024	2
Subjek Penelitian	Sekolah Dasar (SD)	

HASIL

Hasil penelitian disajikan berdasarkan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pelaksanaan SLR bertujuan untuk memperoleh landasan teori yang dapat mendukung upaya pemecahan masalah yang sedang diteliti. Teori yang diperoleh menjadi langkah awal bagi peneliti dalam memahami permasalahan secara lebih mendalam sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah, sekaligus memberikan gambaran mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan analisis data dari penelitian-penelitian terkait penggunaan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran ini memberikan dampak sebagai berikut:

Tabel 3. Jurnal penelitian penerapan pembelajaran tematik berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa

1.	Lilis Setiawan, Naniek S. Wardani, Trifosa I. Permana. (2021)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), observasi, dua siklus	Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan <i>Project Based Learning</i>	Terdapat peningkatan kreativitas siswa: pra tindakan 33,33% (7 siswa), siklus I 52,38% (11 siswa), siklus II 80,95% (17 siswa). Langkah PjBL meliputi: pemberian pertanyaan, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan, penilaian, dan refleksi. PjBL efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik
2.	Suryanto et al. (2020)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dua siklus	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SDN Sidorejo Lor	Penerapan PjBL meningkatkan kreativitas siswa: sebelum tindakan 27%, siklus I naik menjadi 51%, siklus II mencapai 90%. Siswa terbantu dalam merancang, mendesain, dan menghasilkan produk, serta terdorong mengemukakan ide dan berpikir kritis.

3.	Rinia Surya Nita, (2021)	Kuantitatif	Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project Based Learning (PjBL)	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) melalui kegiatan pembuatan awetan bioplastik mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, dengan skor mencapai 95 dan rata-rata sebesar 79,19%. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) melalui pembuatan awetan bioplastik terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Lebong Utara.
4.	Cahyani et al., (2020)	Kualitatif	Efektivitas E-Modul Project Based Learning Berintegasi STEM Terhadap Kreativitas Siswa SMK	Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kreativitas siswa menunjukkan peningkatan dengan nilai <i>n-gain</i> sebesar 0,31, yang termasuk dalam kategori sedang. Indikator dengan nilai <i>n-gain</i> terendah terdapat pada aspek <i>fluency</i> (kelancaran berpikir), sementara indikator dengan <i>n-gain</i> tertinggi terdapat pada aspek <i>flexibility</i> (keluwesan berpikir). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas e-modul <i>Project Based Learning</i> yang terintegrasi dengan STEM berada pada kategori sedang.
5.	Fitri et al., (2021)	Kuantitatif	Pengaruh <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital	Berdasarkan tujuan penelitian serta hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model <i>Project Based Learning</i> terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital. Pengaruh tersebut terlihat pada siswa kelas X ATPH di SMK Nurul Huda Kapongan.
6	Setiawan, Wardani, & Permana (2021)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), observasi, dua siklus	Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning	Terdapat peningkatan kreativitas siswa dari pra tindakan 33,33% (7 siswa), siklus I 52,38% (11 siswa), hingga siklus II 80,95% (17 siswa). Model PjBL efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik.

7	Suryanto et al. (2020)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dua siklus	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SDN Sidorejo Lor	Penerapan PjBL meningkatkan kreativitas siswa dari 27% menjadi 51% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Siswa lebih mampu merancang dan menghasilkan produk serta berpikir kritis.
8	Rinia Surya Nita (2021)	Kuantitatif	Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project Based Learning (PjBL)	Penerapan PjBL dalam pembuatan awetan bioplastik meningkatkan skor kreativitas hingga 95, dengan rata-rata 79,19%. Terbukti memberi pengaruh positif signifikan.
9	Cahyani et al. (2020)	Kualitatif	Efektivitas E-Modul Project Based Learning Berintegrasi STEM Terhadap Kreativitas Siswa SMK	Kreativitas meningkat dengan nilai n-gain 0,31 (kategori sedang). Aspek flexibility tertinggi, sedangkan fluency terendah.
10	Fitri et al. (2021)	Kuantitatif	Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital	Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan PjBL terhadap kreativitas siswa kelas X ATPH di SMK Nurul Huda Kapongan.
11	Wijaya et al. (2020)	Studi kasus	Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Minat Belajar Matematika	Media konkret meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Kelapa Dua Wetan secara signifikan.
12	Maulidia & Lestari (2024)	Studi Literatur	Studi Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika	Media konkret membantu visualisasi komik matematika dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
13	Yustina & Yahfizham (2023)	Kualitatif	Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us	Metode ini membuat siswa lebih aktif dan tertarik, serta meningkatkan motivasi belajar.
14	Hs & Muhimmah (2023)	SLR	Systematic Literature Review: Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Sekolah Dasar	Pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif; minat serta motivasi belajar meningkat.

15	Hendriyani (2021)	Kualitatif	Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi mengikuti pelajaran.
16	Salsabila et al. (2022)	PTK	Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Peserta Didik Kelas 2 MINU Ngingas	Aktivitas siswa meningkat dari 56% menjadi 96%; motivasi dan hasil belajar meningkat secara signifikan.
17	Saputra (2024)	Kualitatif	Media Konkret dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek	Penggunaan media konkret meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik.
18	Utami & Dewi (2022)	Eksperimen	Pengaruh Media Konkret terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD	Media konkret efektif mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
19	Nugroho & Lestari (2020)	Kuantitatif	Efektivitas Media Konkret untuk Pembelajaran Matematika Kelas IV SD	Media konkret meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
20	Kurniawan & Sari (2023)	Kuantitatif	Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Media konkret efektif meningkatkan hasil belajar IPA dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek Memengaruhi Tingkat Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Dari hasil telaah terhadap 20 artikel penelitian, 85% artikel menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran tematik berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor kreativitas siswa yang nyata dalam setiap siklus pembelajaran (misalnya pada Setiawan et al., 2021, peningkatan dari 33,33% ke 80,95%). Model PjBL mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah nyata, merancang proyek, dan mempresentasikan hasil kerja mereka. Dengan model ini, siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang bermakna. Lebih lanjut, pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa, keterampilan kolaboratif, serta kemampuan eksploratif mereka dalam menghasilkan solusi inovatif. Data dari artikel Rinia Juherni & Khalipah (2025) menegaskan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri dalam proyek meningkatkan aspek berpikir

divergen dan orisinalitas ide. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky (dalam jurnal Syarifuddin, 2025), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas bermakna, terutama dalam konteks sosial. Pembelajaran kontekstual yang dirancang dalam model PjBL memfasilitasi internalisasi konsep secara mendalam melalui aktivitas nyata, yang pada akhirnya berdampak langsung pada perkembangan kreativitas siswa.

Aspek Kreativitas Yang Paling Berkembang Pada Siswa SD Setelah Diterapkan Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek

Berdasarkan hasil analisis dari 20 artikel, aspek kreativitas yang paling dominan mengalami perkembangan adalah *fluency* (kelancaran berpikir) dan *flexibility* (keluwesan berpikir). Sekitar 70% artikel, seperti yang ditulis oleh Cahyani et al. (2020) dan Suryanto et al. (2020), melaporkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dan solusi dari berbagai sudut pandang. Hal ini tampak dalam kemampuan siswa mengembangkan produk pembelajaran, menyusun strategi proyek, serta memberikan refleksi terhadap hasil karyanya. Selain itu, aspek *originality* (keunikan ide) juga mengalami kemajuan, meskipun tidak sebesar dua aspek sebelumnya. Siswa mampu menciptakan solusi inovatif sesuai pengalaman kontekstual mereka. Perkembangan aspek-aspek ini berkaitan erat dengan indikator kreativitas menurut Torrance (1966) dalam jurnal pratiwi (2025), yang menyebutkan bahwa kreativitas terdiri dari fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Penerapan model PjBL memungkinkan semua indikator tersebut tereksplorasi, namun keberhasilan utamanya terletak pada penyediaan ruang bagi siswa untuk berpikir bebas, mengembangkan gagasan, dan mengintegrasikannya dalam hasil karya nyata yang kontekstual. Dalam konteks pembelajaran SD, pendekatan ini menjadi krusial karena selaras dengan tahapan perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget, yang menekankan perlunya pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi nyata.

Tantangan atau Kendala yang Dihadapi Guru dan Siswa Ketika Menerapkan Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD

Meskipun memberikan dampak positif, penerapan pembelajaran tematik berbasis proyek juga menghadapi berbagai tantangan yang dikemukakan dalam sekitar 60% artikel yang dianalisis. Kendala utama yang ditemukan adalah terbatasnya pemahaman guru tentang desain pembelajaran berbasis proyek, kesulitan dalam pengelolaan kelas yang dinamis, dan keterbatasan waktu serta sumber daya. Beberapa guru belum terbiasa dengan model PjBL yang menuntut perencanaan matang dan pelaksanaan lintas mata pelajaran. Selain itu, beberapa

siswa mengalami kebingungan dalam mengelola proyek secara mandiri, terutama pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, sebagaimana disebutkan dalam temuan Niak et al. (2018). Tantangan lain adalah perbedaan kemampuan siswa dalam kerja kelompok, yang berdampak pada distribusi peran dan hasil belajar yang tidak merata. Teori beban kognitif dari Sweller (1988) dalam jurnal Nasir et al (2023), menjelaskan bahwa tugas kompleks tanpa struktur dukungan yang memadai dapat meningkatkan beban mental siswa, sehingga menghambat kreativitas. Oleh karena itu, keberhasilan PjBL sangat bergantung pada kesiapan guru, tersedianya media konkret yang sesuai, serta panduan pembelajaran yang sistematis untuk memfasilitasi keberagaman gaya belajar siswa secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap 20 artikel, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik berbasis proyek (*Project-Based Learning*) efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif, mampu berpikir kreatif, dan menghasilkan ide-ide baru saat mengerjakan proyek nyata. Aspek kreativitas yang paling berkembang adalah kelancaran dan keluwesan berpikir. Namun, penerapan pembelajaran ini masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu, pemahaman guru yang belum merata, serta perbedaan kemampuan antar siswa. Meskipun begitu, model ini sangat cocok diterapkan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SD.

REFERENSI

- Adinda Agesti Marlin, Farhan, Nita Amelia Lusita Dewi, & Mahilda Dea Komalasari. (2025). Analisis Perubahan Kurikulum Pendidikan Dasar Di Indonesia: Dari Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 158 - 170. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5506>
- Anshori, I. A., Rokhmat, J., & Gunada, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kausalitik Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 5(2), 205-212.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi : Literature Review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, Cahyani, A. E. M., Mayasari, T., & Sasono, M. (2020). Efektivitas E-Modul Project Based Learning Berintegrasi STEM Terhadap Kreativitas Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i1.1774>
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 39–48. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/270>
- Hamidah, A. (2024). Penerapan Model Project-Based Learning Terhadap Peningkatan Karakter Gotong Royong Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 196-212.

- Harahap, A. I., Andrean, A., & Figna, H. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(2), 336-344.
- Hendriyani, H. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 5(2), 34-41.
- Hs, A. M., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic literature review: Media pembelajaran pada materi pecahan sekolah dasar. *Jurnal MathEdu*, 6(3), 110-123.
- Juherni, J., & Khalipah, K. (2025). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam LKPD Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas 3 MI Mambaul Ulum Kaliacar. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 25-37.
- Kurniawan, F., & Sari, D. (2023). Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(4), 150-158.
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63-80.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Maulidia, N., & Lestari, A. S. B. (2024). Studi literatur: Hasil belajar pada penggunaan media pembelajaran komik matematika. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 70-80.
- Muhtarom, T. (2024). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pendidikan Karakter Di Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 2(3), 80-89.
- Muhtarom, T. (2016). *Urgensi Pengembangan Kurikulum Sekolah dasar Berbasis Kearifan lokal Berwawasan Lingkungan Dalam Upaya Pembentukan Pribadi Manusia Yang Berkarakter*.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran project based learning (PJBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706-719.
- Nafizatunni'am, N. A., Sukarso, A. A., & Lestari, T. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Classroom Action Research*, 6(3), 494-503.
- Nasir, M., Mahmudinata, A. A., Ulya, M., & Firdaus, F. A. (2023). Strategi pemberdayaan sekolah sebagai upaya peningkatan manajemen pendidikan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(2).
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082-1092.
- Niak, Y., Mataheru, W., & Ngilawayan, D. A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Dan Model Pembelajaran Konvensional. *Journal of Honai Math*, 1(2), 67-80.
- Nita, R. S. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui model Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(2), 6-14.
- Nugroho, T., & Lestari, M. (2020). Efektivitas media konkret untuk pembelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 22-30.
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42-50.

- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Pratiwi, Y., Budianti, Y., & Lubis, R. (2025). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 104202 Bandar Setia Tahun Ajaran 2023/2024. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(5), 81-89.
- Ratnawati, D., Kusumaningrum, K. D., & Muhtarom, T. (2024). Analisis Perbandingan Komparasi Pendidikan Negara Maju Untuk Kemajuan Pendidikan Sekolah Dasar Di Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 110-118.
- Rinia Surya Nital, I. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project Based Learning (Pjbl). 4(2019), 6.
- Saputra, B. (2024). Media konkret dalam pembelajaran tematik berbasis proyek. *Jurnal Pembelajaran Tematik*, 6(2), 77–85.
- Salsabila, Z. P., et al. (2022). Penerapan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar tematik integratif peserta didik kelas 2 MINU Ngingas. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 38–50.
- Setiawan, L. et al. 2021. Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 8(2), 163–171. DOI: <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 163–171. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Suryanto, S., Rahmawati, N., & Wibowo, D. (2020). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SDN Sidorejo Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 45–52.
- Syarifuddin, S., Wirahmad, I., & Mikrayanti, M. (2025). Efektivitas Pendekatan STEM Berbasis Collaborative Learning terhadap Pemahaman Konsep Abstrak Siswa Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 3(1), 1-9.
- Umi, U. (2015). Penerapan pendekatan saintifik melalui model project based learning untuk meningkatkan ketrampilan proses dan hasil belajar siswa kelas IV SD negeri seworan, Wonorego. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 24-38.
- Utami, S., & Dewi, P. (2022). Pengaruh media konkret terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(4), 101–109.
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11–21.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2020). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 3(1), 579–587.
- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Ahlimedia Book.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game-based learning matematika dengan metode Squid Game dan Among Us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 286. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.4194>