

## UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN SISWA MENGGUNAKAN METODE PJBL

Adinda Taliyasalsabila<sup>1</sup>, Fahrur Rosy<sup>2</sup>, Achmad Mujahid Afifuddin<sup>3</sup>

STKIP PGRI SUMENEP<sup>1</sup>, [adindats2004@gmail.com](mailto:adindats2004@gmail.com)<sup>1</sup>

STKIP PGRI SUMENEP<sup>2</sup>, [fahrurrosy73@gmail.com](mailto:fahrurrosy73@gmail.com)<sup>2</sup>

STKIP PGRI SUMENEP<sup>3</sup>, [mohafif237@gmail.com](mailto:mohafif237@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### Article history:

**Received** Des 16, 2024

**Revised**, Des 17, 2024

**Accepted**, Des 18, 2024

### Kata Kunci:

*Kreativitas dan  
Keterampilan Siswa,  
Metode PJBL*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa menggunakan metode PJBL. Penelitian dilakukan di SDN Tanamera 1 Kecamatan Saronggi, Kabupaten Sumenep, menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode PJBL meningkatkan siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam mengerjakan tugas proyek, metode ini juga dapat membuat siswa terlibat aktif dalam membuat proyek. Metode ini dapat membantu siswa untuk mengeksplor ide-ide kreatif dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode PJBL efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, Dengan nilai rata-rata 80 ke atas siswa berhasil mengeksplor ide-ide serta dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka. Penerapan metode PJBL membuat siswa lebih aktif pada saat membuat proyek. Dari penelitian ini bahwa metode PJBL dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa di sekolah dasar.

### Keywords:

*Student Creativity and  
Skills, PJBL Method.*

**Abstract.** This research aims to improve students' creativity and skills using the PJBL method. The research was conducted at SDN Tanamera 1, Saronggi District Sumenep Regency, using the Classroom Action Research (PTK) approach which consists of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The PJBL method improves students in developing their creativity and skills in doing project assignments, this method can also make students actively involved in creating projects. This method can help students to explore creative ideas and collaborate with peers. The results of the study show that the PJBL method is effective in improving students' creativity and skills, with an average score of 80 and above students succeed in exploring ideas and can improve their creativity and skills. The application of the PJBL method makes students more active at the time of the project. From this study, the PJBL method can be an effective solution in improving students' creativity and skills in elementary school.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam menciptakan peluang dan membuka pintu masa depan yang lebih baik, ketika seorang anak mendapatkan pendidikan yang lebih baik, maka mereka juga akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu mereka mendapatkan suatu pekerjaan yang layak, membangun karir yang sukses serta dapat berkontribusi pada masyarakat [9]. Pendidikan bukan hanya tentang akademik, pendidikan juga termasuk dalam mengembangkan karakter dan etika, bagi generasi muda yang mendapatkan pendidikan yang baik maka mereka cenderung memiliki nilai-nilai moral yang kuat [11], seperti rasa tanggung jawab, rasa hormat kepada orang lain [6]. Di era globalisasi pendidikan sangat penting karena generasi muda saat ini harus siap menghadapi tantangan global, seperti teknologi yang berkembang pesat dan ekonomi yang terus berubah [1].

Penilaian dalam pendidikan ada 3 yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian kognitif adalah penilaian yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi [5]. Penilaian afektif adalah penilaian yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai [2]. Penilaian psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik [4], misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

Dalam penilaian psikomotorik ini berkaitan dengan kreativitas dan keterampilan. Dimana siswa di tuntut untuk mengembangkan Kreativitas dan keterampilannya, Kreativitas ialah kemampuan dari individu agar memakai imajinasi untuk menentukan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna [3]. Kreativitas dari suatu pendidikan merupakan hal yang berguna juga penting dalam membentuk sebuah generasi yang kompeten dan berkarakter untuk menghadapi tantangan serta perubahan di era saat ini [10]. Peningkatan kreativitas dalam pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam berpikir kritis, serta kemampuan berupa penyelesaian masalah secara kreatif. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas [7]. Dari pengertian keterampilan menurut Kamus Indonesia (KBI) tersebut terdapat dua komponen yang saling berkaitan yaitu kecakapan dan tugas atau pekerjaan. Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan lebih yang ada pada diri seseorang untuk menyelesaikan atau melakukan pekerjaan. Jika pekerjaan itu di dalam pembelajaran, maka pekerjaan itu berupa tugas-tugas dalam belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam penelitian ini siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka dengan membuat suatu proyek yaitu mendaur ulang sampah menjadi kolase baju batik, dengan menggunakan metode Project Based Learning (PJBL). Metode Project Based Learning (PJBL) dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilannya, metode ini juga dapat membuat siswa terlibat aktif dalam membuat proyek. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang bermakna [8]. Metode Project Based Learning (PJBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah pada siswa di berbagai tingkat Pendidikan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode Project Based Learning (PJBL) memiliki dampak yang positif terhadap kreativitas dan keterampilan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka dengan membuat suatu proyek

daur ulang sampah menjadi kolase baju batik. Contohnya dalam penelitian oleh Rahmawati & Suryadi. (2021) Dengan menggunakan metode Project Based Learning (PJBL) siswa dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilannya, metode ini juga dapat membuat siswa terlibat aktif dalam membuat proyek. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang bermakna. Dalam penggunaan metode PJBL siswa merasa lebih termotivasi karena mereka dihadapkan pada tantangan yang mengasah kreativitas dan keterampilan mereka. Ketika mereka berhasil menyelesaikan proyek daur ulang sampah menjadi kolase baju batik, mereka akan merasa puas dan percaya diri terhadap kemampuan dan ide-ide yang dimiliki oleh mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

Persamaan dari penelitian kami dan Rahmawati & Suryadi menggunakan metode PJBL untuk meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan keterampilan siswa. Kedua pendekatan tersebut menekankan pada pembelajaran aktif, di mana siswa secara langsung terlibat dalam membuat proyek yang mengasah kreativitas mereka. Namun, perbedaannya terletak pada konteks spesifik dari proyek yang diangkat. Penelitian Rahmawati & Suryadi fokus pada bagaimana PJBL membantu siswa mengeksplorasi ide-ide mereka secara umum, tanpa penekanan yang jelas pada proyek spesifik. Di sisi lain, penelitian kami fokus pada proyek daur ulang sampah menjadi kolase baju batik, yang lebih spesifik dan berkaitan dengan masalah lingkungan. Ini memberikan dimensi tambahan, yaitu bagaimana siswa bukan hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga kesadaran lingkungan serta kemampuan teknis dalam mengubah sampah menjadi produk bernilai guna.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengintegrasikan metode Project-Based Learning (PJBL). PTK dipilih sebagai metodologi penelitian karena kemampuannya untuk melibatkan secara langsung baik guru maupun siswa dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pengerjaan proyek, mengembangkan pemikiran kreatif mereka, serta mengatasi berbagai tantangan pembelajaran yang mereka hadapi. Metode PTK yang diterapkan terdiri dari beberapa siklus berulang, di mana setiap siklus mencakup empat tahap kunci: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi masalah yang ada di kelas dan merancang strategi tindakan yang melibatkan penggunaan metode PJBL dalam setting kelompok. Setelah perencanaan matang, penelitian berlanjut ke tahap pelaksanaan tindakan, di mana rencana yang telah disusun diimplementasikan secara langsung di dalam kelas.

Melalui pendekatan sistematis ini, penelitian bertujuan untuk menghasilkan perubahan positif dalam praktik pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan mengembangkan keterampilan mereka melalui pengalaman proyek yang bermakna.

## **SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN TANAMERA 1 Sumenep yang beralamat di Jl. Raya Lenteng No.7, Bon Malang, Saronggi, Kec. Saronggi, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69467. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 12 siswa, dengan 4 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah kreativitas dan keterampilan siswa dalam mendaur ulang sampah menjadi kolase baju batik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Upaya untuk meningkatkan kreatifitas dan keterampilan siswa dilaksanakan sesuai jadwal sekolah kelas IV SDN Tanamera 1 Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian 12 Orang, usia mereka rata-rata 9-10 tahun, alamat rumah mereka tidak jauh dari sekolah atau berasal dari sekitar sekolah, rata-rata mereka berangkat ke sekolah naik sepeda listrik dan hanya ada sebagian siswa saja yang diantar jemput oleh orang tuanya.

Pelaksanaan upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan pada tanggal 30 Oktober 2024 dilakukan dalam satu siklus, yang berfungsi sebagai tahap observasi dan simulasi mengajar dengan menggunakan metode PJBL. Pada siklus ini, kami sebagai peneliti sekaligus guru (simulasi mengajar) tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi juga melibatkan siswa-siswi yang lebih unggul untuk membantu teman sekelasnya. Dengan demikian, penjelasan materi tidak hanya datang dari guru, tetapi juga disampaikan oleh teman sebayanya. Melalui metode PJBL, bertujuan agar siswa dapat mengembangkan ide-ide kreativitas dan keterampilan serta terlibat aktif dalam mengerjakan tugas proyek. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif, kreativitas dan keterampilan mereka melalui metode PJBL.

Sebelum melakukan penelitian, pada tahap ini peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan serta membuat rencana tindakan. Pada tahap ini direncanakan semua kegiatan yang akan menunjang kelancaran peningkatan kreativitas pembelajaran dan pengambilan data, antara lain: 1) Menyusun rencana upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil refleksi awal terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran pra-siklus. Rencana upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan difokuskan pada proyek daur ulang sampah plastik menjadi kolase baju batik; 2) Merencanakan bahan ajar, media, dan lembar kerja siswa (LKS), lembar kerja observasi pengelolaan pembelajaran; 3) Merencanakan aspek-aspek yang akan diamati dan dinilai dari pelaksanaan upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam pembelajaran, yaitu persiapan, kejelasan materi, pengorganisasian, latihan dan bimbingan, balikan dan penutup; 4) Merencanakan kriteria keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini keberhasilan pembelajaran ditetapkan apabila 80% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70 sesuai dengan KKM mata pelajaran seni budaya kelas IV.

Pada tahap pelaksanaan, penulis melakukan skenario pembelajaran dengan mengimplementasikan melalui metode PJBL dengan sebaik-baiknya. Seperti yang telah direncanakan di dalam Modul, dengan langkah-langkah pembelajaran inti sebagai berikut: 1) Memperkenalkan metode PJBL, memberikan penjelasan dasar, serta menanyakan beberapa pertanyaan pemantik untuk membangun minat siswa; 2) Guru menjelaskan konsep dari metode PJBL dengan memberikan contoh dalam pembuatan proyek-proyek yang sudah pernah mereka kerjakan, seperti membuat vas bunga dengan botol plastik untuk memperkuat pemahaman siswa; 3) Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok, selanjutnya guru memberikan tugas LKPD yaitu mendaur ulang sampah plastik menjadi kolase baju batik untuk dikerjakan bersama; 4) Guru memberikan bahan-bahan proyek dan memotoring siswa serta mengarahkan siswa dalam mengerjakan proyek; 5) Pemantapan terhadap hasil tugas siswa; 6) Menarik kesimpulan.

Tahap observasi dilaksanakan bersama oleh peneliti dan teman sejawat yang berfungsi sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Data penelitian yang dilakukan adalah: 1) Data proses, yaitu keaktifan, kerjasama, kreativitas dan keterampilan dalam mengerjakan proyek daur ulang sampah menjadi kolase baju batik, kecepatan menyelesaikan tugas dan hasil belajar siswa dalam kelompok kerja. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi atau lembar pengamatan; 2) Data hasil, berupa hasil penyelesaian tugas proyek selama pembelajaran berlangsung (evaluasi dalam proses); 3) Setelah perbaikan pembelajaran (evaluasi akhir); 4) Data menggunakan lembar hasil proyek siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, terlihat antusias siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan proyek. Penulis menggunakan metode PJBL agar siswa

dapat mengembangkan ide-ide kreatif dan keterampilan mereka. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Rahmawati & Suryadi (2021) bahwa menggunakan metode PJBL untuk meningkatkan keterlibatan, keaktivitas, dan keterampilan siswa. Sehingga siswa memiliki semangat untuk menyelesaikan proyek dengan bagus dan menarik.

Untuk menentukan peningkatan pemahaman belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus: Berikut ini adalah langkah-langkah perhitungan dari hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Kelompok) siswa kelas 4 pada metode PJBL yaitu membuat kolase baju batik: 1) Aspek penilaian dan bobot, hasil Proyek (HP): 50, 2) kerja Sama (KS): 30, 3) kontribusi Individu (KI): 20; 2)

Tabe I : sebaran data yang diperoleh berbasis kelompok

Kelompok I	Kelompok 2	Kelompok 3
Nilai hasil proyek (HP): 80	Nilai hasil proyek (HP): 90	Nilai hasil proyek (HP): 85
Nilai kerja sama (KS): 75	Nilai kerja sama (KS): 85	Nilai kerja sama (KS): 80
Nilai kontribusi individu (Ki: Andin: 90, Fita: 85, Fyza: 80, Balqis: 85	Nilai kontribusi individu (Ki): Sandi: 95, Ardi: 90, Avrell: 90, Firly: 85	Nilai kontribusi individu (Ki): Yuni: 90, Hilya: 85, Diza: 85, Arif: 85
<b>Rata-rata kelompok 1</b> $= (90 + 85 + 80 + 85) / 4$ $= 85$	<b>Rata-rata kelompok 2</b> $= (95 + 90 + 90 + 85) / 4$ $= 90$	<b>Rata-rata kelompok 3</b> $= (90 + 85 + 85 + 85) / 4$ $= 86,25$

Dari hasil penilaian rumus diatas kelompok 1 menunjukkan kinerja yang solid dengan nilai hasil proyek 80 dan nilai kerja sama 75. Kontribusi individu anggota kelompok bervariasi, dengan Andin memperoleh nilai tertinggi 90, diikuti oleh Fita dan Balqis masing-masing 85, serta Fyza 80. Rata-rata kontribusi individu kelompok ini mencapai 85.

Kelompok 2 menampilkan performa yang sangat baik dengan nilai hasil proyek 90 dan nilai kerja sama 85. Kontribusi individu dalam kelompok ini juga mengesankan, dengan Sandi memimpin dengan nilai 95, diikuti oleh Ardi dan Avrell masing-masing 90, serta Firly 85. Kelompok ini mencapai rata-rata kontribusi individu tertinggi yaitu 90.

Kelompok 3 juga menunjukkan hasil yang memuaskan dengan nilai hasil proyek 85 dan nilai kerja sama 80. Kontribusi individu dalam kelompok ini cukup konsisten, dengan Yuni memperoleh nilai 90, sementara Hilya, Diza, dan Arif masing-masing mendapat nilai 85. Rata-rata kontribusi individu kelompok ini adalah 86,25.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa metode PJBL dalam pembuatan kolase baju batik berhasil mendorong kerja sama yang baik antar siswa dan memungkinkan mereka untuk menunjukkan kontribusi individu yang signifikan. Kelompok 2 menunjukkan performa terbaik secara keseluruhan, diikuti oleh Kelompok 3 dan Kelompok 1. Perbedaan nilai antar kelompok relatif kecil, menunjukkan konsistensi dalam pemahaman dan penerapan proyek oleh seluruh kelas.

Di bawah ini adalah hasil perhitungan rumus di atas dan dapat kita ketahui hasil rata-rata nilai kelompok keseluruhan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Rata - rata Semua Kelompok}}{\text{Banyak Kelompok}} \times 100$$

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{85 + 90 + 86,25}{3} \times 100 \\ &= \frac{261,25}{3} \times 100 \\ &= 87,08\%\end{aligned}$$

Di akhir pembelajaran penulis memberikan instrumen penelitian. Hasilnya yaitu metode PJBL membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka, siswa akan merasa senang ketika penulis menggunakan metode PJBL, penggunaan metode PJBL membuat pembelajaran lebih menarik dan suasana saat pembelajaran tidak bosan, rata-rata siswa lebih bersemangat untuk belajar secara proyek. Metode PJBL mendorong siswa untuk mengeksplor ide-ide kreatif dan keterampilan mereka, waktu yang diberikan penulis untuk menyelesaikan proyek cukup, metode PJBL membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam penggunaan metode PJBL dapat membangun kerja sama antar kelompok.

Dari metode Project Based Learning (PJBL), penulis dapat mengetahui peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa dalam mendaur ulang sampah menjadi kolase baju batik dengan beberapa cara: 1) Mendorong Pemikiran Kreatif dalam Pemecahan Masalah: PJBL menempatkan siswa sebagai penggerak utama proyek, yang memotivasi mereka untuk mencari solusi kreatif dalam memanfaatkan sampah sebagai bahan utama untuk kolase baju batik. Dalam proses ini, siswa mengembangkan ide-ide original untuk desain batik yang berbeda dan estetik, sekaligus mengatasi tantangan teknis yang mungkin mereka temui; 2) Pengembangan Keterampilan Praktis Melalui Pengalaman Langsung: Dalam metode PJBL, siswa terlibat langsung dalam setiap tahap proyek, mulai dari pemilihan bahan daur ulang, perancangan pola batik, hingga tahap akhir kolase. Keterlibatan langsung ini mengasah keterampilan teknis, seperti menggunting, menyusun, dan menempel bahan daur ulang dengan detail, sehingga keterampilan motorik dan ketelitian siswa semakin meningkat; 3) Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi: Metode PJBL sering melibatkan kerja kelompok, sehingga siswa belajar untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan saling memberi masukan. Diskusi dalam kelompok ini memperluas wawasan dan ide kreatif siswa, karena mereka mendapatkan inspirasi dari satu sama lain dalam menentukan desain dan teknik terbaik untuk kolase baju batik; 4) Meningkatkan Motivasi dan Rasa Tanggung Jawab: Dengan metode PJBL, siswa merasa memiliki proyek mereka sendiri, yang meningkatkan motivasi untuk menghasilkan karya terbaik. Mereka lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap proses dan hasil akhir, sehingga kualitas dan kreativitas produk yang dihasilkan pun lebih baik; 5) Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan dan Pemanfaatan Limbah: Melalui proyek daur ulang dengan metode PJBL, siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya menjaga lingkungan. Mereka memahami bahwa sampah dapat diubah menjadi sesuatu yang bernilai seni, dan ini menumbuhkan sikap peduli lingkungan dan kebiasaan untuk memanfaatkan limbah secara kreatif.

## SIMPULAN

Penelitian ini membahas upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa melalui metode PJBL Kelas IV Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep terhadap tugas proyek daur ulang sampah plastik menjadi kolase baju batik. Metode PJBL ini dapat membuat siswa terlibat aktif dalam membuat proyek serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka. Penelitian ini dilakukan di SDN Tanamera 1 Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep, dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode PJBL dapat membuat siswa terlibat aktif dalam mengerjakan proyek serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka, penelitian terbukti dari hasil kerja kelompok mendaur ulang sampah menjadi kolase baju batik dengan mendapatkan nilai rata-rata di atas 80. Penerapan metode ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengeksplorasi ide-ide kreatif dan keterampilan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode PJBL dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi kesulitan siswa khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 6672.
- [2] Andersen, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Longman. *New York: Longman*.
- [3] Bara, F. (2018). (2018). Kreativitas: Konsep dan pengembangan., 35-46. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 35–46.
- [4] Bloom, B. (1979). *Taksonomi tujuan pendidikan: Klasifikasi tujuan pendidikan. Buku Pegangan II: Domain afektif*. New York: Perusahaan David McKay.
- [5] Bloom, B. (Ed.). (1956). *Taksonomi tujuan pendidikan: Klasifikasi tujuan pendidikan. Buku Pegangan I: Domain kognitif*. New York: Perusahaan David McKay.
- [6] Lickona, T. (n.d.). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media.
- [7] Qodratillah, M. T. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- [8] Rahmawati, D., Suryadi, E., & Rosidin, U. (2021). Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru dalam Implementasi Kurikulum “Merdeka Belajar”. *Jurnal Pendidikan Guru Dan Pengembangan Profesi*, 4(1), 75 88.
- [9] Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upayapembangunan Sumber Daya Manusia. , 1-14. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(14), 1-14.
- [10] Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- [11] Zainuddin, Z. (2017). URGENSI PENANAMAN HAYA™ PADA ANAK DI RUMAH. *Reflektika*, 12(2), 226–246.