

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA DI RAUDHATUL  
ATHFAL PLUS FATAHUL WARDAH PALEMBANG**

Annisatul Afifah<sup>1</sup>, Hartatiana<sup>2</sup>, Adi Bahtiar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

<sup>1</sup>[annisatulafifah2@gmail.com](mailto:annisatulafifah2@gmail.com), <sup>2</sup>[hartatiana\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:hartatiana_uin@radenfatah.ac.id),

<sup>3</sup>[adibahtiar1983@gmail.com](mailto:adibahtiar1983@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the limitations of less varied learning, making students tend to be passive in learning activities. In addition, inadequate learning media also limits children's creativity. This study aims to determine the effect of the project-based learning model on student learning creativity at RA Plus Fatahul Wardah Palembang. This study used one experimental class. With a quantitative research approach. The design of this study was one group pre-test post-test design. The sample of this study amounted to 9 children in class B2 at RA Plus Fatahul Wardah Palembang. Data collection techniques were by observation, testing, and documentation. Data analysis techniques used validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and t-test hypothesis tests. Based on the results of the study, there is a difference in the results of the pre-test and post-test with an average pre-test value of 35, while the average post-test value is 74. Furthermore, based on the results of the t-table calculation for a significance level of 0.05%, the calculated t-value > t-table (-24.535 > 2.306) can be concluded that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, so it can be said that there is an influence of the use of the project-based learning model on student learning creativity at RA Plus Fatahul Wardah Palembang.*

*Keywords: experimental method, project based learning, student learning creativity*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya keterbatasan pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik cenderung pasif dalam aktivitas belajar. Selain itu juga media pembelajaran yang kurang memadai sehingga keterbatasan untuk anak berkreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa di RA Plus Fatahul Wardah Palembang. Penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen. Dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *one group pre-test post-test design*. Sampel penelitian ini berjumlah 9 orang anak kelas kelompok B2 di RA Plus Fatahul Wardah Palembang. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *t test*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai rata-rata *pre-test* 35, sedangkan nilai rata-rata *post-test* 74.

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan  $t_{tabel}$  untuk taraf signifikan 0,05% diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $-24,535 > 2,306$ ) maka dapat diambil Kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa di RA Plus Fatahul Wardah Palembang.

Kata Kunci: metode eksperimen, *project based learning*, kreativitas belajar siswa

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni.

Aspek perkembangan anak dapat tercapai apabila orang tua melaksanakan perannya dengan kesabaran dan keinginan untuk terus belajar. Namun, tidak semua orang tua dapat memenuhi setiap aspek perkembangan yang diperlukan oleh anak mereka, karena setiap individu biasanya memerlukan dukungan dari orang lain yang dapat membantu dalam mendidik serta meningkatkan

kemajuan anak-anak mereka. Oleh karena itu, banyak orang tua lebih memilih untuk memasukkan anak-anak mereka yang sudah memasuki tahap usia pra-sekolah ke dalam institusi pendidikan guna mengoptimalkan potensi mereka dan membentuk kemandirian anak.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai seorang pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana lingkungan belajar yang menarik agar peserta didik mampu

mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya.

Proses pembelajaran selalu membutuhkan kreativitas dan inovasi dari pendidik. Berpikir secara kreatif dan inovatif dapat mempengaruhi pengembangan siswa. Namun, pendidik yang kreatif dan inovatif dapat memberi siswa proses belajar yang menarik. Proses pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa yang menggunakan model pembelajaran khusus. Penggunaan model pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk berhasil dalam proses belajar dan melibatkan mereka di dalamnya secara proaktif dan kreatif.

Model pembelajaran didefinisikan sebagai proses sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran sebenarnya sama dengan pendekatan atau strategi pembelajaran. Banyak jenis model pembelajaran saat ini sedang dikembangkan, mulai dari yang sederhana hingga kompleks. Model pembelajaran (*Teaching Models*) memiliki implikasi yang lebih luas sebagai metode, strategi/pendekatan, atau prosedur. Istilah model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran tertentu, termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem manajemen. Adapun ciri model pembelajaran yaitu: (1) rasionalisasi teoretis, (2) referensi untuk hasil pembelajaran (3), dibimbing oleh tindakan guru, (4), struktur kelas diperlukan mempunyai arti yang lebih luas dari pada metode, strategi/pendekatan, atau prosedur

*Project based learning* adalah model pembelajaran yang saat ini banyak populer di dunia pendidikan. Model pembelajaran ini berfokus pada kegiatan intelektual yang dilakukan siswa untuk membantu menyelesaikan permasalahan di berbagai situasi apapun. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan lebih banyak kemandirian pada diri siswa. Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran terkait dengan konteks, karena model ini diharapkan untuk mampu mengubah gaya belajar siswa, memunculkan ide-ide kreatif, dan mempraktikkan pemikiran kritis dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi dalam dunia nyata. Model pembelajaran *project based learning* mencakup berbagai aspek lingkungan di mana siswa berada, dan belajar dengan

melibatkan kreativitas yang ada dalam diri siswa.

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Kreativitas belajar siswa menjadi salah satu indikator penting dalam proses pendidikan. Kreativitas tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga mencakup kemampuan untuk melihat hubungan antar konsep, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan situasi yang berubah. Dalam konteks pendidikan, siswa yang kreatif cenderung lebih mampu menghadapi tantangan dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pemikiran kreatif adalah salah satu hal yang sangat dipertimbangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Berpikir kreatif adalah

tahap di mana kreativitas seseorang terjadi. Teori yang dipaparkan oleh Wallas membagi proses berpikir kreatif menjadi empat tahap yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap inkubasi (*incubation*), tahap iluminasi (*illumination*), dan tahap verifikasi (*verification*). Kreativitas siswa muncul dan berkembang melalui kemampuan berpikir secara divergen dengan lebih sering memecahkan permasalahan menggunakan beragam solusi penyelesaian.

Kreativitas perlu dikembangkan sejak anak usia dini, anak yang memiliki kreativitas tinggi di sekolah hendaknya tidak diabaikan, akan tetapi kemampuan tersebut harus dikembangkan dan di dukung baik di lingkungan sekolah maupun keluarga, sehingga anak dapat mengeksplor kemampuannya. Anak yang kreatif adalah anak yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan unik dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurintan A. Samina, dkk dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun". Hasil penelitian menunjukkan bahwa

adanya perubahan dengan tingkat kreativitas anak hal ini tampak pada perilaku anak yang aktif dalam segala hal, terlihat perkembangan kemampuan kreativitas anak mulai dari anak sudah mampu berfikir lancar, berfikir luwes atau fleksibel, berfikir orisinal, dan keterampilan merinci atau mengelaborasi yang di mana hal tersebut merupakan ciri-ciri dari kreativitas anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Kurniawati, dkk dengan Judul “Pengaruh Penerapan Metode *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita.

Sejalan dengan penelitian Nurul Amaliyah dan Dwi Bhakti Indri dengan judul “Efektivitas Metode Proyek Melalui Kegiatan *Ecoprint* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Kelompok B RA Putra Harapan Gondang”. Hasil dari *pre-test* memperoleh nilai dengan rata-rata 50,53 dan hasil *post-test* memperoleh

nilai dengan rata-rata 77,33. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian metode proyek melalui kegiatan *ecoprint* memberikan pengaruh efektivitas pada peningkatan kreativitas anak kelompok B di RA Putra Harapan Gondang.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan November pada tahun ajaran 2024/2025. Pada semester ganjil ini anak-anak masih tahap pengenalan serta penyesuaian terhadap teman sebaya dan lingkungan disekitarnya. Pembelajaran di Raudhatul Athfal Plus Fatahul Wardah Palembang menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal Plus Fatahul Wardah bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru berbantuan seperti buku, lembar kerja anak, dan papan tulis sehingga pembelajaran membuat anak cepat bosan. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran di kelas, model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik cenderung pasif dalam aktivitas belajar. Selain itu juga media pembelajaran yang kurang memadai sehingga keterbatasan untuk anak berkreativitas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen (*pre-experiment design*). Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*. *Pretest* berfungsi untuk melihat anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning*, sedangkan kegiatan *posttest* berfungsi untuk melihat anak sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa di RA Plus Fatahul Wardah Palembang yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengambilan sampel sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh. Sampel yang diambil sebanyak 9 orang siswa dari kelas kelompok B2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Pengujian prasyarat instrument tes menggunakan uji validitas dan uji

reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Plus Fatahul Wardah Palembang pada tanggal 15-27 Oktober 2025. Tahap awal peneliti melakukan observasi untuk mengetahui anak-anak yang masih kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik keabsahan data seperti uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

### **a. Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing item dengan skor totalnya. Peneliti melakukan uji validasi kepada 9 anak kelas B yang angket tersebut diisi tiap per anak dengan mengujikan instrumen yang telah dibuat. Instrumen tersebut terdiri dari 4 indikator yang dijabarkan menjadi 12 butir amatan. Rumus korelasi yang dipergunakan adalah korelasi *product moment*, yaitu menetapkan alpha ( $\alpha$ ) dengan taraf signifikansi 0,05 dan

n=9. Uji ini dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Validitas		
	$R_{hitung}$	$R_{Tabel}$	Kriteria
1	0.767	0.666	Valid
2	0.683	0.666	Valid
3	0.851	0.666	Valid
4	0.832	0.666	Valid
5	0.903	0.666	Valid
6	0.897	0.666	Valid
7	0.869	0.666	Valid
8	0.799	0.666	Valid
9	0.776	0.666	Valid
10	0.726	0.666	Valid
11	0.778	0.666	Valid
12	0.731	0.666	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh 12 butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,666) pada taraf signifikansi 0,05 dengan n = 9. Nilai  $r_{hitung}$  berkisar antara 0,683 hingga 0,903, yang menunjukkan bahwa setiap item memiliki korelasi yang kuat dengan skor total. Dengan demikian, seluruh butir instrumen layak digunakan dalam penelitian.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan apakah hasil pengukuran suatu instrumen konsisten ketika

digunakan berulang kali dalam situasi yang sama, pengujian reliabilitas dilakukan. Jika suatu instrumen memberikan hasil yang konsisten ketika dievaluasi oleh beberapa penguji dan pada waktu yang berbeda, instrumen tersebut dianggap *reliable*. Untuk menentukan reliabilitas yang baik, penelitian ini menggunakan kriteria reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha > 0,06. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,944 untuk 12 butir pernyataan. Nilai ini lebih besar dari kriteria 0,06, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Artinya, instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dinyatakan *reliable* dan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

#### c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi data dikumpulkan berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 27

diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data *pretest* sebesar 0,709 dan pada data *post-test* sebesar 0,067. Karena kedua nilai tersebut melebihi batas signifikansi 0,05, maka dapat diartikan bahwa distribusi data bersifat normal. Dengan demikian, data yang diperoleh memenuhi syarat asumsi normalitas dan layak digunakan dalam analisis statistik selanjutnya.

d. Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data dari beberapa kelompok memiliki varians yang sama. Nilai  $\alpha$  (0,05) dan nilai signifikansi dibandingkan dalam analisis ini.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,491, serta nilai pada metode lainnya juga lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varian data antar kelompok adalah sama atau homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas dan dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik selanjutnya.

e. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan uji-t guna untuk melihat apakah model pembelajaran *project based learning* dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa di Raudhatul Athfal Plus Fatahul Wardah Palembang.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*) melalui SPSS versi 27, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Proses penelitian berlangsung selama 8 hari terdiri dari 2 hari pelaksanaan *pretest*, 4 hari pemberian *treatment*, dan 2 hari kegiatan *posttest*. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu mengajukan

permohonan izin kepada kepala sekolah RA untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Peneliti melaksanakan observasi terhadap anak-anak dengan menggunakan indikator penilaian yang telah dirancang sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan uji validitas terhadap instrumen yang telah disusun, mencakup aspek kreativitas, terdiri dari 4 indikator dan 12 butir amatan. Pengujian instrumen ini dilakukan pada 9 anak di RA Plus Fatahul Wardah Palembang, dan melakukan uji validitas instrument menggunakan *software* SPSS versi 27.

Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *project based learning*, pada hari pertama dan kedua peneliti melaksanakan *pre-test* dengan mengamati kreativitas anak melalui butir amatan yang telah ditentukan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa banyak anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal ini terlihat dari anak yang masih bosan dalam kegiatan pembelajaran dan ada yang kurang fokus dalam proses belajar.

Setelah *pre-test*, selanjutnya pada pertemuan ketiga peneliti melakukan *treatment* dengan

menggunakan model pembelajaran *project based learning*. *Treatment* pertama berupa kegiatan anak-anak menonton video mengenai sejarah batik, jenis-jenis batik, asal daerah batik, dan cara pembuatan batik serta anak belajar membuat pola batik, *treatment* kedua dilanjutkan dengan guru atau wali murid memberikan contoh pembuatan batik jumputan, *treatment* ketiga anak-anak membuat batik jumputan yang telah dicontohkan pada hari sebelumnya, dan *treatment* keempat anak-anak melakukan kegiatan *market day* dan menampilkan hasil karya (produk) yang telah dibuat sebelumnya untuk dinilai oleh guru. Pada awal pelaksanaan, anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas. Namun, setelah diberikan stimulasi secara berulang, pada hari ketiga hingga hari keenam anak mulai terbiasa dan menunjukkan antusias dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa anak yang masih membutuhkan arahan lebih lanjut.

Pada hari ketujuh dan kedelapan, peneliti melaksanakan *post-test* dengan kegiatan menjahit baju dan mewarnai baju batik. Hasil

*post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Anak-anak tampak lebih terampil dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, anak mulai menunjukkan ketekunan dan fokus dalam belajarnya, serta menunjukkan antusias dalam memperlihatkan hasil karya (produk). Peningkatan tersebut terlihat melalui perbandingan rata-rata nilai, yaitu sebesar 74 dengan skor tertinggi 79 dan skor terendah 65.

Setelah pelaksanaan test awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*), peneliti kemudian menganalisis seluruh data hasil penelitian. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan t-hitung sebesar -24,535 yang berada pada daerah penolakan  $H_0$ . Dengan demikian,  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa di RA Plus Fatahul Wardah Palembang.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *project based*

*learning* dengan kegiatan membuat batik jumpitan terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, karena dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah, meningkatkan kolaborasi peserta didik, dan memberikan pengalaman kepada peserta didik. Kegiatan membuat batik dapat menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *project based learning* yang tercermin dari nilai signifikansi (*sig 2-tailed*) sebesar 0,001. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Oleh karena itu, dari keseluruhan yang telah dipaparkan, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif terhadap kreativitas belajar siswa, hal ini mendorong anak untuk dapat berkembang secara kreatif.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning*

berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis dengan uji-t menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 for Windows. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar -24,535 dengan derajat kebebasan (df)  $9-1 = 8$  dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,306. Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $-24,535 > 2,306$ ), serta nilai signifikansi (*sig 2-tailed*)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa di RA Plus Fatahul Wardah Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Abubakar, Rifa'i. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Batubara, Juni Hidayati, dkk. (2024). Analisis Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa Jurusan KPI Semester 6. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 78-87.
- Dahri, Nuraeni. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Fathurrohman, Muhammad. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Handayani, Sri, dkk. (2020), *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: PT.Literindo Berkah Jaya.
- Jatmiko, Dhanar Dwi Hary, dkk. (2022). Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah Open-Ended Berdasarkan Teori Wallas Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 341.

- Khasanah, Uswatun, dkk. (2022). *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Kusmiati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 206.
- Laela, Kholifatul, Ila Israwaty, Sarinikmah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning di Kelas 2 SDN 2 Setu Kulon. *Jurnal of Teacher Professional*, 404-412.
- Melinda, Vina dan Melva Zainil. (2020). "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1532.
- Murtadlo, Ali & Zainal Aqib. (2022). *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Nugraha, Irfan Rizkiana Raja, Udin Supriadi, Mokh. Iman Firmansyah. (2023). "Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 39-47.
- Pohan, Jusrin Efendi. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Konsep dan Pengembangan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Rafik, Muhammad, dkk. (2022). "Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21", *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 80-85.
- Salsabila, Nafira, dkk. (2024). "Studi Literatur: Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa", *Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 1263-1271.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.