



Strategi Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning* (PjBL)

Harjun¹, Jumatin², Yuniarti Ahiri³, Juwantho Lewa⁴
Universitas Halu Oleo^{1,2,3,4}

*Email harjun@uho.ac.id; jumatin@uho.ac.id ; ahiriyuniyarti@uho.ac.id; juwantho.lewa@uho.ac.id

Diterima: 05-01-2025 | Disetujui: 15-01-2026 | Diterbitkan: 29-03-2026

ABSTRACT

Student creativity is one of the essential competencies that must be developed in 21st-century learning to foster learners who are innovative, adaptive, and capable of solving problems contextually. However, various studies indicate that learning processes in schools remain predominantly teacher-centered and provide limited opportunities for students to optimally develop creative thinking skills. This study aims to analyze effective learning strategies for enhancing student creativity across different educational levels through a library research approach. The review was conducted through stages of planning, data collection, and analysis by examining 20 scholarly articles published between 2020 and 2025 and obtained from academic databases such as Google Scholar, Garuda, and SINTA-indexed journals. The findings reveal that innovative learning strategies, particularly Project Based Learning (PjBL), consistently improve student creativity, as reflected in increased ability to generate diverse ideas, think flexibly, and produce original and meaningful work. In addition to PjBL, STEM/STEAM approaches, technology-based learning, differentiated instruction, and the integration of local wisdom have also been shown to contribute positively to the development of student creativity. Nevertheless, the implementation of these strategies faces challenges, including limited time, inadequate facilities, teacher readiness, and varying levels of student participation. Therefore, this study recommends strengthening teacher competencies through continuous professional development, integrating educational technology, and developing evaluation systems that emphasize creative thinking processes. The results of this review are expected to serve as a reference for educators in designing innovative learning practices that are responsive to the demands of 21st-century education.

Keywords: student creativity, learning strategies, Project Based Learning, innovative learning, Systematic Literature Review.

ABSTRAK

Kreativitas siswa merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad 21 untuk membentuk peserta didik yang inovatif, adaptif, dan mampu memecahkan masalah secara kontekstual. Namun, berbagai kajian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di berbagai jenjang pendidikan melalui metode studi pustaka (library research). Kajian dilakukan melalui tahapan perencanaan, pengumpulan, dan analisis data dengan menelaah 20 artikel ilmiah yang diterbitkan pada periode 2020–2025 dan diperoleh dari berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, Garuda, dan jurnal terindeks SINTA. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif, khususnya Project Based Learning (PjBL), secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas siswa, ditandai dengan meningkatnya kemampuan menghasilkan ide yang beragam, berpikir fleksibel, serta menciptakan karya yang orisinal dan bermakna. Selain PjBL, pendekatan STEM/STEAM, pembelajaran berbasis teknologi digital, pembelajaran berdiferensiasi, serta integrasi kearifan lokal juga terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan

keaktivitas siswa. Meskipun demikian, implementasi strategi tersebut masih menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu, sarana prasarana, kesiapan guru, serta variasi partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan perlunya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan, pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta pengembangan sistem evaluasi yang menekankan proses berpikir kreatif. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap tuntutan pendidikan abad 21.

Kata Kunci: kreativitas siswa, strategi pembelajaran, Project Based Learning, pembelajaran inovatif, .Systematic Literature Review

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Harjun, H., Jumatin, J., Ahiri , Y., & Lewa, J. (2026). Strategi Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning (PjBL). *Journal of Literature Review*, 2(1), 20-34. <https://doi.org/10.63822/ahw24b41>

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan yang baik suatu bangsa ditentukan oleh pemerintah maupun swasta yang menyelenggarakan kebijakan. Salah satu yang paling penting dalam dunia pendidikan yaitu strategi yang baik dalam pembelajaran agar dapat menciptakan generasi yang cerdas dan juga berprestasi. Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan, dapat disimpulkan bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Secara umum, strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Fatimah, 2018: 109). Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular education goal. Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Zainiyati, 2018: 1).

Salah satu strategi yang baik yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan yaitu strategi meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas telah menjadi aset fundamental dalam lanskap pendidikan kontemporer, terutama di era globalisasi dan digitalisasi yang penuh dengan berbagai disrupsi. Definisi kreativitas adalah sebuah bentuk imajinasi yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah proses atau sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan orang lain. Seiring dengan waktu, kreativitas berkembang dan keluar sebuah istilah yang menjadi trend, yaitu industri kreatif. Industri kreatif didefinisikan sebagai sebuah ide yang menghasilkan sesuatu dan memberikan manfaat bagi peningkatan taraf hidup orang banyak (Haryanto et al., 2021).

Di tengah perubahan yang berlangsung dengan begitu cepat, kemampuan berpikir kreatif tidak lagi dianggap sebagai elemen tambahan, melainkan telah menjadi kompetensi inti yang wajib dimiliki oleh setiap individu (Firmansyah, 2021). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, ayat 1, pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan proses dan lingkungan belajar yang mampu mengoptimalkan potensi siswa. Tujuannya adalah supaya siswa aktif dalam mengembangkan potensinya, meliputi kemampuan spiritual atau keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sebagai individu dan anggota masyarakat, bangsa, dan negara. Paradigma pembelajaran harus berubah agar sesuai dengan kebutuhan modern (Fitriyah et al., 2022). Namun, proses pembelajaran perlu berkembang dan mengalami perubahan paradigma agar sejalan dengan kebutuhan zaman saat ini, yang dikenal sebagai pembelajaran abad ke-21.

Dalam konteks abad ke-21, di mana inovasi dan kemampuan memecahkan masalah kompleks menjadi kebutuhan utama, kreativitas berfungsi sebagai katalisator dalam menciptakan solusi-solusi inovatif. Oleh karena itu, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa memegang peranan kunci dalam menghasilkan lulusan yang adaptif, kompetitif, dan mampu memberikan kontribusi signifikan bagi kemajuan masyarakat.

Penerapan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa sebagaimana dijelaskan sebelumnya selaras dengan pendekatan studi pustaka, karena seluruh konsep mengenai model pembelajaran kreatif diperoleh melalui analisis literatur dari berbagai penelitian terdahulu. Melalui proses penelusuran dan pemahaman literatur, peneliti dapat mengidentifikasi model pembelajaran seperti problem based learning, project based learning, dan discovery learning yang telah terbukti efektif menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyusun sintesis teori yang komprehensif tanpa harus melakukan eksperimen langsung di lapangan,

sehingga temuan yang dihasilkan tetap memiliki landasan ilmiah yang kuat dan relevan dengan kondisi pendidikan saat ini (Sugiyono, 2020).

Dengan memperhatikan pentingnya kreativitas dalam proses pembelajaran, penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai strategi pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kajian ini tidak hanya memetakan model pembelajaran inovatif yang telah diterapkan dalam berbagai konteks, tetapi juga menyoroti tantangan yang dihadapi serta potensi pengembangannya di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai peran strategi pembelajaran dalam membentuk generasi yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tuntutan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research) atau tinjauan literatur dengan pendekatan kualitatif-deskriptif, yang berfokus pada analisis strategi pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. Data diperoleh melalui penelusuran jurnal ilmiah terbitan tahun 2020–2025 yang relevan dengan kata kunci seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, *STEM/STEAM Learning*, dan strategi pembelajaran inovatif lainnya, yang diakses melalui database Google Scholar, Garuda, dan jurnal terindeks SINTA. Dari proses penelusuran dan seleksi berdasarkan judul, abstrak, serta isi artikel, diperoleh 20 jurnal yang paling relevan untuk dianalisis. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif dengan cara mendeskripsikan, membandingkan, dan mensintesis teori serta temuan penelitian terdahulu guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti berhasil mengidentifikasi 20 jurnal relevan yang membahas berbagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hasil kajian tersebut dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Studi Strategi Meningkatkan Kreativitas Siswa

Penulis, Tahun	Identitas Jurnal	Hasil Penelitian
Hutabarat, D. H., and Hasibuan, F. A. (2020)	Jurnal Education and Development, Vol.8 No.4, November 2020	Penerapan media pembelajaran berbasis e-learning meningkatkan kreativitas dan hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Timur dengan rata-rata kreativitas naik dari 56,4% menjadi 89,78%.
Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2020)	Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Vol. 8 No. 2, Desember 2024	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan Project-Based Learning. Penerapan PjBL memfasilitasi siswa untuk lebih aktif, berpikir fleksibel, serta menghasilkan ide-ide baru yang kreatif

			dalam memecahkan masalah pada pembelajaran tematik.
Kamarudin, Yana. (2021)	& Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 1, Hal. 213-219		Berdasarkan pembahasan hasil penelitian penerapan metode pembelajaran Learning Start With A Question untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Waha pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hasilnya bahwa kreativitas belajar siswa dapat meningkat pada siklus II. Dimana pada siklus II pertemuan satu tes kreativitas siswa terdapat 16 dengan kategori cukup kreatif dan 2 orang siswa dalam kategori kurang kreatif, sedangkan 4 orang lainnya dalam kategori kreatif dari jumlah 22 orang siswa. Kemudian pada pertemuan kedua tingkat kreativitas belajar siswa ada 15 orang siswa masuk kategori kreatif, dan 5 orang siswa dalam kategori sangat kreatif, sedangkan 2 orang lainnya masuk dalam kategori cukup kreatif. Dan pada tes evaluasi belajar siswa pada siklus II meningkat dengan jumlah rata-rata 78,18%. Jadi metode pembelajaran Learning Start With A Question dapat meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
Jasmine, N., Supriatna, (2022)	& N. FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 11(1), Hal. 1-8		Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan Project Based Learning dengan membuat video digital pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan, meskipun pada indikator keluwesan skor tidak berubah pada daur I dan II, serta pada indikator elaborasi mengalami penurunan skor dari daur I ke daur II. Namun, peningkatan yang signifikan dari daur I ke daur II terlihat pada indikator keluwesan dengan subindikator memberikan ide baru pada rancangan sebelumnya. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah.
Harahap, Nasution, (2022)	A., N. S. Jurnal Everyone Is Teacher Here Vol.1 No.2 Desember 2022, e-ISSN 2829-6893		Strategi Everyone Is Teacher Here meningkatkan kreativitas belajar fisika siswa SMP Negeri 1 Angkola Barat dari siklus I 60,16% menjadi siklus III 80,36%, dengan observasi kreativitas naik hingga 82,8% dan kemampuan guru mengelola pembelajaran meningkat signifikan.

Wakhid, A., Zaenuri, Sugiman, <i>et al.</i> (2023)	JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), Vol. 6 No. 5, Mei 2023, Hal. 3545– 3551	Pembelajaran matematika berpendekatan STEM terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Kajian literatur terhadap 17 artikel (6 artikel terpilih) menunjukkan bahwa integrasi STEM menciptakan suasana belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan inovasi siswa. Model Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu bentuk pembelajaran STEM yang paling efektif dalam memunculkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
Nugraha, I. R. R., Supriadi, S., <i>et al.</i> (2023)	Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI), 17(1): 39–47	Project Based Learning efektif meningkatkan kreativitas dan berpikir kreatif mahasiswa melalui perencanaan, pembuatan, presentasi, dan evaluasi produk, serta mendorong keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor secara signifikan.
Allo, E. L., Pasae, Y. (2024)	Chemica Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia, Vol. 25, No. 1, Juni 2024, hlm. 82–93	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa berbagai upaya dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dimana cara yang paling banyak dilakukan adalah dengan mengembangkan LKPD yang didasarkan pada model pembelajaran tertentu. LKPD yang dikembangkan untuk menstimulasi keterampilan berpikir kreatif dalam bentuk cetak dan elektronik, diantaranya LKPD berbasis PBL, LKPD pada Model Kelas Inkuiri-Flipped, LKPD berbasis Inkuiri, LKPD berbasis Hyperdocs, LKPD dengan Strategi Mind Mapping, dan LKPD berbasis Komik.
Saguni, S. S., Latif, V. A., <i>et al.</i> (2024)	Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat), Vol. 2, No. 3, Juni 2024	Roadshow Ksatriya Mahardika dengan pendekatan konstruktivisme terbukti meningkatkan kreativitas dan talenta siswa melalui berbagai lomba online seperti Content Creator, Lokapala Tournament, Shoutcaster Berbahasa Daerah, Song Cover, dan Tari Kreasi. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, peningkatan keterampilan teknis, serta pemahaman yang lebih dalam tentang industri kreatif. Selain itu, event ini berdampak positif pada pendidikan, ekonomi, dan budaya lokal.
Rahmayani, I., Salam, A., dan Kusumawati, Y. (2024)	Jurnal WANIAMBAY: Journal of Islamic Education, Vol. 5, No. 1, Juni 2024	Penelitian ini meneliti kreativitas siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi di kelas V SDIT Insan Kamil Kota Bima dengan melibatkan penyesuaian konten, proses, dan produk sesuai perbedaan individu siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model

		pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan ruang belajar sesuai gaya dan kebutuhan masing-masing. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta ekspresi ide-ide kreatif melalui tugas seperti membuat video dengan Canva, poster, dan kerajinan tangan. Hasil tes TTCT menunjukkan skor rata-rata aspek kelancaran (64,3), kelenturan (53,2), keaslian (17,3), dan kerincian (11,7), yang berarti siswa mampu menghasilkan banyak ide namun masih perlu mengembangkan orisinalitas dan elaborasi. Faktor penghambat kreativitas antara lain minat siswa yang rendah, keterbatasan keterampilan digital, serta waktu yang terbatas. Secara keseluruhan, pembelajaran berdiferensiasi terbukti efektif dalam mendorong motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir kreatif siswa.
Khaerani, Wahira, <i>et al.</i> (2024)	GENIUS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2 No. 2, hlm. 61–72	Tinjauan literatur menunjukkan pendidikan kewirausahaan dengan strategi project-based, problem-based, pelatihan, dan teknologi efektif meningkatkan kreativitas siswa, meski terkendala sumber daya dan kesiapan guru
Silaen, R., Aritonang, M. L., Hasugian, F. F., <i>et al.</i> (2024)	Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, Vol. 2, No. 4, Oktober 2024, Hal. 52-58	Strategi pembelajaran inovatif merupakan suatu cara atau metode baru dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, di mana siswa lebih aktif, kreatif, serta mampu mengembangkan ide-ide baru melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
Anggipitasari, A. P. H., & Widoningtyas, L. (2025)	Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan, Vol. 3, No. 4, Juli 2025	Penerapan PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan proyek yang mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Siswa menjadi lebih aktif, berani mengemukakan ide, serta mampu menghasilkan karya inovatif. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan variasi partisipasi siswa, PjBL terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.
Jayadi, I., & Fahmi, H. (2025)	Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, Vol. 3, No. 4, April–Juni 2025, Hal. 3197–3204	Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas digital siswa SMK Darul Kamilin melalui pelatihan editing video dengan aplikasi Kinemaster. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan enam pertemuan pelatihan, mulai dari pengenalan

		fitur, praktik editing, hingga penyusunan proyek video edukatif. Hasil menunjukkan peningkatan nilai dari 39% (pretest) menjadi 78% (posttest), dengan gain score 0,67 (kategori sedang–tinggi). Siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan membuat video secara mandiri. Meskipun ada kendala teknis, pelatihan ini efektif. Disarankan pelatihan serupa diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan literasi digital siswa.
Nuraeni, I., Wasta, A., & Dharma, B. (2025)	Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi, Vol. 2, No. 2, Juni 2025, Hal. 184–195	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran pantomim di SMPN 1 Kawali mencakup: (1) penerapan pendekatan saintifik dengan metode discovery learning, eksperimen, drill, dan demonstrasi, (2) strategi seleksi pencarian bakat melalui kegiatan NMB (Nesaka Mencari Bakat) dan ekstrakurikuler tari, (3) strategi lomba meliputi tahapan pengenalan konsep dasar pantomim, eksplorasi tema dan alur cerita, perancangan gerak, latihan intensif, serta evaluasi berkala terhadap ekspresi, teknik gerak dan kreativitas siswa. Keseluruhan strategi ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa, mempersiapkan mereka secara optimal untuk kompetisi, serta menghasilkan prestasi dalam ajang lomba pantomim.
Suprpto, D., Astuti, S. Y., et al. (2025)	Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI), Vol. 5, No. 2, April 2025, Hal. 423–431	Pelatihan storytelling dan etika pembuatan konten digital dirancang guna meningkatkan kreativitas dan kesadaran siswa dalam menghasilkan video yang lebih terstruktur dan bertanggung jawab. Pelatihan dilaksanakan melalui sesi teori dan praktik, mencakup pembelajaran konsep storytelling, teknik pengembangan ide, dan etika perekaman, dengan evaluasi pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman storytelling sebesar 85%, serta kesadaran etika digital yang lebih tinggi. Siswa mampu menghasilkan video dengan konsep matang, terencana, dan berhati-hati dalam membagikan konten di media sosial.
Nasution, G., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025)	Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, Vol. 3, No. 2, April 2025, Hal. 308–316	Penelitian ini merupakan kajian literatur sistematis terhadap 20 artikel yang dipublikasikan pada jurnal terindeks SINTA. Hasil analisis menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran, media pembelajaran, dan

		pengembangan bahan ajar. Penerapan strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis teks narasi sekaligus melatih berpikir kritis, kreativitas, dan literasi budaya siswa. Integrasi kearifan lokal juga membuat pembelajaran lebih bermakna, kondusif, efektif, serta menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya daerah.
Utami, A. T., Adevena, A., <i>et al.</i> (2025)	Renjana Pendidikan Dasar, Volume 5 Nomor 1, Februari 2025, p-ISSN 2747-0725, e-ISSN 2775-7838	Penelitian studi literatur terhadap 57 artikel menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. PjBL juga mendorong keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, hasil belajar, kolaborasi, dan komunikasi matematis. Model ini dapat diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran (IPA, IPS, Matematika, SBDP, Bahasa Indonesia, dan Tematik) dan lebih cocok diterapkan pada kelas tinggi karena siswa sudah mampu menangani proyek yang kompleks dan relevan dengan kehidupan nyata.
Hermansyah, D., Ali, M., <i>et al.</i> (2025)	TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam, Vol.8 No.1 Januari 2025	Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) di Madrasah Ibtidaiyah berpotensi besar meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Tantangan utama meliputi keterbatasan sumber daya, waktu, dan pelatihan guru, sehingga dibutuhkan dukungan pelatihan berkelanjutan dan penyesuaian kurikulum.
Diah, P., <i>et al.</i> (2025)	Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 14, No. 2, Mei 2025	Penerapan model pembelajaran STEAM terbukti mampu mengembangkan daya kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Penyatuan berbagai bidang keilmuan, khususnya unsur seni, membantu siswa tidak sekadar menguasai teori sains melainkan juga mampu menerapkannya secara kreatif untuk menyelesaikan permasalahan. Teknik pembelajaran ini merangsang peserta didik untuk berpikir luwes, menciptakan gagasan-gagasan baru, serta berkolaborasi dalam mengatasi persoalan sains yang rumit. Di antara berbagai metode yang ada, pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dan Engineering Design Process (EDP) menunjukkan hasil paling optimal dalam mengasah kreativitas siswa melalui pembelajaran STEAM.

Secara umum, hasil dari 20 jurnal dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif, khususnya Project Based Learning (PjBL), terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Peningkatan terlihat dari kemampuan siswa menghasilkan lebih banyak ide, berpikir lebih fleksibel, serta menghasilkan gagasan yang berbeda dan lebih rinci dibandingkan pembelajaran konvensional. Beberapa penelitian juga mencatat bahwa penerapan model pembelajaran berbasis teknologi maupun kearifan lokal turut mendorong kreativitas siswa secara signifikan.

Meskipun mayoritas penelitian menunjukkan hasil positif, masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu, sarana pendukung, dan variasi partisipasi siswa. Namun, temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang variatif, kontekstual, dan berbasis proyek layak diperluas karena efektif dalam menumbuhkan kreativitas, berpikir kritis, serta motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil kajian terhadap 20 artikel menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Strategi yang paling dominan adalah Project Based Learning (PjBL) yang diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian Nabila Jasmine & Nana Supriatna (2022) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kreativitas siswa, khususnya pada aspek keluwesan dalam menghasilkan ide baru. Temuan serupa dilaporkan oleh Irfan Rizkiana dan Raja Nugraha et al. (2023), yang menegaskan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan signifikan dalam perencanaan, pembuatan, dan evaluasi produk, sehingga kreativitas dan keterampilan psikomotor berkembang secara optimal.

Selain PjBL, pendekatan berbasis STEM/STEAM juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas. Diah, P., et al. (2025) melaporkan bahwa Penerapan model pembelajaran STEAM terbukti mampu mengembangkan daya kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Penyatuan berbagai bidang keilmuan, khususnya unsur seni, membantu siswa tidak sekadar menguasai teori sains melainkan juga mampu menerapkannya secara kreatif untuk menyelesaikan permasalahan. Teknik pembelajaran ini merangsang peserta didik untuk berpikir luwes, menciptakan gagasan-gagasan baru, serta berkolaborasi dalam mengatasi persoalan sains yang rumit. Hal ini diperkuat oleh Abdul Wakhid et al. (2023), yang menyatakan bahwa Pembelajaran matematika berpendekatan STEM terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Kajian literatur terhadap 17 artikel (6 artikel terpilih) menunjukkan bahwa integrasi STEM menciptakan suasana belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan inovasi siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil kajian (Aisah, S. N. 2025) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran kelompok berbasis Cooperative Learning secara konsisten meningkatkan partisipasi, tanggung jawab individu, dan kerja sama siswa. Kesamaan karakteristik antara Cooperative Learning dan PjBL, khususnya pada aspek kolaborasi dan aktivitas belajar bermakna, menunjukkan bahwa PjBL merupakan pengembangan strategis dari pembelajaran kelompok yang tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga mendorong kreativitas melalui produksi proyek yang kontekstual dan autentik.

Model Project Based Learning (PjBL) menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Karakteristik ini sejalan dengan prinsip strategi pembelajaran individual yang menekankan diferensiasi, fleksibilitas, serta penyesuaian pembelajaran berdasarkan kemampuan dan kebutuhan peserta didik (Prasilia, P et al., 2025).

Dengan demikian, PjBL dapat dipandang sebagai model pembelajaran yang tidak hanya bersifat kolaboratif, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan individual siswa dalam proses penciptaan karya kreatif.

Dalam implementasi Project Based Learning, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing proses belajar siswa. Hal ini menuntut penguasaan keterampilan dasar mengajar yang memadai, terutama dalam membimbing diskusi, mengelola kelas, dan memberikan umpan balik konstruktif. Kajian Systematic Literature Review menunjukkan bahwa keterampilan dasar mengajar guru berpengaruh langsung terhadap efektivitas pembelajaran berbasis aktivitas dan partisipasi siswa (Murti, P. D et al., 2025). Oleh karena itu, PjBL membutuhkan guru yang tidak hanya memahami sintaks model, tetapi juga memiliki keterampilan pedagogik yang kuat.

Strategi pembelajaran berbasis teknologi pun memainkan peranan penting dalam menumbuhkan kreativitas. Henry Dinus Hutabarat & Ferawati Artauli Hasibuan (2020) mencatat adanya peningkatan rata-rata kreativitas siswa dari 56,4% menjadi 89,78% setelah penggunaan media e-learning. Penelitian Jayadi & Fahmi (2025) juga memperlihatkan bahwa pelatihan digital video editing di SMK meningkatkan nilai kreativitas siswa dari 39% (pretest) menjadi 78% (posttest) dengan gain score 0,67 pada kategori sedang–tinggi. Fakta tersebut menunjukkan bahwa literasi digital berpotensi besar sebagai sarana pengembangan daya cipta siswa. Siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan membuat video secara mandiri. Pelatihan serupa diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan literasi digital siswa.

Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif, khususnya Project Based Learning (PjBL), secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas siswa, ditandai dengan meningkatnya kemampuan menghasilkan ide yang beragam, berpikir fleksibel, serta menciptakan karya yang orisinal dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil *systematic literature review* yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran berpusat pada siswa efektif dalam meningkatkan motivasi belajar yang menjadi prasyarat berkembangnya kreativitas siswa (Uge et al., 2025).

Di samping itu, strategi berbasis kearifan lokal dan kegiatan nonformal juga memberikan kontribusi nyata. Nasution & Adrias et al. (2025) menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis narasi, berpikir kritis, sekaligus menumbuhkan literasi budaya kreatif. Temuan serupa ditunjukkan oleh Saguni & Latif et al. (2024) melalui program Roadshow Ksatriya Mahardika, yang berhasil mendorong kreativitas siswa di bidang seni, teknologi, dan budaya melalui lomba digital. Program tersebut tidak hanya berdampak pada ranah pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi ekonomi dan budaya lokal.

Meskipun berbagai strategi tersebut menunjukkan efektivitas, sejumlah tantangan masih ditemukan dalam implementasinya. Rahmayani et al. (2024) misalnya, mengungkapkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan skor kreativitas siswa (kelancaran 64,3; kelenturan 53,2; keaslian 17,3; kerincian 11,7), namun keterbatasan keterampilan digital dan rendahnya minat siswa menjadi penghambat utama. Hambatan serupa juga dijumpai dalam penerapan PjBL, seperti keterbatasan waktu, sarana pendukung, serta variasi tingkat partisipasi siswa (Anggipitasari & Widoningtyas, 2025).

Dalam konteks tersebut, guru dituntut berperan sebagai fasilitator yang tidak sekadar menyampaikan materi, melainkan juga membangun iklim pembelajaran kondusif bagi eksplorasi ide. Pemanfaatan teknologi digital yang lebih luas, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, serta penggunaan sistem evaluasi yang menekankan pada proses berpikir kreatif merupakan langkah strategis

yang perlu dioptimalkan. Dengan dukungan infrastruktur yang memadai, strategi pembelajaran inovatif dapat diimplementasikan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Selain itu, pola temuan dari berbagai penelitian menunjukkan konsistensi efektivitas strategi pembelajaran inovatif meskipun diterapkan dalam konteks yang berbeda. PjBL terbukti efektif baik di sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sedangkan strategi berbasis teknologi digital maupun kearifan lokal lebih dominan berhasil di tingkat menengah dan kejuruan. Kondisi ini menegaskan bahwa tidak ada satu strategi yang bersifat universal. Efektivitas strategi sangat ditentukan oleh kesiapan guru, karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta dukungan infrastruktur. Dengan demikian, peningkatan kreativitas siswa harus dipahami sebagai hasil dari spektrum pendekatan yang fleksibel, bukan sekadar penerapan satu model pembelajaran secara seragam.

Lebih jauh, kesenjangan masih terlihat antara rancangan strategi pembelajaran yang ideal dengan praktik implementasi di lapangan. Hambatan berupa keterbatasan sarana, rendahnya keterampilan digital siswa, serta kendala dalam menilai kreativitas secara objektif merupakan isu yang berulang dalam berbagai penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan strategi tidak hanya ditentukan oleh model yang dipilih, tetapi juga sejauh mana ekosistem pendidikan mampu mendukung pelaksanaannya. Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru, penyediaan infrastruktur digital, serta pengembangan instrumen penilaian kreativitas yang adil dan komprehensif perlu menjadi prioritas pengembangan ke depan.

Secara keseluruhan, temuan dari 20 artikel menegaskan bahwa strategi pembelajaran inovatif khususnya berbasis proyek, teknologi, dan integrasi konteks lokal memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Dampak tersebut tercermin dari keberanian siswa dalam mengemukakan ide, kemampuan menghasilkan karya yang orisinal, serta keterampilan dalam menghubungkan gagasan dengan konteks nyata. Dengan adanya dukungan sistemik berupa peningkatan sarana, kompetensi guru, dan instrumen evaluasi yang tepat, strategi pembelajaran inovatif berpotensi membentuk generasi yang adaptif, kritis, serta kompetitif dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dari 20 artikel, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas siswa di berbagai jenjang pendidikan. Strategi yang paling efektif adalah Project Based Learning (PjBL) yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta menghasilkan karya yang orisinal dan relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan STEM/STEAM dan pembelajaran berbasis teknologi digital juga terbukti mampu memacu daya cipta dan literasi digital siswa. Selain itu, penerapan strategi berbasis kearifan lokal maupun kegiatan nonformal seperti lomba dan pelatihan turut memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas, literasi budaya, dan keterampilan abad ke-21. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu, sarana, keterampilan digital yang belum merata, serta variasi partisipasi siswa. Oleh karena itu, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif, memanfaatkan teknologi, dan menerapkan sistem evaluasi yang menekankan proses berpikir kreatif, didukung oleh infrastruktur yang memadai dan pelatihan guru yang berkelanjutan. Dengan strategi pembelajaran yang variatif, kontekstual, dan berkesinambungan, diharapkan dapat tercipta generasi yang kreatif, adaptif, dan kompetitif, siap menghadapi tantangan era globalisasi dan digitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allo, E. L., Pasae, Y.(2024). *Systematic Literature Review: Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Kimia Pada Tingkat SMA di Indonesia*. *Systematic Literature Review: Creative Thinking Skills in Learning Chemistry at High School Level in Indonesia*. *Chemica Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 25(1), Hal. 82–93. DOI: 10.35580/chemica.v25i1.62514
- Ahiri, Y., Ahiri, J., Harjun, H., Lewa, M. J., Syata, W. M., & Hubaib, I. M. (2026). Pengaruh Prokrastinasi terhadap Kecemasan Akademik Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Halu Oleo. *Educational Journal*, 1(2), 438-456.
- Ahiri, Y., Ahiri, J., Lewa, M. J., & Syata, W. M. (2026). Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Educational Journal*, 1(2), 167-182.
- Aisah, S. N., Fatajaya, M. A., Syah, L. A. A., Jamal, A. N. A., Nurmayani, S., Fauzia, A., ... & Permata, W. O. Z. (2025). Systematic Literature Review: Strategi Pembelajaran Kelompok Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Motivasi, Hasil Belajar, dan Keterampilan Sosial Siswa. *Journal of Literature Review*, 1(2), 674-682. <https://doi.org/10.63822/dy0x9767>
- Anggipitasari, A. P. H., & Widoningtyas, L. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Projed Based Learning dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3 Kedungwaru. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 199-211. DOI: <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.862>
- Diah, P., et al. (2025). *Systematic Literature Review: Analisis Pembelajaran IPA Berbasis STEAM Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2209- 2220. DOI: <https://doi.org/10.58230/27454312.2259>.
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). *Strategi belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa*. *Pena Literasi*, 1(2), 108-113. DOI:10.24853/pl.1.2.108-113
- Firmansyah, F. (2021). *Motivasi Belajar Dan Respon Siswa Terhadap Online Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 589–597. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.355>.
- Fitriyah, et al. (2021). *Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3). DOI: <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- Harahap, A., Nasution, N. S. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Everyone Is Teacher Here Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa*. Vol. 1(2), 18-27. e-ISSN: 2829-6893. DOI: <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i2.6715>
- Harjun, H., Salwati, S., Nadiyah, N., Zae, N. M., Safitri, R. D. A., & Putri, W. O. (2026). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 2(1), 14-25.
- Haryanto, et al. (2021). *Development of PBL-STEM-based E-LKPD to improve students' science literacy skills on reaction rate materials*. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 13(2), 113–129. DOI: <https://doi.org/10.24114/jpkim.v13i2.26980>
- Hermansyah, D., Ali, M., et al. (2025). *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Di Madrasah Ibtidaiyah*. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 42–66. DOI: <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8249>
- Hutabarat, D. H., dan Hasibuan, F. A. (2020). *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Angkola Timur*. *Jurnal Education and*

- Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 8(4), 508–512.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2210/1178>
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Video Digital Pada Pembelajaran Sejarah*. FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah, 11(1), 1–8. DOI: <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Jayadi, I., & Fahmi, H. (2025). *Peningkatan Kreativitas Digital Siswa SMK Darul Kamilin melalui Pelatihan Editing Vidio dengan Kinemaster*. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, Vol. 3(4), Hal. 3197-3204. DOI: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.490>
- Kamarudin, & Yana. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start A Question Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1), 213–219. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.284>.
- Khaerani, Wahira, et al. (2024). *Strategi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kewirausahaan Pendidikan: Tinjauan Literatur*. GENIUS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(2), 61–72. DOI: <https://doi.org/10.58227/gjipp.v2i2.166>
- Murti, P. D., Teguh, M. R., Rasyid, M. N. A. I., Arif, M. J., Pratiwi, I., Aska, A. N., ... & Rantangi, D. (2025). Systematic Literature Review terhadap Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 567-581. <https://doi.org/10.63822/mjz40q75>
- Nasution, G., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Systematic Literature Review : Strategi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar*. Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, vol. 3(2), 308–316. DOI: <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1593>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, S., et al. (2023). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS, 17(1), 39–47. DOI: <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>
- Nuraeni, I., Wasta, A., & Dharma, B. (2025). *Strategi Pengajaran Pantomim Di SMP Negeri 1 Kawali Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Persiapan Kompetisi Pantomim Antarsiswa*. Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi, vol. 2(2), 184–195. DOI: <https://doi.org/10.62383/imajinasi.v2i2.677>.
- Prasilia, P., Zahira, N. D. A., Ikfha, L., Madany, U., Abdullah, W. A. A., Maisura, A. S., ... & Toroda, M. A. (2025). Systematic Literature Review: Strategi Pembelajaran Individual pada Peserta Didik. *Journal of Literature Review*, 1(2), 663-673. <https://doi.org/10.63822/84spf979>
- Rahmayani, I., Salam, A., dan Kusumawati, Y. (2024). *Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Berdiferensiasi*. Jurnal Waniambey: Journal of Islamic Eduation, 5(1), 64–79. DOI: <https://doi.org/10.53837/waniambey.v5i1.1070>
- Saguni, S. S., Latif, V. A., et al. (2024). *Roadshow Ksatriya Mahardika: Strategi Konstruktivis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Talenta Siswa*. Ksatriya Mahardika Roadshow: Constructivist Strategy To Increase Student Creativity and Talent. Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat), 2(3), 728–738. E-ISSN 2985-3346. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/466>.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2020). *Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning*. Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, 8(2), 163-171. DOI: <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>

- Suprpto, D., Astuti, S. Y., et al. (2025). *Peningkatan Kreativitas Siswa Sman 4 Jember Dalam Pembuatan Film Pendek Melalui Pelatihan Storytelling*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI), 5(2), 423–31. DOI: <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.3516>
- Silaen, R., Aritonang, M. L., Hasugian, F. F., et al. (2024). *Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa, 2(4), 52–58. DOI: <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i4.1147>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 978-602-289-533-6.
- Uge, S., Safitri, E. D. A., Rahayu, S., Safitriani, S., Apriliana, A. V., Annisa, N. F., ... & Sukmawati, T. (2025). Systematic Literature Review dalam Strategi Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 582-592. <https://doi.org/10.63822/j0fqmr51>
- Utami, A. T., Adevina, A., et al. (2025). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Renjana Pendidikan Dasar, 5(1), 55–67. p-ISSN : 2747-0725, e-ISSN : 2775-7838. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/1315>.
- Wakhid, A., Zaenuri, Sugiman, et al. (2023). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Pembelajaran Berpendekatan STEM*. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 6(5), 3545–3551. eISSN: 2614-8854. DOI:10.54371/jiip.v6i5.1675
- Zainiyati, et al. (2018). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif*. Surabaya: CV Putra Media Nusantara.