



Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pendidikan Jasmani

Ni Wayan Suardiati Putri^{1*}, I Ketut Budaya Astra², Ketut Agustini³, I Gde Wawan Sudatha⁴ 

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 21, 2023

Accepted April 10, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Tinjauan Pustaka Sistematis,
Pembelajaran berbasis proyek,
Kreativitas
Pendidikan Jasmani.

Keywords:

*Systematic Literature Review,
project based learning,
Creativity
Physical education.*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Saat ini siswa tidak hanya mempunyai pengetahuan saja tetapi juga mempunyai keterampilan dan sikap. Untuk meningkatkan keterampilan dan sikap, siswa perlu diberikan pengalaman nyata dalam bentuk proyek. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari literatur tentang peningkatan kreativitas siswa pendidikan jasmani melalui model pembelajaran berbasis proyek. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review (SLR)* dengan *PRISMA (Preferred Reporting Items For Systematic Review And Meta-Analyses)* yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap proses yang dilakukan pada saat melakukan review berjalan secara sistematis. Penelusuran literatur dilakukan dengan bantuan aplikasi Publish or Perish. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi analisis teori dan hasil artikel ilmiah serta publikasi lainnya dengan tujuan untuk mengetahui dampak pembelajaran berbasis proyek. Hasil dari penelitian ini adalah *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan pendidikan jasmani dengan model pembelajaran berbasis proyek membantu siswa menjadi aktif. Model pembelajaran PjBL dapat dijadikan acuan untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Model pembelajaran PjBL dapat diterapkan secara sistematis dan efektif di berbagai tingkat satuan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Disimpulkan bahwa pentingnya PjBL dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreativitas siswa.

ABSTRACT

Nowadays students not only have knowledge but also have skills and attitude. To improve skills and attitude, students need to be given real experience in the form of projects. The aim of this research is to study literature on increasing the creativity of physical education students through a project-based learning model. The research method used in this research is *Systematic Literature Review (SLR)* with *PRISMA (Preferred Reporting Items For Systematic Reviews And Meta-Analyses)* which aims to ensure that every process carried out when conducting a review runs systematically. Literature searches were carried out with the help of the Publish or Perish application. The data collection techniques used include theoretical analysis and results from scientific articles and other publications with the aim of determining the impact of project-based learning. The results of this research are that *Project Based Learning (PjBL)* can increase student creativity, and physical education with a project-based learning model helps students become active. The PjBL learning model can be used as a reference to be applied to physical education learning in schools. The PjBL learning model can be applied systematically and effectively at various levels of educational units, from elementary school to higher education. It is concluded that the importance of PjBL in physical education to improve students' creativity.

1. PENDAHULUAN

Abad ke-21 telah menyaksikan pertumbuhan pesat dalam dunia kerja dan industri, menuntut individu untuk memiliki daya saing yang tinggi untuk mencapai kesuksesan. Kunci utama dalam menghadapi tantangan ini tidak hanya pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga kreativitas (Agustini et

*Corresponding author.

E-mail addresses: suardiati@student.undiksha.ac.id (Ni Wayan Suardiati Putri)

al., 2022; Gu et al., 2019). Meskipun pengetahuan dan keterampilan memainkan peranan penting, kreativitas memberikan dimensi tambahan yang tidak tergantikan, dan dapat diperoleh melalui pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan jasmani sebagai ilmu pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas individu secara fisik, mental, dan emosional (Sakti et al., 2021; Tocci et al., 2022). Aktivitas jasmani dalam pendidikan jasmani cenderung diutamakan, dan peningkatan kreativitas dapat lebih mudah dicapai melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan banyaknya aktivitas jasmani yang dilakukan, pendidikan jasmani menjadi modal dasar dalam membangun kreativitas (Defa, 2023; Mustafa, 2022). Penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) dalam pendidikan jasmani merupakan langkah yang relevan. Dalam beberapa tahun terakhir, lembaga pendidikan berupaya membekali siswa dengan keterampilan teknis, pengetahuan kognitif, keterampilan teknis, dan *soft skill* yang melibatkan pemecahan masalah, topik, dan kerja kelompok (Guo et al., 2020a; Parwata, 2021). Namun tujuan terkait keterampilan tersebut tidak selalu mudah dicapai karena dominasi pembelajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai penyampai pengetahuan dan siswa sebagai penerima informasi. Pembelajaran berbasis proyek, dengan menggunakan proyek atau kegiatan sebagai pendukung, memberikan alternatif yang menarik. Siswa tidak hanya mengeksplorasi, mengevaluasi, menafsirkan, mensintesis, dan menciptakan informasi, tetapi juga terlibat dalam pemikiran kreatif dan pemecahan masalah untuk pengalaman kehidupan nyata. Dalam konteks ini, PjBL konsisten dengan pandangan konstruktivis yang memerlukan konstruksi pengetahuan dari berbagai sudut pandang (Ningsih et al., 2020; Tedi, 2022). PjBL memiliki keunggulan yang membedakannya dengan metode pengajaran lainnya, yaitu melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan keterampilan belajar kolaboratif, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan membangun hubungan positif antara siswa dan guru. Cocok untuk jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga universitas, PjBL mendorong pemahaman konseptual, kolaborasi dalam kelompok, dan memberikan pengalaman praktis yang meningkatkan prestasi siswa (Dupri, 2019; Guo et al., 2020b; Zulbahri, 2022). Ciri-ciri pengajaran berbasis proyek meliputi langkah-langkah seperti mengidentifikasi topik dan masalah, merencanakan pelaksanaan proyek, menentukan waktu dan kegiatan proyek, mengawasi dan membimbing siswa dalam melaksanakan proyek, serta melaksanakan evaluasi dan refleksi. Pendidik atau guru pendidikan jasmani perlu terus melakukan terobosan dan inovasi khususnya dalam pembelajaran daring atau jarak jauh agar dapat sejajar dengan mata pelajaran lain dan mencapai perolehan keterampilan yang komprehensif.

Kreativitas merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia yang dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran. Dalam konteks pendidikan jasmani, PjBL merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan kreativitas siswa (Dupri, 2019; Juliantine, 2020). Meski diakui oleh otoritas pendidikan, seperti Kementerian Pendidikan, penerapan kreativitas di kelas masih belum optimal. Meskipun para praktisi pendidikan juga menyadari pentingnya kreativitas dalam pendidikan, namun hal ini tidak selalu diikuti dengan upaya sistematis untuk menerapkannya di sekolah. Kesulitan tersebut menjadi salah satu tantangan utama dalam melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan refleksi berdasarkan literatur terkini mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dalam pendidikan jasmani. Terdapat beberapa faktor yang secara konsisten diidentifikasi menghambat atau mendukung pelaksanaan peningkatan kreativitas pendidikan jasmani. Dalam penelitian ini disajikan gambaran mengenai faktor-faktor tersebut, dengan harapan para pendidik, praktisi dan peneliti dapat memahami kondisi penelitian kreativitas pendidikan jasmani pada era sebelumnya, sehingga dapat berkontribusi dalam mengembangkan pengalaman belajar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di masa depan (Nancy, 2020; Tedi, 2022). Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menyatakan bahwa pengaruh positif model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar (Akbar, 2024; Martiani, 2021). Kebaruan dari penelitian ini terdapat penggunaan model dan pendekatan pembelajaran yang dipadukan dengan Pendidikan jasmani dengan harapan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna, berpusat pada siswa, serta menerapkan berbagai gaya belajar yang berbeda memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, keterampilan praktis, dan pengetahuan yang mendalam. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan dengan tujuan menganalisis penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dalam Pendidikan jasmani. Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta meningkatkan kreativitas belajar siswa.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan PRISMA (*Preferred Reporting Items For Systematic Review And Meta-Analyses*) yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap proses yang dilakukan pada saat melakukan *review* berjalan secara sistematis (Wahyudi, 2022; Watajdid et al., 2021). Metode penelitian SLR merupakan metode penelitian yang sistematis dan obyektif untuk mengumpulkan, mengevaluasi dan mensintesis bukti-bukti relevan dari berbagai sumber literatur yang telah diterbitkan sebelumnya (Feltia, 2021; Suciati et al., 2022). Penelitian ini mengkaji beberapa jurnal nasional dan mengidentifikasi jurnal secara sistematis sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan (Triandini et al., 2019). Penelusuran literatur dilakukan dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish*. Penelusuran literatur menghasilkan ditemukannya 1338 literatur pada tahun 2019 hingga 2023. Artikel tinjauan literatur diperoleh dari dua perpustakaan digital, Google Scholar, Crossref, dan Scopus. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur penelitian adalah *project learning*, *keativitas*, dan *pendidikan jasmani*. Setelah proses pencarian literatur, peneliti melakukan proses penyaringan dan penentuan kriteria dengan bantuan aplikasi Mendeley. Dari 1338 literatur, peneliti memperoleh 20 literatur pilihan untuk direview. Literatur yang memenuhi kriteria akan diabstraksi dan disintesis sesuai topik penelitian. Hasil dari metode PRISMA dijelaskan sebagai berikut: Identifikasi merupakan tahapan dalam menemukan sinonim kata, istilah terkait, dan variasi kata kunci utama penelitian. Tujuan dari proses ini adalah untuk mendapatkan lebih banyak pilihan dibandingkan database yang dipilih, sehingga dapat menemukan materi yang relevan untuk diteliti. Penentuan kata kunci yang tepat untuk penelitian ini didasarkan pada rekomendasi dari layanan tesaurus online, kata kunci yang pernah digunakan pada penelitian sebelumnya, saran kata kunci dari Scopus, dan rekomendasi dari para ahli. Proses pencarian dilakukan terhadap database utama dan pendukung yang telah dipilih berdasarkan kata kunci utama dengan menggunakan teknik pencarian lanjutan, seperti operator Boolean,

Pencarian frase, fungsi kode field, deduksi, dan *wild card* yang digabungkan dalam satu pencarian. Selain itu, teknik pencarian manual seperti *handpicking*/pencarian tangan juga digunakan. Untuk mencari artikel dan dokumen terkait di database adalah Google Scholar, Crossreff, dan Scopus. Melalui *Publish of Perish*, teridentifikasi 1260 artikel yang dapat dijadikan kandidat tinjauan literatur. Penelitian ini menyaring total 1260 materi dengan menerapkan kriteria pencarian otomatis artikel melalui penggunaan fungsi pencarian di database jurnal dan fungsi highlight di database yang dipilih. Kriteria yang sama diterapkan pada database tambahan, dan ketika fungsi penyorotan tidak tersedia, materi disaring atau dihapus secara manual. Selain itu, hanya artikel jurnal terbitan 2019-2023 yang dipertimbangkan untuk digunakan dalam artikel ini. Dari hasil penyaringan yang dilakukan, terdapat 1.147 artikel yang tidak memenuhi kriteria, dan 113 artikel yang memenuhi kriteria. Verifikasi kelayakan merupakan tahap ketiga dalam kerangka metode pencarian sistematis, dimana peneliti mengevaluasi artikel yang tersisa setelah melalui proses penyaringan. Proses evaluasi dilakukan dengan mempelajari judul dan abstrak setiap artikel. Jika terdapat ketidakpastian mengenai relevansi artikel yang dipilih untuk penelitian, maka isi artikel secara lengkap akan dianalisis lebih lanjut. Proses ini bertujuan untuk menghilangkan materi yang tidak relevan dengan makalah tinjauan, mengidentifikasi entri duplikat dalam database, dan menyingkirkan artikel yang tidak fokus pada tema pembangunan berkelanjutan. Hasil keseluruhan tahap ini menghasilkan 48 artikel yang terpilih untuk direview dan dijadikan bahan referensi dalam penelitian. Berdasarkan penilaian mutu yang telah dilakukan, terdapat 20 jurnal yang memenuhi capaian minimal tersebut, sehingga dapat dijadikan sumber literatur dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan 20 jurnal sebagai sumber literatur dalam melakukan tinjauan literatur terkait penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas pendidikan jasmani.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

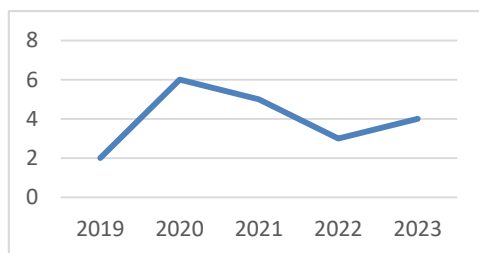
Hasil

Hasil penelitian diungkapkan berdasarkan metode SLR dari hasil analisis artikel mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas pendidikan jasmani. Dari hasil analisis artikel diperoleh 20 artikel.

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel PjBL untuk meningkatkan kreativitas

Tahun Publikasi	Jumlah temuan artikel
2019	2
2020	6
2021	5

Tahun Publikasi	Jumlah temuan artikel
2022	3
2023	4



Gambar 1. Grafik distribusi literature terpilih

Adapun salah satu contoh dari hasil analisis telaah review dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Salah Satu Contoh Analisis Artikel PjBL terhadap kreativitas siswa

Nama Penulis	(Muhammad Rafik et al., 2022)
Judul	Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21
Nama Jurnal	Jurnal Pembelajaran Inovatif
Metode	Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah kualitatif. Penelitian studi pustaka (library research) di mana peneliti akan menganalisis beberapa bahasan dari artikel yang membahas tentang pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21.
Hasil	Model Project-Based Learning (PjBL) mempunyai pengaruh yang besar dalam mewujudkan proses pembelajaran abad 21. Hal ini dikarenakan konsep pembelajaran abad 21 mempunyai kesamaan konsep dengan model Pembelajaran project-based (PjBL), yang khusus menitikberatkan pada kreativitas murid dan guru. Kreativitas dapat menghasilkan siswa yang mampu berpikir kritis dan bertindak kreatif dan inovatif. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis tinjauan pada Tabel 2 terlihat jelas bahwa model pembelajaran PjBL mampu meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Berdasarkan hasil analisis artikel yang membahas tentang Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Pendidikan Jasmani. Salah satu contoh hasil analisis review dijelaskan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Salah Satu Contoh Analisis Artikel PjBL di pendidikan jasmani

Nama Penulis	(Hidayat, 2020)
Judul	<i>Implementation of Project-Based Learning in Physical Education During the Social Distancing Pandemic Covid -19</i>
Nama Jurnal	JUARA: Jurnal Olahraga
Metode	Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif
Hasil	Pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode <i>Project Based Learning</i> dapat dijadikan acuan untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah

Tabel 4. Salah Satu Contoh Analisis Artikel PjBL terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Nama Penulis	(Utami et al., 2022)
Judul	Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Nama Jurnal	Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi)

Nama Penulis	(Utami et al., 2022)
Metode	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menggunakan desain berupa pre-ekperimenl berupa one group pretest posttest design.
Hasil	Adanya pengaruh model <i>Project Based Learning</i> terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Berdasarkan hasil analisis tinjauan pada [Tabel 3](#) terlihat jelas bahwa model pembelajaran PjBL dapat dijadikan acuan untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Selain itu berdasarkan hasil analisis artikel yang membahas tentang Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Salah satu contoh hasil analisis review dijelaskan pada [Tabel 4](#). Berdasarkan hasil analisis tinjauan pada [Tabel 4](#) terlihat jelas bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis tinjauan bahwa model pembelajaran PjBL mampu meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Dari hasil analisis tinjauan yang lain hasil penelitian yang sejalan adalah *Randwick International Journal of Language Sciences and Education* menunjukkan bahwa proses kreatif itu unik. Cara setiap orang dalam membentuk kreativitas berbeda-beda, terkadang perlakuan yang sama tidak berhasil untuk orang lain. Siswa yang duduk di kelas yang sama dan menyelesaikan tugas yang sama akan memiliki banyak kemungkinan solusi untuk masalah yang berbeda. Di berbagai proses, rasa ingin tahu berkontribusi besar terhadap kinerja kreatif. Rasa ingin tahu mengarah pada proses penelitian yang menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif ([Ardhyantama & Widodo, 2020](#); [Larassary, 2022](#)). Ciri-ciri aspek kognitif berpikir kreatif adalah sebagai berikut: (1) Fleksibilitas berpikir, yaitu upaya individu untuk menciptakan ide-ide yang tak terhitung jumlahnya melalui kemampuannya sendiri. (2) Berpikir fleksibel (fleksibilitas), yaitu upaya individu untuk menemukan solusi suatu masalah dengan menggunakan banyak metode dan solusi yang berbeda. (3) Elaborasi, yaitu upaya individu untuk mengembangkan dan menciptakan desain dengan detail yang unik dan khas. (4) Orisinalitas, dengan kata lain upaya individu untuk menciptakan ide-ide yang unik (tidak biasa). (5) Evaluasi, yaitu upaya individu dalam mengambil keputusan berdasarkan penilaian dan analisis yang diperoleh ([Khasanah, 2022](#); [Suratno, 2022](#); [Utami et al., 2022a](#)). Selain itu, hal-hal yang dapat menggambarkan sikap kreatif emosional antara lain rasa ingin tahu, imajinasi, rasa tantangan dalam menghadapi keberagaman, sifat berani mengambil risiko, dan sifat menghormati ([Nuzulia, 2024](#); [Utami et al., 2022b](#)). Pembelajaran kreatif seringkali dianggap sebagai keterampilan berbasis bakat bawaan, dimana hanya mereka yang memiliki bakat yang dapat berkreas. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, padahal nyatanya sebagian orang tampaknya mempunyai kemampuan menghasilkan ide-ide baru dengan cepat dan beragam. Padahal, setiap orang mempunyai kemampuan berpikir kreatif ([Hanim, 2022](#); [Nurdin & Wahyudin, 2020](#)).

Keterampilan abad 21 meliputi berpikir reflektif, pemecahan masalah dan penalaran, komunikasi dan kolaborasi, dan setiap individu harus memiliki kreativitas dan inovasi. Dengan meningkatkan kreativitas siswa, guru memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mencoba mengembangkan ide atau konsepnya sendiri dan memecahkan masalah ([Jannah et al., 2021](#); [Mashudi, 2021](#); [Redhana, 2019](#); [Sastrika Ayu, 2019](#)). Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa ([Nurafianti et al., 2019](#); [Paramita et al., 2023](#); [Rifai et al., 2021](#); [Sari et al., 2021](#); [Sastradiharja & Febriani, 2023](#)). Dari hasil analisis tinjauan yang lain hasil penelitian yang sejalan dengan penelitian ini yaitu pendidikan jasmani merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani merupakan salah satu kegiatan yang diminati siswa karena proses pembelajarannya dapat dilakukan bersamaan dengan aktivitas jasmani. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan jasmani. Melalui pendidikan jasmani dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat terus berolahraga secara mandiri ([Juliantine et al., 2020](#); [Vidaci et al., 2021](#)). Pendidikan jasmani dengan model pembelajaran berbasis proyek, membantu siswa menjadi aktif. Siswa yang proaktif dan kreatif dalam geraknya merupakan kunci dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran berbasis proyek digunakan untuk menciptakan hasil belajar, motivasi siswa dan kerjasama tim ketika menghadapi situasi masalah yang berkaitan dengan materi tertentu dalam situasi kehidupan nyata, agar mampu menemukan dan memecahkan masalah serta mengidentifikasi solusi atau jawaban agar tidak terjadi kebosanan. Dengan demikian terlihat bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa ([Ginanjari et al., 2020](#); [Maria, 2022](#); [Martiani, 2021](#)). Model pembelajaran berbasis proyek meliputi pengajaran yang menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan dan keterampilan serta

menemukan pemahaman terhadap suatu masalah hingga mereka menemukan masalahnya sendiri. Solusi yang mendorong siswa untuk tumbuh dan terlibat dengan masalah dan praktik dunia nyata. PjBL telah terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai keterampilan dan kompetensi siswa. Model pembelajaran ini dapat diterapkan secara sistematis dan efektif di berbagai jenjang satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama (Akbar, 2024; Utami et al., 2022b; Yanti & Novaliyosi, 2023). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas siswa (Fitri et al., 2021; Hikmah & Agustin, 2020; Juliantine, 2020; Muhammad Rafik et al., 2022; Pangestika et al., 2020; Parwati et al., 2023; Ratri & Nurfalih, 2023; Wulandari et al., 2019). Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan indikator yaitu siswa memiliki rasa ingin tahu, inisiatif, imajinasi tinggi, percaya diri, kreatif dan inovatif, memiliki semangat yang luas, berani, bertanggung jawab, berpikir bebas, percaya diri untuk sukses. Dari penjelasan tersebut, *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam merancang dan membuat suatu proyek (Akbar, 2024; Sastradiharja & Febriani, 2023).

4. SIMPULAN

Berdasarkan 20 artikel penelitian yang telah diulas, kreativitas siswa dalam pendidikan jasmani mengalami peningkatan. *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan pendidikan jasmani dengan model pembelajaran berbasis proyek membantu siswa menjadi aktif. Model pembelajaran PjBL dapat dijadikan acuan untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah karena terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Model pembelajaran ini dapat diterapkan secara sistematis dan efektif di berbagai jenjang satuan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>.
- Akbar. (2024). Penerapan Metode PBL Dalam Pendidikan Jasmani. 11(February), 4–6.
- Ardhyantama, V., & Widodo, S. (2020). Creativity Skill Proses in Project Based Learning: A Case Study of Distance Learning in Pacitan. ... *International of Education and ...*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v1i2.82>.
- Defa. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 2023(4), 359–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7681207>.
- Dupri. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pendidikan Jasmani. *Journal Sport Area*, 4(2), 318. <https://www.journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/view/3760>.
- Feltia. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi ...*, 4, 39–48.
- Ginanjar, S., Tarigan, B., Hendrayana, Y., & ... (2020). Enhancing Kinaesthetic Intelligence Using Project-Based Learning Models. ... *Physical Education ...*
- Gu, X., Dijksterhuis, A., & Ritter, S. M. (2019). Fostering children's creative thinking skills with the 5-1 training program. *Thinking Skills and Creativity*, 32, 92–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.05.002>.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020a). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. In *International journal of educational ...* Elsevier.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020b). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>.
- Hanim. (2022). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berorientasi Peserta Didik Pada Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional ...*, November, 104–112. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/8266>.
- Hidayat, A. K. (2020). Implementation of Project-Based Learning in Physical Education During the Social

- Distancing Pandemic Covid -19. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.33222/juara.v6i1.1003>.
- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap. *Jurnal PRISMATIKA*, 1(1), 1–9.
- Jannah, R. R., Waluya, S. B., Asikin, M., & Zaenuri, Z. (2021). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 227–234. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.43>.
- Juliantine. (2020). Project-based learning model in the development of students' creativity in physical education learning. ... *Physical Education ...*
- Juliantine, T., Rohmah, O., Komariyah, L., Gumilar, A., & ... (2020). *Project-Based Learning Model in the Development of Students' Creativity in Physical Education Learning*. 21 (*Icsshpe 2019*), 324–326.
- Khasanah. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 281–287. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.666>.
- Larassary. (2022). Optimalisasi pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model project-based learning dengan media Instagram pada masa new-normal. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.54284/jopi.v2i1.149>.
- Maria. (2022). Merdeka Belajar PjOK dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Prosiding Seminar Nasional Penjaskesrek FKIP Universitas Nusa Cendana*, 1(1), 2723–7923.
- Martiani. (2021). Kemandirian Belajar Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 480–486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.337>.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>.
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>.
- Mustafa. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>.
- Nancy. (2020). Implementasi model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas gerakan jurus prasetya. *Jpoe*, 2(1), 9–22. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.19>.
- Ningsih, S. R., Disman, Ahman, E., Suwatno, & Riswanto, A. (2020). Effectiveness of using the project-based learning model in improving creative-thinking ability. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1628–1635. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080456>.
- Nurafiaty, S., Makorohim, M. F., & Dwi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Merangkai Gerakan Senam Ritmik dengan Alat Simpai melalui Media Audio Visual pada Siswa SMP Khadijah Makassar.
- Nurdin, E., & Wahyudin, W. (2020). The Implementation of Project Based Learning to Improve Student Creativity and Learning Outcomes. In *Proceedings of the Proceedings of the 7th Mathematics, Science, and Computer Science Education International Seminar, MSCEIS 2019, 12 October 2019, Bandung, West Java, Indonesia*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.12-10-2019.2296340>.
- Nuzulia. (2024). Analisis Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(3), 5–24.
- Pangestika, D. I., Yamtinah, S., & Mahardiani, L. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 3 Surakarta Pada Materi Larutan Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(1), 105–110.
- Paramita, D. L., Baity, N., Andari, T., Kreativitas, P., Project, M., & Learning, B. (2023). Peningkatan Kreativitas Melalui Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran IPA Deassy Laily Paramita , Nur Baity , Tri Andari Universitas PGRI Madiun , SMP Negeri 1 Bojonegoro , Univeristas PGRI Madiun Abstrak Tujuan dari penelitian ini adalah unt. *Jurnal Reforma*, 13(1).
- Parwata. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analysis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>.
- Parwati, L., Darussyamsu, R., Rahmi, Y. L., & Fajrina, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Biologi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume, 3(3), 1381–1391. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1383>.
- Ratri, I. R., & Nurfalah, E. (2023). Studi Komparasi Model Problem Based Learning (Pbl) dan Project Based

- Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tuban *Innovative: Journal Of Social Science*
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rifai, A. S., Utomo, S. B., & Indriyanti, N. Y. (2021). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Termokimia Kelas XI IIS SMA Negeri 5 *Jurnal Pendidikan Kimia*, 10(2), 123–129.
- Sakti, N. W. P., Yusuf, R., Suriatno, A., & Irmansyah, J. (2021). Scientific Method in Physical Education Learning: A Cross-Sectional Study. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 5(3), 212–226. <https://doi.org/10.36312/esaintika.v5i3.571>.
- Sari, I. M., Syawaluddin, A., & Sahrudin, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Purwoharjo. *Journal of Teacher Professional*, 3(3), 373–378.
- Sastradiharja, E. J., & Febriani, F. (2023). Pembelajaran Berbasis Projek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswadi Sekolah Penggerak Smp Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3839>.
- Sastrika Ayu, P. E. (2019). Keterampilan Belajar dan Berinovasi Abad 21 Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Purwadita*, 3 No 1, 77–83.
- Suciati, I., Mailili, W. H., & Hajerina, H. (2022). Implementasi Geogebra Terhadap Kemampuan Matematis Peserta Didik Dalam Pembelajaran: a Systematic Literature Review. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.5972>.
- Suratno. (2022). Model Creative Thinking Sebagai Inovasi Pembelajaranilmu Pengetahuan Sosialdi Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 294–298. <https://www.neliti.com/publications/562563/model-creative-thinking-sebagai-inovasi-pembelajaranilmu-pengetahuan-sosialdi-se>.
- Tedi. (2022). Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Porkes*, 5(2), 442–450. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6121>.
- Tocci, N., Scibinetti, P., Mazzoli, E., Mavilidi, M. F., Masci, I., Schmidt, M., & Pesce, C. (2022). Giving Ideas Some Legs or Legs Some Ideas? Children's Motor Creativity Is Enhanced by Physical Activity Enrichment: Direct and Mediated Paths. *Frontiers in Psychology*, 13(March), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.806065>.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63.
- Utami, S. N., Gustiawati, R., & Purbangkara, T. (2022a). Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. In *Jurnal Porkes*. scholar.archive.org.
- Utami, S. N., Gustiawati, R., & Purbangkara, T. (2022b). Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Porkes*, 5(2), 442–450. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6121>.
- Vidaci, A., Vega-Ramírez, L., & Cortell-Tormo, J. M. (2021). Development of creative intelligence in physical education and sports science students through body expression. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph18105406>.
- Wahyudi. (2022). Systematics Literature Review: Eksplorasi Etnomatematika Pada Aktivitas Masyarakat. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 173–185. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.110>.
- Watajdid, N. I., Lathifah, A., Andini, D. S., & Fitroh, F. (2021). Systematic Literature Review: Peran Media Sosial Instagram Terhadap Perkembangan Digital Marketing. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia (Indonesian Journal of Marketing Science)*, 20(2), 163–179. <https://doi.org/10.14710/jspi.v20i2.163-179>.
- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>.
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>.
- Zulbahri. (2022). With the Implementation of Project-Based Learning At the. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(12), 233–243.