

Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Siti halimatuz Zahro^{*(1)}, Ilfiana Firzaq Arifin⁽²⁾, Rina Rohmawati⁽³⁾

¹²³Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia.

Email: ¹zhalimatuz63@gmail.com*, ²ilfiana@mail.unipar.ac.id,
³rina.manis1@gmail.com.

Abstrak: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian terhadap hasil proyek siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini digunakan untuk menafsirkan perkembangan kreativitas siswa berdasarkan empat indikator utama, yaitu orisinalitas (*originality*), keluwesan (*flexibility*), kelancaran (*fluency*), dan elaborasi ide. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam beberapa indikator tersebut. Siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam setiap tahapan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil. Model ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menghasilkan karya yang relevan dengan isu-isu sosial di lingkungan sekitar mereka. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada :

Disetujui pada :

Dipublikasikan pada :

Kata Kunci:

Project Based Learning, Kreativitas, Pembelajaran IPS

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v3i3.

PENDAHULUAN

Pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir dan karakter siswa melalui pembelajaran lintas disiplin ilmu, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Setiawan & Dan, 2022). Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga harus mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memahami dan merespons fenomena sosial yang berkembang di lingkungan sekitarnya (Agusta et al., 2025). Kreativitas menjadi salah satu kompetensi esensial abad 21 yang perlu dikembangkan sejak dini dalam proses pembelajaran (Nurkholes & Pramujaja, 2024). Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS di banyak sekolah masih bersifat tekstual dan berpusat pada guru, yang menyebabkan rendahnya partisipasi aktif serta keterampilan berpikir kreatif siswa (Kurniawan, 2022). Kenyataan di lapangan, khususnya hasil observasi awal di kelas VIII SMPN 1 Ajung, Jember, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penekanan pada hafalan materi dari buku teks. Siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang dilibatkan dalam diskusi maupun kegiatan yang menuntut pemecahan masalah. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan dengan tujuan pembelajaran IPS yang semestinya mendorong partisipasi aktif, kemampuan analisis, dan keterampilan berpikir kreatif. Akibatnya, potensi siswa untuk mengembangkan gagasan baru, mengaitkan konsep dengan fenomena sosial di sekitar mereka, dan menghasilkan solusi inovatif belum berkembang secara optimal. Gap inilah yang perlu segera diatasi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada penguatan kreativitas, sehingga IPS benar-benar mampu menjadi wahana pembentukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sesuai tuntutan abad 21.

Dalam merespons tantangan tersebut, salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan proyek pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi ide, bekerja kolaboratif, serta mengekspresikan gagasan mereka secara inovatif (Mubarok et al., 2025). PjBL tidak hanya mendorong penguasaan materi akademik, tetapi juga mengintegrasikan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kemampuan berinovasi (Ekasriadi, 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning / PjBL*) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. (Zufiyardi et al., 2024) dalam penelitiannya mengungkap bahwa model *Problem Based Learning* mampu menstimulasi aspek kreativitas siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka di SMPN 21 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pemecahan masalah secara sistematis dapat mendorong munculnya ide-ide baru dalam memahami fenomena sosial. Sementara itu, (Darwan et al., 2024) meneliti pengaruh *Project Based Learning* berbasis media *podcast* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Jatinangor, Kabupaten Sumedang. Mereka menemukan bahwa integrasi teknologi audio dalam PjBL berkontribusi besar terhadap ekspresi ide kreatif siswa, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis proyek yang menuntut siswa menghasilkan produk konkret. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Anggipitasari & Widoningtyas, 2025) di SMPN 3 Kedungwaru. Studi ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* secara konvensional terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, terutama melalui kegiatan kolaboratif dan penyusunan proyek berbasis studi kasus sosial lokal. PjBL memberikan ruang luas bagi siswa untuk berimajinasi, mengeksplorasi data, dan menyampaikan gagasan secara mandiri maupun kelompok.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS, namun sebagian besar studi tersebut fokus pada pengembangan kreativitas melalui integrasi media tertentu (seperti *podcast*) atau dalam kerangka implementasi Kurikulum Merdeka secara umum. Belum banyak penelitian yang mengkaji secara spesifik bagaimana penerapan PjBL dalam proses pembelajaran IPS secara menyeluruh dan sistematis dapat meningkatkan aspek-aspek kreativitas siswa, seperti orisinalitas ide, fleksibilitas berpikir, elaborasi, dan fluency dalam konteks aktivitas kelas harian. Selain itu, kajian terdahulu juga cenderung kurang menekankan pada dimensi pedagogis guru dalam merancang dan memfasilitasi proyek secara efektif agar benar-benar memunculkan potensi kreatif siswa.

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengeksplorasi secara mendalam penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa secara holistik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada media pendukung atau implementasi terbatas, studi ini menelusuri bagaimana tahapan PjBL (mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga evaluasi) mampu mengoptimalkan dimensi-dimensi kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran sosial. Penelitian ini juga menyoroti peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang ide-ide inovatif siswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus kontekstual, penelitian ini memberikan pemahaman mendalam mengenai proses internal yang dialami siswa selama pembelajaran berbasis proyek dan bagaimana hal tersebut berkontribusi terhadap penguatan kreativitas mereka secara nyata.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) (Darmayoga & Suparya, 2021). Penelitian tindakan kelas ini merujuk pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Susilo et al., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ajung, yang beralamat di Jl. Semeru 141, Pancakarya, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan guru mata pelajaran IPS, dengan fokus pada keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas guna mengetahui aktivitas siswa dan implementasi model PjBL. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mendalam terkait persepsi dan pengalaman mereka selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk merekam hasil proyek siswa, catatan lapangan, dan media pembelajaran yang digunakan (Zahroh & Pramuja, 2025).

Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif melalui pendekatan deskriptif dengan merujuk pada model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam (Artha, 2024), yang mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperoleh melalui triangulasi teknik dan sumber untuk memastikan keabsahan dan konsistensi temuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi awal terhadap kondisi pembelajaran IPS di kelas, yang menunjukkan kurangnya kreativitas dan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru, disusunlah rencana tindakan yang meliputi: penyusunan RPP berbasis PjBL, penyediaan media dan modul ajar, serta perangkat evaluasi yang sesuai. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing tiga kali pertemuan, yang diikuti oleh proses observasi dan refleksi pada setiap siklus untuk menentukan efektivitas tindakan yang telah dilakukan (Al Haddar et al., 2023).

HASIL dan PEMBAHASAN

Kreativitas Pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPS

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) siswa. (Herman et al., 2022) Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menghasilkan karya seni atau ide baru, tetapi juga meliputi cara berpikir orisinal, fleksibel, dan solutif dalam menghadapi permasalahan nyata. (Panggabean, 2024) *J.P. Guilford* (1950) mengemukakan bahwa kreativitas dapat dijabarkan ke dalam beberapa dimensi utama dalam buku (Wahyuni et al., 2025), yaitu:

1. *Fluency* (Kelancaran)

Fluency atau kelancaran merujuk pada kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. (Irman et al., 2025) Dalam penelitian ini, penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) di SMPN 1 Ajung tepatnya kelas VIII memberikan kebebasan bagi siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran terutama mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek *fluency* (kelancaran) siswa dalam menyampaikan gagasan dan analisis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus untuk mengetahui sejauh mana aspek *fluency* (kelancaran) diterapkan.

Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti bersama guru menyiapkan aktivitas proyek yang memberi ruang bagi siswa untuk menyampaikan ide secara lisan, serta menyusun instrumen observasi untuk menilai kelancaran siswa dalam mengemukakan pendapat. Pada tahap pelaksanaan (*acting*) di siklus I, sebagian besar siswa masih tampak terbata-bata dan kurang percaya

diri ketika menyampaikan gagasan, bahkan dalam presentasi kelompok hanya segelintir siswa yang berani berbicara.

Hasil observasi (*observing*) memperlihatkan bahwa kemampuan fluency siswa masih rendah: kalimat yang disampaikan sering terputus, tidak runtut, dan jawaban cenderung singkat. Melalui tahap refleksi (*reflecting*), guru dan peneliti menyimpulkan perlunya latihan berbicara singkat, pemberian kesempatan berbicara yang lebih merata, serta dukungan berupa umpan balik langsung.

Pada siklus II, tahapan pelaksanaan (*acting*) menunjukkan perbaikan. Siswa mulai lebih lancar menyampaikan ide, berbicara runtut, dan berani menambahkan penjelasan tanpa diarahkan. Hasil observasi memperlihatkan hampir seluruh anggota kelompok berkontribusi aktif dalam diskusi maupun presentasi. Pada tahap refleksi, ditemukan bahwa strategi perbaikan berhasil meningkatkan kelancaran siswa berbicara. Dengan demikian, aspek fluency menunjukkan perkembangan nyata dari siklus I ke siklus II, yang menandakan penerapan *Project Based Learning* efektif dalam melatih keberanian dan kelancaran siswa dalam mengemukakan ide pada pembelajaran IPS.

Kemudian pada siklus pertama, sebanyak 28 siswa kelas VIII SMPN 1 Ajung sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Adapun data perolehan aspek *fluency* siswa disajikan dalam table berikut :

Hasil Siklus I

Tabel 1. Hasil Observasi Aspek Fluency Siklus I

No	Aspek <i>Fluency</i> yang Diamati	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)
1	Menjelaskan konsep sosial secara lisan dengan runtut	12	16	42,86%
2	Mengaitkan konsep IPS dengan fenomena kehidupan nyata	10	18	35,71%
3	Menyampaikan pendapat/argumen sosial secara lancer	8	20	28,57%
4	Menulis analisis sosial secara runtut dan logis	11	17	39,29%
5	Menghasilkan solusi dari permasalahan social	9	19	32,14%
6	Menggunakan istilah IPS yang sesuai dalam komunikasi	10	18	35,71%
Rata-rata Ketuntasan				35,38%

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa rata-rata ketuntasan siswa hanya mencapai 35,38%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kelancaran dalam mengungkapkan ide, baik secara lisan maupun tertulis. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran belum optimal dalam memfasilitasi siswa untuk berpikir aktif dan produktif. Kurangnya latihan diskusi, minimnya keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah, serta tidak digunakannya media kontekstual menjadi penyebab utama.

Hasil Siklus II

Pada siklus kedua ini dilakukan modifikasi pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Siswa diminta untuk menyusun proyek sederhana berupa analisis isu sosial di lingkungan sekitar dan mempresentasikannya secara berkelompok. Strategi ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif, pemrosesan informasi secara mendalam, dan

ekspresi ide yang lebih bebas (Sastradinata, 2023). Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan daripada siklus sebelumnya, berikut adalah hasil siklus kedua yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Aspek *Fluency* Siklus II

No	Aspek <i>Fluency</i> yang Diamati	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)
1	Menjelaskan konsep sosial secara lisan dengan runtut	22	6	78,57%
2	Mengaitkan konsep IPS dengan fenomena kehidupan nyata	24	4	85,71%
3	Menyampaikan pendapat/argumen sosial secara lancer	21	7	75,00%
4	Menulis analisis sosial secara runtut dan logis	23	5	82,14%
5	Menghasilkan solusi dari permasalahan social	20	8	71,43%
6	Menggunakan istilah IPS yang sesuai dalam komunikasi	22	6	78,57%
Rata-rata Ketuntasan				78,57%

Dari data siklus II terlihat bahwa rata-rata ketuntasan meningkat menjadi 78,57%, menunjukkan perbaikan yang signifikan. Penerapan model PjBL memungkinkan siswa lebih leluasa dalam mengeksplorasi ide, membangun argumen, dan mengaitkan materi pelajaran dengan realitas sosial yang mereka hadapi. Presentasi kelompok juga memperkuat kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan, sekaligus menstimulasi penggunaan istilah-istilah IPS secara kontekstual.

Secara teori, peningkatan ini selaras dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding* dalam pengembangan kemampuan berpikir. (Mutmainna et al., 2025) Ketika siswa diberikan ruang untuk berdialog dan bekerja sama, mereka mampu menyusun struktur berpikir yang lebih kompleks dan produktif.

2. *Flexibility* (Keluwesan)

Flexibility atau keluwesan adalah kemampuan siswa untuk berpikir dari berbagai sudut pandang. (Purwaningsih & Supriyono, 2020) Dalam konteks pembelajaran IPS berbasis proyek, siswa dilatih untuk tidak terpaku pada satu cara pandang dalam memahami fenomena sosial. Misalnya, saat membahas konflik dalam masyarakat, siswa mampu melihat dari sudut pandang warga, tokoh masyarakat, hingga pemerintah lokal. *Flexibility* atau keluwesan berpikir merupakan bagian dari dimensi kreativitas yang penting dalam mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. (Khairunisa et al., 2024) Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), aspek ini mencerminkan kemampuan siswa untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai perspektif, menyesuaikan pendapat dengan sudut pandang kelompok, serta menghasilkan solusi yang beragam terhadap persoalan sosial.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Anjung, Jember, dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Fokus pengamatan diarahkan pada proses pembelajaran IPS dengan topik “Globalisasi dan Perubahan Sosial di Lingkungan Masyarakat.” Data diperoleh melalui observasi langsung, penilaian kerja kelompok, catatan *reflektif*, serta hasil presentasi siswa.

Tabal 3. Hasil Observasi Aspek *Flexibility* dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII

No	Indikator <i>Flexibility</i> yang Diamati	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	Menyebutkan dua atau lebih solusi terhadap satu masalah social	22	6	78,57%
2	Menyampaikan pendapat dari sudut pandang yang berbeda	23	5	82,14%
3	Menyesuaikan pendapat dengan sudut pandang kelompok	24	4	85,71%
4	Menggunakan data atau pengalaman nyata sebagai dasar sudut pandang	21	7	75,00%
5	Menunjukkan sikap terbuka terhadap argumen berbeda saat diskusi	25	3	89,29%
Rata-rata Ketuntasan				82,14%

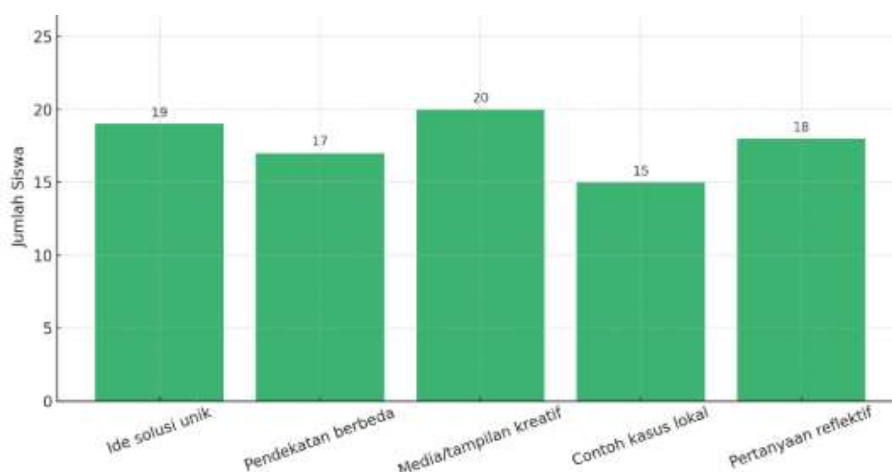
Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VIII di SMPN 1 Anjung, Jember secara umum telah mengembangkan kemampuan berpikir *fleksibel* dalam pembelajaran IPS. Rata-rata ketuntasan siswa sebesar 82,14% mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mampu menunjukkan respons yang variatif dan adaptif terhadap berbagai topik sosial yang diberikan. Indikator dengan capaian tertinggi adalah sikap terbuka terhadap argumen yang berbeda (89,29%) serta kemampuan menyesuaikan pendapat dengan kelompok (85,71%). Hal ini menandakan bahwa lingkungan diskusi di kelas telah *kondusif* untuk mengembangkan kemampuan *kolaboratif* dan keterbukaan berpikir siswa.

Namun, aspek yang masih perlu ditingkatkan adalah kemampuan menggunakan data atau pengalaman nyata sebagai dasar berpikir, yang hanya mencapai 75%. Rendahnya capaian ini menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih kontekstual, seperti tugas eksplorasi lingkungan sosial, wawancara sederhana, atau pengamatan langsung yang mendorong siswa untuk lebih dekat dengan realitas sosial di sekitarnya. Dengan mendorong siswa untuk berpikir *fleksibel*, guru IPS diharapkan tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membangun sikap reflektif dan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata. Hasil ini juga menguatkan teori Guilford (1950) bahwa keluwesan merupakan bagian penting dari kreativitas yang dapat dilatih melalui pendekatan pembelajaran yang variatif dan terbuka.

3. *Originality* (Orsinilitas)

Originality menunjukkan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan tidak biasa. (Saputra, 2018) Salah satu temuan menarik dalam penelitian ini adalah munculnya proyek-proyek yang unik dari siswa, seperti menciptakan media kampanye secara *offline* melalui kearifan lokal. Kemampuan orisinal ini semakin kuat ketika siswa diberi kebebasan dalam memilih metode presentasi dan bentuk akhir proyek.

Pada saat pembelajaran topik “Dampak Sosial Budaya Globalisasi”, siswa kelas VIII SMPN 1 Anjung, Jember diminta untuk mengidentifikasi tantangan globalisasi di lingkungan sekitar mereka, dan mengusulkan solusi kreatif melalui kegiatan proyek mini dan diskusi kelas. Penilaian dilakukan melalui rubrik penilaian presentasi ide, jurnal refleksi individu, dan portofolio tugas.



Gambar 1. Capaian Siswa dalam Aspek *Originality*

Berdasarkan grafik hasil pengamatan, terlihat bahwa indikator media atau tampilan kreatif menjadi kategori dengan capaian tertinggi, yaitu sebanyak 20 siswa dari total 28. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengekspresikan orisinalitas melalui bentuk visual seperti poster, diagram budaya, atau ilustrasi yang dikombinasikan dengan narasi sosial. Kemampuan visual ini menjadi saluran efektif bagi siswa untuk menuangkan gagasan yang tidak biasa dalam pembelajaran IPS yang umumnya berbasis teks.

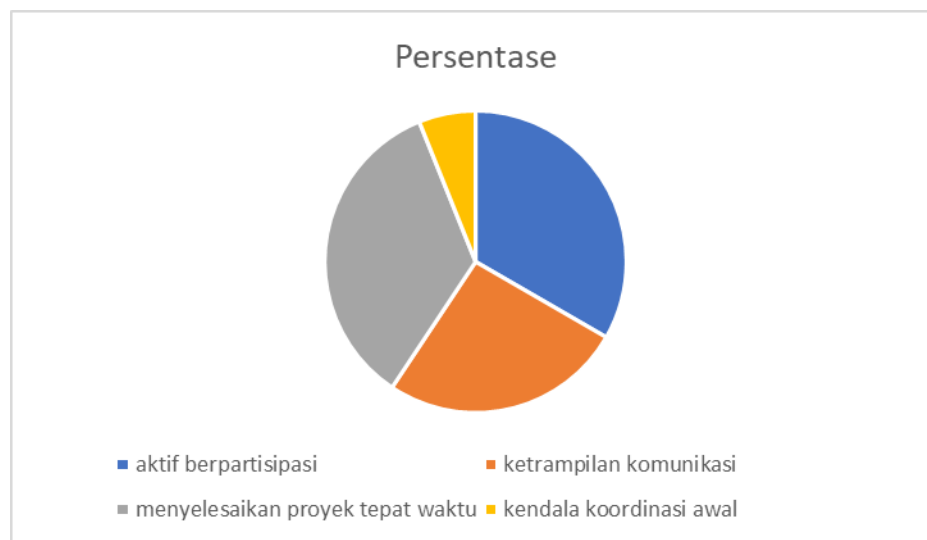
Selanjutnya, indikator ide solusi unik juga menunjukkan hasil yang kuat, yaitu 19 siswa mampu memberikan usulan-usulan yang berbeda dari pendekatan umum, seperti membuat program pelestarian budaya berbasis komunitas pelajar atau menyarankan model integrasi budaya lokal dalam kurikulum sekolah. Indikator pertanyaan reflektif tercapai oleh 18 siswa, yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis dan tidak biasa, seperti: *“Apakah modernisasi bisa dianggap penjajahan budaya?”* atau *“Mengapa generasi muda lebih mengenal budaya luar daripada budaya leluhur mereka sendiri?”* Pertanyaan ini memperlihatkan kemampuan berpikir analitis dan kesadaran budaya yang tinggi.

Adapun indikator pendekatan berbeda dicapai oleh 17 siswa, di mana mereka menyajikan hasil pembelajaran dengan metode eksploratif seperti observasi langsung di lingkungan sekitar atau studi mini tentang dampak globalisasi di desa mereka. Yang paling rendah adalah indikator contoh kasus lokal, hanya dicapai oleh 15 siswa. Hal ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan atau kebiasaan siswa untuk mengaitkan materi IPS dengan kondisi lokal, mungkin karena kurangnya wawasan atau referensi lokal yang bisa dijadikan contoh dalam tugas atau diskusi.

Hasil tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan penekanan pada eksplorasi terbuka dapat mendorong orisinalitas siswa dalam menyampaikan gagasan dan solusi atas masalah sosial budaya. Namun demikian, masih perlu intervensi guru dalam memberi stimulus atau referensi kontekstual agar siswa dapat melihat keterkaitan antara materi IPS dengan realitas lokal mereka sendiri. Capaian ini menunjukkan bahwa ±68% siswa secara umum telah menunjukkan kemampuan berpikir orisinal dalam tiga aspek atau lebih, sesuai dengan karakteristik kreativitas dalam domain pendidikan sosial. Dengan mengacu pada hasil dari grafik, pembelajaran kedepannya dapat difokuskan untuk meningkatkan dimensi originality yang paling lemah, yaitu pengaitan materi dengan contoh lokal. Hal ini dapat dilakukan melalui tugas observasi, kunjungan lapangan, atau diskusi komunitas agar siswa lebih terbuka terhadap realitas di sekitarnya sebagai sumber pembelajaran.

4. *Elaboration* (Elaborasi)

Elaboration merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide menjadi lebih rinci dan kompleks. (Wafa et al., 2025) Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan kemampuan untuk tidak hanya merumuskan ide awal proyek, tetapi juga menjabarkannya menjadi langkah-langkah konkret yang mencerminkan kedalaman berpikir. Proses elaborasi ini terlihat jelas dalam dokumen proyek siswa dan diperkuat melalui hasil wawancara, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih sistematis dan detail dalam mengeksekusi ide mereka. Berikut adalah diagram lingkaran yang dapat divisualisasikan mengenai capaian siswa dalam aspek *elaborasi* :



Gambar 2. Capaian Siswa dalam Aspek *Elaborasi*

Berdasarkan hasil evaluasi, yang ditampilkan dalam bentuk diagram lingkaran tersebut dapat dijelaskan bahwa sebanyak 71% siswa (20 dari 28) telah mampu menambahkan data pendukung dalam tugas atau presentasi mereka. Data tersebut mencakup grafik statistik penduduk, kutipan dari berita daring, hingga observasi langsung terhadap kondisi sosial lokal. Kemampuan ini mencerminkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya menyusun argumen yang berbasis fakta. Selain itu, 64% siswa (18 siswa) mampu menyusun penjelasan secara terstruktur. Mereka dapat menjelaskan sebuah isu dengan alur berpikir yang logis, dari identifikasi masalah, analisis penyebab, hingga pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir sistematis, salah satu indikator keberhasilan dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*).

Namun, hanya 54% siswa (15 siswa) yang menggunakan lebih dari satu sumber informasi dalam menyusun tugas mereka. Ini menunjukkan bahwa keterampilan literasi informasi masih perlu ditingkatkan, termasuk kemampuan mengevaluasi dan mengintegrasikan berbagai sumber yang relevan. Sementara itu, 43% siswa (12 siswa) menunjukkan konsistensi argumen dari awal hingga akhir tugas. Beberapa siswa cenderung berpindah topik atau menggunakan argumen yang tidak saling mendukung, yang menunjukkan bahwa pelatihan berpikir logis dan penyusunan argumen secara berkesinambungan masih perlu difokuskan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, aspek elaborasi berada pada kategori cukup berkembang, dengan beberapa indikator menunjukkan capaian tinggi (seperti penggunaan data), sementara aspek lainnya masih memerlukan penguatan (seperti konsistensi dan keberagaman sumber). Temuan ini sejalan dengan

pandangan Guilford (1950) bahwa elaborasi merupakan bagian penting dalam proses berpikir kreatif dan perlu dikembangkan melalui latihan dan bimbingan sistematis. (Irwandi & Murniati, n.d.) Penerapan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan tugas eksploratif dan diskusi kelompok menjadi pendekatan yang efektif untuk melatih keterampilan elaborasi siswa. Strategi ini tidak hanya melatih kemampuan akademik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap masalah sosial yang kontekstual.

Keempat aspek ini menjadi indikator penting dalam mengukur kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menuntut kemampuan memahami serta menganalisis fenomena sosial secara mendalam dan kontekstual. (Kadhafi, 2024) Dengan demikian, pembelajaran yang mampu menstimulus kreativitas haruslah memberikan ruang eksplorasi, kebebasan berpikir, dan tantangan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata siswa.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Model *Project-Based Learning (PjBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan oleh *William Heard Kilpatrick*, seorang tokoh progresivisme pendidikan yang dikenal dengan gagasan "The Project Method". (Jalil & Shobrur, 2023) Kilpatrick berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dan bermakna dalam suatu kegiatan proyek yang memiliki relevansi langsung dengan kehidupan mereka. Menurut Kilpatrick, proyek adalah "*a wholehearted purposeful activity proceeding in a social environment,*" yaitu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan bertujuan dalam lingkungan sosial dalam (Hanita et al., 2023) Berikut adalah ciri-ciri *Project-Based Learning (PjBL)* yang dikembangkan oleh William Heard Kilpatrick (Lailia, n.d.):

1. Berbasis masalah nyata dan kontekstual

Pendekatan ini berangkat dari permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata, bukan dari soal-soal abstrak yang terpisah dari konteks keseharian peserta didik. Masalah yang diangkat bersifat autentik, relevan dengan lingkungan sosial, budaya, atau komunitas sekitar, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. Ini memberikan makna lebih dalam pada proses belajar karena peserta didik merasa terlibat langsung dengan kenyataan yang mereka hadapi.

Ciri utama pertama dalam pendekatan *Project-Based Learning* menurut Kilpatrick adalah bahwa pembelajaran harus berangkat dari permasalahan yang nyata dan kontekstual, yakni masalah yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik dan relevan dengan kehidupan mereka. (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023) Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut diimplementasikan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VIII SMPN 1 Ajung, Jember, dengan melibatkan 28 siswa sebagai subjek.

Permasalahan yang dijadikan dasar proyek merupakan isu-isu sosial yang memang dialami atau diamati oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketimpangan akses pendidikan di desa, dampak urbanisasi local, pengelolaan sampah dan kebersihan lingkungan, serta perilaku konsumtif remaja di media sosial. Melalui proyek-proyek ini, siswa tidak hanya membaca atau menghafal materi dari buku teks, tetapi menghubungkan teori sosial dengan kondisi yang mereka hadapi sendiri di sekitar mereka. (Masita, 2023) Ini sejalan dengan gagasan Kilpatrick yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam lingkungan sosial untuk menjadikan pembelajaran bermakna (*purposeful activity proceeding in a social environment*).

Dari hasil pelaksanaan, sebanyak 71% siswa (20 dari 28 siswa) mampu menambahkan data pendukung yang bersifat nyata dalam tugas atau presentasi mereka, seperti grafik statistik penduduk desa, hasil observasi terhadap fasilitas umum, hingga kutipan dari berita lokal daring. Kemampuan ini menjadi indikator bahwa mereka tidak sekadar memindahkan materi pelajaran,

melainkan memahami dan mengontekstualisasikannya dalam kondisi sosial di sekitar. Selain itu, 18 siswa (64%) mampu menyusun penjelasan secara sistematis dan logis dari identifikasi masalah hingga solusi, menunjukkan bahwa mereka memahami hubungan sebab-akibat dalam fenomena sosial yang nyata. Temuan ini memperkuat bahwa ketika pembelajaran dimulai dari permasalahan konkret, siswa menjadi lebih mampu berpikir kritis dan memahami konsep secara mendalam.

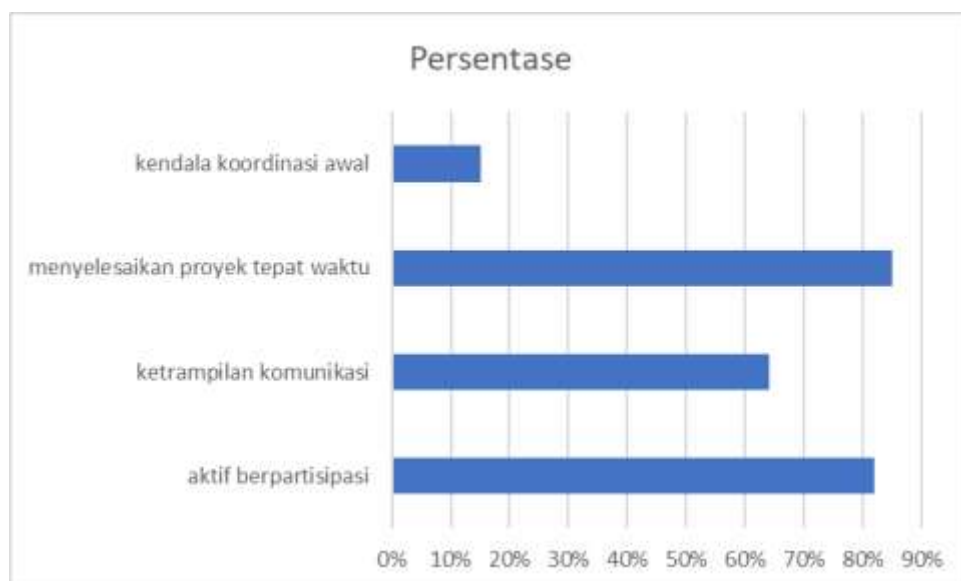
Namun, masih terdapat 15 siswa (54%) yang belum mampu memanfaatkan lebih dari satu sumber informasi, dan 12 siswa (43%) yang belum menunjukkan konsistensi dalam argumen mereka. Ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan kontekstual efektif dalam mendorong keterlibatan awal siswa, namun tetap dibutuhkan bimbingan dalam hal eksplorasi informasi dan argumentasi logis. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dengan mengangkat isu lokal dan nyata berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Mereka lebih aktif, terdorong untuk mencari solusi, dan mengembangkan rasa kepedulian sosial. Hal ini mendukung pernyataan Kilpatrick bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa terlibat secara penuh dalam kegiatan yang memiliki makna personal dan sosial.

2. Melibatkan kolaborasi dalam kelompok

Pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk menumbuhkan semangat gotong royong, tanggung jawab bersama, dan keterampilan komunikasi. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai aktivitas individual, melainkan sebagai proses sosial yang menuntut kerja sama, komunikasi efektif, dan tanggung jawab kolektif. (Fanny et al., 2022) Hal ini sangat sesuai dengan konteks pendidikan di tingkat SMP, di mana siswa mulai mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan.

Pada penelitian ini, sebanyak 28 siswa kelas VIII SMPN 1 Ajung dibagi ke dalam 7 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 orang. Setiap kelompok diberikan proyek IPS berbasis masalah nyata, seperti “Pengaruh Urbanisasi Terhadap Lingkungan Sosial” atau “Pola Konsumsi Pelajar dalam Ekonomi Digital”. Pembagian kelompok mempertimbangkan keberagaman kemampuan siswa, agar dalam setiap kelompok terdapat siswa dengan berbagai tingkat kompetensi akademik dan keterampilan komunikasi.

Dari hasil observasi dan lembar penilaian kinerja kelompok, diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 3. Persentase Kolaborasi Kelompok

Dapat dijelaskan bahwa 23 siswa (82%) secara aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan pembagian tugas, Sementara 18 siswa (64%) lainnya menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi, ditunjukkan melalui penyampaian pendapat dengan argumentatif dan mendengarkan tanggapan teman, 6 kelompok (85%) berhasil menyelesaikan proyek tepat waktu dengan hasil yang koheren dan menunjukkan hasil kerja tim, Namun, 2 kelompok (15%) mengalami kendala koordinasi awal, yang disebabkan oleh dominasi salah satu anggota dan kurangnya pembagian peran yang jelas.

Hasil wawancara mendalam dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka menyadari manfaat dari bekerja dalam tim, antara lain:

“Kerja kelompok membuat kita saling bantu. Dulu saya lebih suka kerja sendiri, tapi ternyata bekerja sama malah lebih banyak ide dan mudah terselesaikan.” (F, siswa VIII SMPN 1 Ajung)

Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan aspek afektif siswa, seperti empati, toleransi, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Selain itu, guru juga mencatat bahwa proses kerja kelompok menjadi ajang pembentukan kepemimpinan alami di antara siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif di kelas mulai menunjukkan kemampuan memimpin, mengkoordinasi, dan memotivasi anggota kelompok lainnya.

Dengan demikian, implementasi prinsip kolaboratif dari *Project-Based Learning* terbukti mendorong dinamika sosial yang positif di dalam kelas, memperkuat tanggung jawab kolektif, dan menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif. (Sriliza et al., 2025) Hal ini mengonfirmasi pandangan Kilpatrick bahwa pembelajaran dalam konteks sosial dapat memfasilitasi pembentukan karakter sekaligus peningkatan kemampuan kognitif.

3. Menghasilkan produk nyata atau solusi terhadap masalah

Dalam penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII SMPN 1 Ajung, Jember, sebanyak 28 siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran yang berfokus pada penyusunan proyek yang berkaitan dengan permasalahan sosial nyata di lingkungan sekitar mereka. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebanyak 86% siswa atau 24 orang berhasil menghasilkan produk nyata yang tidak hanya mencerminkan pemahaman teoretis, tetapi juga mampu menawarkan solusi terhadap isu-isu lokal seperti pengelolaan sampah, pengangguran, hingga kesenjangan sosial. Produk yang dihasilkan bervariasi, mulai dari infografis yang menampilkan data kemiskinan lokal, video kampanye bertema “Gerakan Sadar Sampah”, proposal kegiatan sosial untuk membantu warga terdampak PHK, hingga poster digital yang mengangkat isu ketimpangan sosial antara kota dan desa.

Selain itu, sekitar 71% siswa menyertakan data faktual dalam produk mereka, seperti kutipan berita daring, observasi lingkungan, atau data statistik dari BPS. Fakta ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan eksploratif dan aplikatif yang mencerminkan keterlibatan nyata dengan konteks sosial di sekitar mereka. Meski demikian, masih terdapat 14% siswa atau sekitar 4 orang yang belum mampu menyelesaikan produk hingga tuntas, dan hanya menghasilkan laporan deskriptif tanpa bentuk solusi yang konkret. Namun secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan bahwa pendekatan PjBL telah mampu mendorong siswa untuk melampaui batas-batas hafalan konsep dan mulai membentuk keterampilan berpikir kreatif, kritis, serta kemampuan memecahkan masalah secara kontekstual sebagaimana ditekankan oleh William Heard Kilpatrick.

4. Menekankan pada proses eksplorasi, investigasi, dan refleksi

Dalam implementasi model *Project-Based Learning* (PjBL) di kelas VIII SMPN 1 Ajung, Jember, proses eksplorasi, investigasi, dan refleksi menjadi tahapan penting yang memberikan dampak signifikan terhadap pembentukan keterampilan berpikir kritis siswa. Dari total 28 siswa yang terlibat, sebanyak 68% atau 19 siswa menunjukkan kemampuan eksplorasi yang baik, dengan indikator mereka mampu mencari dan menggali informasi dari berbagai sumber seperti berita daring, wawancara sederhana dengan warga, dan observasi lingkungan sekitar. Proses ini tidak hanya meningkatkan wawasan siswa terhadap isu-isu sosial, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam memilah informasi yang relevan untuk dianalisis.

Selanjutnya, kemampuan investigasi tercermin dari 61% siswa (17 siswa) yang mampu menganalisis data secara sederhana dan menyusunnya dalam alur berpikir logis. Mereka dapat menjelaskan sebab-akibat dari suatu masalah sosial dan mengaitkannya dengan solusi yang mungkin diterapkan. Adapun proses refleksi, yang dilakukan melalui diskusi kelompok dan jurnal reflektif sederhana, menunjukkan bahwa sekitar 57% siswa (16 siswa) mampu mengevaluasi proses pembelajaran mereka secara kritis. Mereka dapat mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala dalam proyek yang dikerjakan, serta memberikan usulan perbaikan untuk proyek berikutnya.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mulai menginternalisasi nilai-nilai pembelajaran reflektif dan evaluatif, yang penting dalam pengembangan kesadaran diri dan sikap pembelajar sepanjang hayat. Dengan demikian, tahap eksplorasi, investigasi, dan refleksi dalam pendekatan PjBL terbukti mampu melatih peserta didik untuk tidak hanya memahami materi IPS secara konseptual, tetapi juga membentuk mereka sebagai pembelajar aktif yang mampu mengevaluasi dan memperbaiki proses belajarnya secara berkelanjutan.

5. Mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan keterampilan abad 21

Dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning* (PjBL) di kelas VIII SMPN 1 Ajung Jember, integrasi lintas disiplin ilmu menjadi ciri khas yang membedakan pendekatan ini dari model pembelajaran konvensional. Sebanyak 28 siswa yang terlibat tidak hanya mengerjakan proyek dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) semata, melainkan menggabungkan unsur-unsur dari berbagai bidang studi lain. Sebagai contoh, dalam proyek bertema "Pemanfaatan Sampah Organik dan Anorganik di Lingkungan Sekitar Sekolah", siswa secara langsung menerapkan konsep sains dengan memahami jenis-jenis sampah dan dampaknya terhadap lingkungan (biologi), melakukan pengukuran volume dan frekuensi sampah rumah tangga menggunakan keterampilan matematika, menyusun laporan hasil observasi dengan menggunakan kaidah bahasa Indonesia, serta menyajikan produk mereka dalam bentuk poster digital melalui bantuan teknologi informasi.

Pendekatan ini secara tidak langsung mengasah berbagai keterampilan abad ke-21, sebagaimana dicontohkan oleh hasil pengamatan guru dan penilaian lembar observasi. Sekitar 71% siswa (20 dari 28 siswa) menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis saat merumuskan solusi dari masalah yang diangkat, 64% (18 siswa) terlihat aktif dan kreatif dalam membuat rancangan dan visualisasi produk proyek, sementara 75% (21 siswa) menunjukkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang baik dalam diskusi kelompok. Selain itu, sebagian siswa juga mulai menunjukkan literasi digital dasar, seperti penggunaan aplikasi presentasi, pencarian sumber yang valid dari internet, dan kemampuan menyunting media digital sederhana.

Dengan demikian, integrasi berbagai disiplin ilmu melalui pendekatan PjBL tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi penguatan kompetensi lintas bidang dan pengembangan keterampilan esensial yang dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21.

Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan masa depan siswa.

Penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) sebagaimana dikembangkan oleh William Heard Kilpatrick menjadi pendekatan yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP. (Febrian et al., 2025) Melalui karakteristik utama PjBL seperti pemecahan masalah nyata, kerja kolaboratif, hasil berupa produk konkret, proses eksploratif dan reflektif, serta integrasi berbagai disiplin ilmu siswa didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. (Ristiani et al., 2025) Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya membangun pemahaman konsep IPS secara mendalam, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, inovatif, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendorong berkembangnya potensi kreatif siswa secara optimal dalam pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Ajung, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peningkatan tersebut tampak pada empat indikator utama kreativitas, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (elaborasi). Siswa menjadi lebih lancar dalam menyampaikan gagasan secara lisan dan tulisan, lebih fleksibel dalam melihat permasalahan sosial dari berbagai sudut pandang, serta mampu menghasilkan ide-ide unik dan mengembangkan gagasan secara mendalam dengan data dan argumen yang logis. Model PjBL juga mendorong pembelajaran yang kontekstual dengan mengangkat isu-isu sosial nyata di lingkungan sekitar siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kondisi aktual di masyarakat. Selain itu, pendekatan ini menekankan pada kerja kolaboratif, pemecahan masalah, eksplorasi dan refleksi, serta menghasilkan produk nyata sebagai hasil pembelajaran, yang turut meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, literasi informasi, serta berpikir kritis siswa. Implementasi PjBL di kelas IPS juga menunjukkan bahwa guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan partisipatif. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan abad ke-21 dan membentuk karakter sosial siswa, menjadikannya pendekatan yang relevan, efektif, dan aplikatif dalam pendidikan menengah saat ini

DAFTAR RUJUKAN

- Agusta, R. M., Syamsiah, S. N., Rahmawati, I., & Dewi, R. S. (2025). ANALISIS TANTANGAN PEMBELAJARAN IPS DALAM KONSEP TATA RUANG DAN SISTEM SOSIAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1656–1667.
- Al Haddar, G., Kusumawati, I., Sa'adah, U., Siahaan, T. M., Efendi, R., & Hakim, A. R. (2023). Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan. *Jakarta: Get Press Indonesia*.
- Anggipitasari, A. P. H., & Widoningtyas, L. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Project Based Learning dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3 Kedungwaru. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(4), 199–211.
- Artha, S. N. (2024). *PENGLOLAAN LINGKUNGAN PANTAI PASIR PERAWAN DI PULAU PARI, KABUPATEN KEPULAUAN SERIBU, JAKARTA*. Poltekpar NHI Bandung.
- Darmayoga, I. W., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 1 Penatih tahun pelajaran 2019/2020. *Edukasi: Jurnal*

- Pendidikan Dasar*, 2(1), 41–50.
- Darwan, S. N. A., Iqbal, M., & Kurniawati, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Podcast Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Jatinangor Kabupaten Sumedang. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16(2), 210–219.
- Ekasriadi, I. A. A. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Metode CBL dan PJBL. *Pedaliitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 4(1), 408–426.
- Fanny, A. M., Susiloningsih, W., & Irianto, A. (2022). Studi Literatur: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Mengembangkan Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran IPS. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 74(2), 304–313.
- Febrian, R., Rahmawati, S., Saskia, S., & Syafruddin, S. (2025). Penerapan Metode Project-Based Learning Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Empati Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Science and Knowledge*, 2(2), 43–53.
- Hanita, H., Suryono, Y., & Fauziah, P. Y. (2023). Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 99–109.
- Herman, T., Hasanah, A., Nugraha, R. C., Harningsih, E., Ghassani, D. A., & Marasabessy, R. (2022). Pembelajaran berbasis masalah-high order thinking skill (hots) pada materi translasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1131–1150.
- Irman, I., Surahman, E., Agustian, D., Herawati, D., & Badriah, L. (2025). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 60–67.
- Irwandi, D., & Murniati, D. (n.d.). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Konsep Hidrolisis Garam*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jalil, A., & Shobrun, Y. (2023). Pembelajaran berbasis proyek: tinjauan filosofi pembelajaran abad 21. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 126–136.
- Kadhafi, M. (2024). menilai Kesadaran Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran IPS. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(3), 314–323.
- Khairunisa, M. B., Subarinah, S., Junaidi, J., & Sridana, N. (2024). Analisis Kemampuan Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS pada Siswa Kelas XII SMAN 4 Praya Tahun Ajaran 2024/2025 ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika Siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 571–579.
- Lailia, A. N. (n.d.). *Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas II Di MI Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Masita, E. (2023). *Buku Referensi: Strategi Case Method dan Project-Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. PT LITERASI NUSANTARA ABADI GRUP.
- Mubarok, A. S., Nurazizah, Z., Herawan, E., & Putri, D. P. (2025). Deep Learning with Project-Based Learning (PjBL) Model for Student Creativity. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 239–252.
- Mutmainna, M., Rahmawati, R., & Alwi, B. M. (2025). Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi Abstrak PAI: Solusi Melalui Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget dan Scaffolding Vygotsky. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5298–5305.
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42–50.
- Nurkholes, M., & Pramuja, A. D. (2024). *INTEGRATION OF ISLAMIC RELIGIOUS*

*EDUCATION LEARNING METHODS IN THE 21 st CENTURY AT MA
NAHDHOTUT THOLIBIN. 16(1), 1–10.*

- Panggabean, A. (2024). Kreativitas Dan Kritis Dalam Pendidikan Seni di Sekolah dan Keluarga. *Visi Sosial Humaniora*, 5(1), 181–193.
- Purwaningsih, W. I., & Supriyono, S. (2020). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 6(2), 157–167.
- Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto, A. (2025). *Konsep Dasar Pembelajaran IPA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saputra, H. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian*, 521–526.
- Sastradinata, B. L. N. (2023). *Transformasi mindset dalam membangun kemampuan berpikir kritis melalui metode pembelajaran aktif*. Deepublish.
- Setiawan, D., & Dan, M. S. (2022). *Ilmu pengetahuan sosial dalam perspektif etnopedagogi*. Prenada Media.
- Sriliza, S., Rahmadifa, R., & Dari, U. (2025). STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PJBL, BERBASIS (PBL), PEMBELAJARAN KOLABORATIF, BELAJAR SAMBIL BERMAIN (PBL). *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 134–151.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wafa, A. S., Abdurrahmat, A. S., Nana, N., Hernawati, D., & Badriah, L. (2025). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 46–53.
- Wahyuni, D., Antoro, B., & Amalia, M. M. (2025). *Teknik Pengembangan Tes Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Menengah*. Deepublish.
- Zahroh, A., & Pramuja, A. D. (2025). *ISLAMIC SCIENTIFIC TRADITION IN THE MODERN ERA : A Phenomenological Study on the Integration of Education in Islamic Boarding Schools and Higher Education*. 6(1), 102–118.
- Zufiyardi, Z., Suharmi, S., & Lestari, F. P. (2024). Analisis Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di SMPN 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 3(4), 251–256.