



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DALAM PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

**Rika Nurbayanti¹; Muhammad Ismail²; Mubarak Somantri³;
Nurdiansyah⁴; Yayan Nurbayan⁵**

²*Sekolah Dasar Negeri Cihambulu 1 Subang, Jawa Barat, Indonesia*

^{1,3,4,5}*Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Jawa Barat, Indonesia*

¹*Contributor Email: rnurbayanti@upi.edu*

Received: May 25, 2025

Accepted: June 27, 2025

Published: November 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1969>

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the project-based learning model in improving students' creative thinking skills in Social Studies (IPS) learning at the elementary school level. The method used is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The research subjects were fifth-grade students at SDN Cihambulu I, Subang Regency. The study involved two groups: the experimental group and the control group. The experimental group received instruction using the Project-Based Learning (PjBL) model, while the control group received Direct Instruction. Data collection was carried out using tests. The analysis results showed a significance value (2-tailed) of 0.001, which is below the threshold of 0.05, indicating a significant difference between the two groups. Furthermore, the average N-Gain Score of 0.86 demonstrates a high level of improvement. It can be concluded that the project-based learning model effectively enhances students' creative thinking skills in Social Studies learning at the elementary school level.

Keywords: *Project-Based Learning; Creative Thinking; Social Studies; Primary School.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cihambulu I, Kabupaten Subang. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model Project-Based Learning (PjBL), sedangkan kelompok kontrol mendapat pembelajaran dengan pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang berada di bawah angka 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,86 menunjukkan peningkatan yang tinggi. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Proyek; Berpikir Kreatif; IPS; Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Menghadapi tantangan era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, peserta didik abad ke-21 dituntut untuk menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berperan sebagai dasar dalam menghadapi berbagai tantangan hidup yang semakin kompleks dan dinamis. Perkembangan zaman yang semakin dinamis menuntut siswa tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan berbagai persoalan kehidupan. Dalam konteks pendidikan dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan berpikir tersebut karena berkaitan langsung dengan fenomena sosial yang kompleks dan kontekstual.

Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki kreativitas dalam berpikir, seperti kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*)

(Putri *et al.*, 2019). Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan menghasilkan gagasan atau solusi baru, orisinal, dan bermanfaat. Guilford (1967) mengemukakan empat indikator utama berpikir kreatif, yaitu: *fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat; *originality* (orisinalitas) yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang unik dan belum umum; *elaboration* (elaborasi) yaitu kemampuan mengembangkan dan memperinci suatu ide; dan *flexibility* (fleksibilitas) yaitu kemampuan untuk berpindah dari satu ide ke ide lain atau memandang masalah dari berbagai sudut pandang. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki agar siswa mampu menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perkembangan zaman yang terus berkembang (Anggraeni, 2019). Kemampuan ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari proses interaksi yang terus-menerus antara individu dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Pangestu, 2021).

Sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan dalam upaya mengembangkan potensi berpikir kreatif pada peserta didik. Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih cenderung bersifat tekstual, hafalan, dan minim pengalaman langsung, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, termasuk berpikir kreatif. Padahal, berpikir kreatif sangat diperlukan agar siswa dapat melihat berbagai kemungkinan dalam menghadapi masalah sosial. Menurut laporan PISA tahun 2022, rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia berada pada angka 366 dari total maksimal 600 poin, yang masih tertinggal jauh dibandingkan dengan rata-rata negara-negara OECD yang mencapai skor 472 (OECD, 2024). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar, siswa tidak sekadar dituntut untuk memahami fakta-fakta, tetapi juga diharapkan mampu dalam mengolah informasi, menyelesaikan persoalan sosial, serta menghasilkan solusi yang bersifat inovatif. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran IPS di sekolah

dasar masih cenderung berpusat pada guru dan berorientasi pada hafalan (Sasmita & Kusuma, 2023) sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan berpikir secara mandiri (Prihatin, 2021). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*). PjBL menawarkan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata, menuntut siswa untuk berpikir, merancang, dan menghasilkan produk. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan siswa dalam mengerjakan proyek nyata secara individu maupun berkelompok dalam kurun waktu tertentu, dengan penekanan pada kerja sama tim dalam penyelesaiannya (Kusmiati, 2022).

Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam merancang, melaksanakan, dan mempresentasikan proyek yang relevan dengan materi pembelajaran (Aminah & Dwi Setyowati, 2024; Lavli & Efendi, 2024). Melalui PjBL, siswa didorong untuk mengeksplorasi ide, bekerja sama dalam tim, dan menghasilkan produk nyata yang dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan berpikir kreatif mereka (Supriatna *et al.*, 2024). Dalam pembelajaran IPS, yang bersifat kontekstual dan erat dengan kehidupan sosial, PjBL memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna melalui aktivitas langsung dan refleksi kritis terhadap realitas sosial (Tupkalova & Todarchuk, 2019). Menurut Thomas (2000), *Project-Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek nyata sebagai sarana untuk membangun pengetahuan dan keterampilan. PjBL menekankan pada penciptaan produk nyata melalui proses penyelidikan yang mendalam dan kolaboratif. Ciri utama model ini adalah berpusat pada

siswa (*student-centered*), fokus pada proyek atau masalah autentik, proses pembelajaran berlangsung dalam jangka waktu tertentu, melibatkan kolaborasi, refleksi, dan penilaian berkelanjutan. Menurut teori konstruktivisme Vygotsky dan Piaget, siswa akan lebih memahami materi ketika mereka aktif terlibat dalam pembelajaran dan memiliki pengalaman belajar yang konkret. PjBL mendukung prinsip ini dengan memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi siswa untuk bertanya, menyelidiki, dan membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran IPS di SD mencakup pemahaman tentang lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan geografi. Tujuan utama IPS adalah membentuk warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis masalah seperti PjBL sangat sesuai untuk diterapkan.

Penelitian telah menunjukkan model pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 229 Palembang (Witriyani *et al.*, 2024). Model pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada pembelajaran IPA (Husein *et al.*, 2023). Penelitian lebih berfokus pada mata pelajaran sains, tetapi masih terbatas kajian yang secara khusus menyoroti dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis dan praktis dalam dunia pendidikan, terutama dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sejak dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih inovatif, relevan, dan kontekstual.

B. Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* di mana kelompok siswa dibandingkan tanpa penempatan sampel secara acak (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V di SDN Cihambulu I, Kabupaten Subang. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 14 siswa dan mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis proyek, serta kelas kontrol yang terdiri dari 13 siswa mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal uraian terbuka (*open-ended*) yang dirancang untuk mengukur empat indikator berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Prosedur penelitian dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, instrumen penelitian akan divalidasi ahli dan diuji coba untuk memastikan normalitas serta reliabilitasnya (Lestari & Yudhanegara, 2018). Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran berbasis proyek, sementara kelompok kontrol akan mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Teknik pengumpulan data kemampuan berpikir kreatif akan dilakukan melalui pre-test dan post-test pada kedua kelompok. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengujian normalitas, pengujian homogenitas, serta pengujian hipotesis menggunakan teknik uji-t. Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran lain yang tidak menggunakan model tersebut terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Terdapat pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan temuan-temuan kunci dari penelitian, diolah dan dianalisis secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Setiap hasil akan disajikan dengan jelas, diikuti dengan interpretasi mendalam yang mengaitkan temuan tersebut dengan kerangka teori yang relevan dan penelitian sebelumnya. Selain itu juga akan disajikan implikasi dari temuan-temuan ini, identifikasi pola atau hubungan yang signifikan, serta uraian keterbatasan yang mungkin ada dalam penelitian.

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti di kelas V SDN Cihambuluh 1, Kabupaten Subang. Pada tahap perencanaan tim peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan PjBL, media pembelajaran, lembar kerja siswa dan instrumen penelitian sesuai dengan tema, sub tema yang telah dipilih. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretes dan postes. Sebelum dijadikan alat pengumpul data, instrumen tes diuji validasi, realibilitas, daya pembeda dan indeks kesukaran kepada non sampel yaitu peserta didik kelas VI. Analisis validitas diterapkan sebagai menilai keabsahan item tes. Uji validitas dilakukan pada sebuah tes yang terdiri dari 5 soal di SDN Cihambulu 1, Kabupaten Subang dengan melibatkan 23 peserta didik sebagai sampel. Adapun rekap hasil uji validitasnya ditunjukkan pada Tabel 1. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, 4 butir soal yang telah disusun terbukti seluruhnya valid dan reliabel.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Product Moment Berpikir Kreatif

No Soal	r hitung	r tabel 5% (17)	Sig.	Kriteria	Interpretasi
1	0,618	0,413	0,002	Valid	Tinggi
2	0,744	0,413	<0,001	Valid	Tinggi
3	0,793	0,413	< 0,001	Valid	Tinggi
4	0,578	0,413	0,004	Valid	Sedang

Oleh karena nilai r hitung $>$ r tabel, dan nilai sig. $<$ 0,05, maka berdasarkan pengambilan keputusan dalam analisis korelasi dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara soal 1 sampai 4 dengan skor total. Dengan demikian dapat diartikan bahwa item soal nomor 1 sampai 4 pada soal tersebut adalah valid Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas soal 1 sampai 4 instrumen kemampuan berpikir kreatif adalah dinyatakan valid.

Setelah instrumen selesai divalidasi, instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan Metode Alpha Cronbach (Lestari & Yudhanegara, 2018). Berikut adalah hasil output dari uji reliabilitas cronbach alpha pada variabel soal berpikir kritis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29.

Tabel 2 Uji Reliabilitas Berpikir Kreatif Siswa

Cronbachs Alpha	N of items
0.602	4

Berdasarkan output SPSS uji reliabilitas yang ditunjukkan pada Tabel 2, diperoleh nilai *Cronbach Alpha* pada variabel berpikir kreatif sebesar 0,602. Oleh karena nilai *Cronbach Alpha* sebesar $0,602 > 0,6$ maka, dapat disimpulkan bahwa item soal pada variabel berpikir kreatif siswa dinyatakan reliabel atau konsisten untuk digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas dan reliabilitas mengarahkan bahwa penelitian dapat dilaksanakan dengan instrumen yang telah disusun.

Uji daya pembeda soal digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu pertanyaan dapat memisahkan antara siswa yang dapat

menjawab dengan benar dan siswa yang tidak dapat menjawab dengan benar. Uji ini bertujuan untuk menilai kapabilitas suatu pertanyaan tes dalam membedakan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah (Lestari & Yudhanegara, 2018). Daya pembeda instrumen tes penelitian dari 4 soal diperoleh 1 butir soal dengan daya pembeda “cukup baik”, 2 butir soal dengan daya pembeda “baik” dan 1 butir soal dengan daya pembeda yang “buruk”.

Tabel 3. Uji Daya Pembeda Soal Berpikir Kreatif Siswa

No Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected item-Total Correlation	Cronbachs alpha if item Deleted
Soal 1	9.09	1.628	0.342	0.561
Soal 2	9.48	1.352	0.481	0.452
Soal 3	9.57	1.348	0.599	0.374
Soal 4	9.83	1.605	0.182	0.702

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran IPS dengan menerapkan PjBL dilakukan sebanyak 2 pertemuan dengan panduan RPP yang telah disusun, dan memberikan pretes sebelum pembelajaran dimulai dan postes setelah siswa diberi perlakuan baik itu di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data hasil pretes dan postes kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Data Postes Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviat
Pretes_eksperimen	14	7	11	9.21	1.424
Postes_eksperime n	14	14	16	15.07	0.730
Pretes_kontrol	13	4	9	7.08	1.656
Postes_kontrol	13	9	13	11.15	1.144
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan data pada Tabel 4, diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 14 orang, sedangkan pada kelas kontrol

berjumlah 13 orang. Rata-rata nilai post-test di kelas eksperimen adalah 15,07, dengan skor terendah sebesar 11 dan tertinggi 16. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 11,15, dengan nilai minimum 9 dan maksimum 13. Perbedaan hasil tersebut mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Selisih rata-rata nilai posttest antar kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan hasil yang cukup signifikan. Peningkatan skor yang dialami kelompok eksperimen menjadi indikator awal efektivitas PjBL dalam mendorong berpikir kreatif siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL mampu memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide orisinal, memperluas elaborasi pemikiran, dan mengembangkan solusi kreatif atas permasalahan sosial yang dikaji dalam pembelajaran IPS.

Statistika inferensial selanjutnya dilakukan untuk menarik generalisasi hasil penelitian terhadap populasi dari data sampel yang telah dikumpulkan. Adapun prosedur pengujian yang dilakukan adalah dengan melakukan uji normalitas data pada data pretes dan postes di kelompok eksperimen dan kontrol. Jika semua data berdistribusi normal, maka uji lanjutan yang dilakukan adalah uji homogenitas, namun jika salah satu data tidak berdistribusi normal, maka statistika non parametrik dilakukan sebagai uji lanjutan. Untuk memastikan apakah data berdistribusi normal, diperlukan uji normalitas. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Arikunto, 2014).

Hasil uji normalitas dan homogenitas data dengan bantuan SPSS ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas di Kelas PjBL dan DI

	Kolmogorov-smirnov			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes_eksperimen	0.217	13	0.94	0.906	13	0.161
Postes_eksperimen	0.233	13	0.053	0.825	13	0.014

	Kolmogorov-smirnov			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes_kontrol	0.185	113	0.200	0.907	13	0.168
Postes_kontrol	0.2321	13	0.54	0.9181	13	0.238
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Kreatif	Based on Mean	3.765	1	25	0.064	
	Based on Median	3.581	1	25	0.070	
	Based on median and with adjusted df	3.581	1	23.953	0.071	
	Based on the trimmed mean	3.766	1	25	0.064	

Pada Tabel 5, untuk nilai normalitas postes siswa di kelas eksperimen, yang memiliki signifikansi 0,053, data postes siswa kelas eksperimen juga berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar dari 0,05. Demikian pula, nilai normalitas postes siswa di kelas kontrol sebesar 0,054 dengan signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data posttest kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok sampel memiliki distribusi yang normal. Selanjutnya, hasil sig. *Test of Homogeneity of Variances* $0.064 \geq 0,05$ maka data tersebut dikatakan homogen dan dilanjutkan dengan uji kesamaan dan perbedaan rata-rata (Uji-t).

Uji t digunakan untuk menjawab rumusan masalah: Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis proyek PjBL pada pembelajaran IPS dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Direct Instruction*?

Hipotesis yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat perbedaan skor rata-rata data postes kemampuan berpikir kreatif siswa SD di kelompok pembelajaran matematika dengan PjBL dan DI;

H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$, terdapat perbedaan skor rata-rata data postes kemampuan berpikir kreatif siswa SD di kelompok pembelajaran matematika dengan PjBL dan DI.

Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini diduga terdapat pengaruh positif terhadap model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji-t dilakukan untuk menentukan hipotesis mana yang terpilih, bisa juga untuk mengetahui pengaruh secara parsial antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Uji-t bisa dilakukan menggunakan Software SPSS v.29.

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis menurut Wijaya (2013):

1. Jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Jika nilai signifikan (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 6 Hasil Independent Sample Skor Posttest di Kelas PjBL dan DI

		t-test for Equality of Means	
		Significance	
		One-sided p	Two-sided -
kreatif	Equal variances assumed	<0,001	<0,001
	Equal variances not assumed	<0,001	<0,001

Hasil analisis *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi $0,05$ ($\alpha = 0,05$). Temuan ini mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan kelompok yang menerapkan pembelajaran langsung (*Direct Instruction/DI*) dalam hal kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 , dapat

disimpulkan bahwa kedua pendekatan pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan dan berbeda terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Tabel 7. Hasil N Gain Posttest di Kelas PjBL dan DI

	N	Mean	Std. Deviation
Ngain_Eksperimen	14	0,86	0,10
Ngain_Kontrol	13	0,43	0,15

Tabel 8. Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Hasil analisis *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. two-tailed*) sebesar $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi $0,05$ ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh model Pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran langsung (*Direct Instruction/DI*) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari tabel di atas, didapatkan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar $0,8614$. Nilai ini lebih tinggi dari $0,7$, kategori yang didapatkan termasuk tinggi. Temuan ini mendukung asumsi bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti PjBL, dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

2. Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok eksperimen. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model PjBL mampu mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide secara luas dan mendalam. Model PjBL

yang berakar pada konstruktivisme Piaget dan Vygotsky menekankan pembentukan makna melalui pengalaman otentik dan interaksi sosial. Ahmad dkk. (2024) menunjukkan bahwa integrasi konstruktivisme lewat PjBL pada IPS SD secara signifikan meningkatkan rata-rata skor pengetahuan siswa sembari menumbuhkan partisipasi kolaboratif. Teori ini diperkaya oleh Kolb (1984) yang menempatkan “berbuat dan merefleksi” sebagai poros siklus belajar pengalaman. Dalam konteks kreativitas, Guilford (1968) dan Torrance (1974) menandakan empat indikator—*fluency, flexibility, originality, elaboration*—yang juga dipakai dalam penelitian ini. PjBL, karena menuntut produksi artefak konkret, selaras dengan definisi kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan gagasan atau produk baru yang bernilai. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat prinsip pembelajaran transdisipliner yang menjadi dasar dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Trilling & Fadel (2009), siswa abad ke-21 harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. PjBL menjawab kebutuhan ini karena proyek-proyek dapat didesain untuk menyeberangi batas disiplin ilmu, misalnya menggabungkan IPS dengan TIK, seni, atau bahasa.

Proyek yang dirancang selama pembelajaran IPS pada penelitian ini memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi isu sosial nyata di sekitar mereka, seperti membuat peta sosial daerah sekitar, menyusun proposal kegiatan sosial, hingga membuat video dokumenter tentang tradisi lokal. Proses ini menuntut siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, menyelidiki informasi, dan menyajikan hasil dengan cara yang kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bell (2010) yang menyatakan bahwa *Project-Based Learning* memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kreativitas secara bersamaan. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari pengalaman langsung dan diskusi dengan teman sebaya. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama proses belajar. Mereka tampak lebih antusias saat menyusun proyek dan menampilkan hasilnya di depan kelas. Hal ini

menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial siswa. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Thomas (2000) dan Larmer *et al.* (2015), *Project-Based Learning* meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka dan melihat relevansi antara apa yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata. Hal ini juga sejalan dengan sejumlah penelitian eksperimental berskala nasional yang menguatkan temuan peningkatan berpikir kreatif, seperti Rahmawati (2024) yang melaporkan bahwa temuannya di SMP Negeri 3 Madapangga PjBL terbukti berpengaruh kuat terhadap keterampilan berpikir kreatif. Hamsar & Qur'ani (2023) dalam penelitian tindakan kelas di Sulawesi Selatan mencatat lonjakan persentase kreativitas siswa dari 44,44% menjadi 87,50% dalam dua siklus. Hartanti & Yolanda (2023) bahkan merinci kenaikan tiap indikator (fluency +4%; flexibility +7%; originality +8%; elaboration +2%) setelah *treatment PjBL*.

Dalam konteks pendidikan dasar, keberhasilan PjBL sering kali juga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning/CTL*) yang relevan. PjBL dalam penelitian ini mengajak siswa untuk memahami materi IPS melalui pengalaman nyata, bukan sekadar hafalan. Konteks inilah yang menjembatani keterhubungan antara teori dan praktik di lapangan.

Selain berdampak pada aspek kognitif, PjBL juga memiliki keterkaitan dengan dimensi motivasi dan keterlibatan sebagai bagian dari aspek afektif. Thomas (2000) dan Larmer dkk. (2015) menekankan bahwa elemen "*student voice and choice*" memupuk motivasi intrinsik. Dalam studi Ahmad dkk. (2024), 83% siswa menyatakan "lebih antusias" karena proyek menghubungkan konsep IPS dengan realitas lokal. Peningkatan *engagement* di penelitian dalam penelitian ini ditunjukkan oleh antusiasme saat membuat peta sosial atau video tradisi—mencerminkan prinsip "relevansi dan otonomi" yang diuraikan Bell (2010). Hasil observasi juga memperlihatkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kelompok. Mereka terlihat berbagi tugas secara alami, berdiskusi, bahkan merevisi

produk berdasarkan umpan balik teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL membangun kecakapan sosial sekaligus metakognitif siswa.

Berdasarkan hasil uji gain ternormalisasi ($g = \text{post-pre} / \text{max-pre}$), peningkatan skor kreatif kelompok eksperimen misalnya dari 55 ke 78 (maks = 100) menghasilkan $g = 0,51$ – kategori sedang menurut Hake (1998). Nilai ini berada dalam rentang rata-rata penelitian nasional (g 0,45–0,62). Keunggulan spesifik penelitian ini terletak pada konteks proyek IPS, yaitu bidang yang relatif kurang dieksplor dibanding sains. Di samping itu, dibandingkan metode konvensional (ceramah, tanya jawab), PjBL memberikan variasi aktivitas yang lebih luas, seperti pembuatan artefak digital, wawancara lapangan, hingga simulasi sosial. Variasi inilah yang memicu kemunculan ide-ide baru dan orisinalitas siswa.

Selain IPS, PjBL telah terbukti meningkatkan kreativitas di mata pelajaran IPA (Sulastris, 2022), Bahasa Indonesia (Lestari & Ningsih, 2023), hingga Pendidikan Agama Islam (Munifah, 2022). Konsistensi lintas studi ini memperkuat validitas eksternal penelitian sekaligus menunjukkan fleksibilitas model PjBL.

Sekaitan dengan Kurikulum Merdeka (2022), Kemendikbudristek mewajibkan sekolah melaksanakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis proyek multi/lintas mata pelajaran. Kemendikbud menegaskan bahwa P5 mengutamakan dimensi “kreatif” dan “bernalarnya kritis” melalui PjBL. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberi bukti empiris bahwa tujuan P5 tercapai, khususnya pada domain kreativitas. Lebih jauh, PjBL pada mata pelajaran IPS memperkaya implementasi tema-tema P5 seperti “Kearifan Lokal”, “Gaya Hidup Berkelanjutan”, dan “Kebhinekaan Global”. Sebagai contoh, proyek membuat dokumenter tradisi lokal yang dilakukan siswa mencerminkan dimensi identitas budaya dan gotong royong. Melalui pelibatan langsung siswa dalam isu-isu kontekstual lokal, proses belajar menjadi lebih bermakna dan berakar pada pengalaman nyata yang dialami siswa dalam komunitasnya.

Meskipun efektif, penerapan PjBL juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan siswa, dan kebutuhan akan bimbingan intensif. Namun, dengan perencanaan yang matang, pemilihan topik yang relevan, serta dukungan guru yang berperan sebagai fasilitator, hambatan tersebut dapat diatasi. Perencanaan pembelajaran diferensiatif memperlihatkan variasi kemampuan antar siswa dengan menerapkan diferensiasi produk yang dihasilkan siswa seperti opsi infografik, podcast, atau vlog untuk mengakomodasi gaya belajar. Manajemen waktu diakomodasi dengankendala “time-consuming” disarankan diatasi dengan pembagian fase proyek mengikuti kerangka weekly sprint (Prasetiyo dkk., 2023) yang berhasil menjaga disiplin waktu siswa SMA. Proses penilaian hendaknya memadukan rubrik kreativitas (*fluency, flexibility, originality, elaboration*) dengan rubrik kompetensi IPS (analisis isu sosial, aksi nyata). Kolaborasi lintas guru juga diperlukan agar PjBL lebih kuat dampaknya, guru IPS bisa bermitra dengan guru seni atau TIK untuk memperkaya bentuk produk proyek. Penyediaan alat dan sumber belajar di sekolah perlu dilengkapi dengan menyediakan kamera sederhana, alat rekam suara, akses internet, atau kunjungan lapangan sebagai bagian dari dukungan logistik terhadap PjBL. Guru berperan penting dalam membimbing jalannya proyek, mengarahkan siswa untuk tetap fokus, dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok berkontribusi. Fleksibilitas dalam mengatur jadwal dan kriteria penilaian juga menjadi kunci keberhasilan PjBL di kelas.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat ditarik kesimpulan mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa nilai signifikansi (sig 2 tailed) sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,8614.

Nilai ini lebih tinggi dari 0,7, kategori termasuk tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. PjBL memberikan ruang luas bagi siswa untuk mengalami, bereksplorasi, dan menciptakan produk yang mencerminkan pemahamannya terhadap materi. Melalui proyek-proyek kontekstual, siswa tidak hanya belajar fakta, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru IPS di sekolah dasar mulai mengintegrasikan model PjBL dalam kegiatan pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, PjBL juga dapat membentuk karakter siswa yang aktif, inovatif, dan mampu bekerja sama dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN Cihambulu 1 Kabupaten Subang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa kelas V yang telah bersedia menjadi responden serta para guru yang telah membantu proses implementasi pembelajaran.

Penghargaan yang tulus disampaikan kepada dosen pembimbing dari Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan arahan, dukungan akademik, dan validasi instrumen penelitian. Tak lupa, apresiasi juga diberikan kepada rekan sejawat peneliti yang telah mendukung proses penyusunan dan analisis data. Semoga hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan dasar yang lebih kreatif dan kontekstual.

Daftar Referensi

- Ahmad, R., Suryani, L., & Putri, A. D. (2024). Implementasi Model Pembelajaran berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–56.
- Aminah, S. A., & Dwi Setyowati, N. A. (2024). The Influence of The Project Based Learning Model Using Video on The Creativity Thinking Ability and IPAS Learning Outcomes for Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 9(1), 67–75. <https://doi.org/10.26740/jp.v9n1.p67-75>
- Anggraeni, R. (2019). Improvement Of Digital Literation in Aspects of Creativity Thinking Participants Education Through Project Based Learning (PBL) in Social Studies (A Class Action Research Study in Smpn 30 Bandung). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v4i1.15387>.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi 2010). Rineka Cipta.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement vs. Traditional Methods: a six-Thousand-student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamsar, H., & Qur'ani, R. (2023). Penerapan model PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(3), 233–241.
- Hartanti, D., & Yolanda, N. (2023). Model PjBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(2), 110–121.
- Husein, R. A., Fatkhiyani, K., & Khoimatun, K. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Ipa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4909–4922. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9534>.

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience As the Source Of Learning And Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kusmiati, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 206–211. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1309>.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project-Based Learning*. Alexandria, VA: ASCD.
- Lavli, R. O. E. H., & Efendi, N. (2024). Effect Of Project Based Learning Model on Creative Thinking Ability. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) Stkip Kusuma Negara*, 15(2), 115–126. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i2.1804>.
- Lestari, & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Lestari, N., & Ningsih, R. (2023). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model PjBL pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Literasi Bahasa*, 5(1), 78–89.
- Medriati, Y., Saputra, D., & Amalia, R. (2023). Pelatihan Lesson Study Model PjBL untuk Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya*, 4(2), 101–108.
- Munifah, M. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Integratif*, 6(1), 55–63.
- OECD. (2024). *Pisa 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools, Pisa*. Factsheets.
- Pangestu. (2021). The Effort of Developing Students' Creative Thinking Ability in Elementary School: Needs Analysis. *J. Educ. Res. Eval.*, 5(3).
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
- Prasetyo, A., Widodo, H., & Fadhillah, R. (2023). Strategi Weekly Sprint Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 88–97.

- Prihatin, R. (2021). The Analysis of Students' Creative Thinking Skills Through the Implementation of the Project Based Learning Model in Social Studies Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v6i2.28622>.
- Putri, S. U., Sumiati, T., & Larasati, I. (2019). Improving Creative Thinking Skill Through Project-Based-Learning In Science for Primary School. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1157, 022052. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022052>.
- Rahmawati, I. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran*, 9(1), 19–28.
- Sasmita, F. E., & Kusuma, R. S. (2023). Learning Models That Can Improve Elementary School Students' Creative Thinking Ability. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 7(1), 57–71. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v7i1.7912>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*,. Alfabeta.
- Sulastri, T. (2022). Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(2), 145–154.
- Supriatna, E., Fitriani, Y., Ali, I., & Hotimah, I. H. (2024). Implementation Of Project-Based Learning Model to Improve Creative Thinking of Elementary School Teacher Education Students in Social Sciences Learning in Upper-Level Class Course. *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 95–104. <https://doi.org/10.17509/ejb.v6i1.67616>.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Lexington, MA: Ginn & Company.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning For Life In Our Times*. Jossey-Bass.
- Tupkalova, L. Yu., & Todarchuk, O. A. (2019). Project–Based Learning. *Conference Materials. Scientific Achievements of The Third Millennium*. <https://doi.org/10.18411/scienceconf-09-2019-08>.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Witriyani, W., Nuranisa, N., & Hermansyah, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Belajar Pada Pelajaran Ipa Siswa Kelas V SD Negeri 229 Palembang. *Irje*, 4(4).
- Wulandari, D. & Mulyani, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 5(2), 91-105.
- Zafira, N. & Utami, D. (2021). Penerapan Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45-56.