



Vol. 1, No. 1, June 2025	Copyright © 2025, is licensed under a CC-BY-SA
Pages: 1-18	Publisher: SCAD Independent
DOI: https://doi.org/10.26811/panteu.v1i1.1	E-ISSN: 0000-0000

Integrasi Project Based Learning dalam Pembelajaran IPS untuk Mendorong Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa

Baiq Nurjihatul Apriana

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Wanasaba, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Correspondence Email: bnapriana@gmail.com

Received: January 20, 2025	Accepted: March 23, 2025	Published: June 30, 2025
Article Url: https://ejournal.scadindependent.org/index.php/panteu/article/view/1		

Abstract

This classroom action research aimed to explore the integration of the Project-Based Learning (PjBL) model in Social Studies (IPS) to foster students' creativity and improve their learning outcomes. The study was conducted at SMP Negeri 1 Wanasaba in the 2021/2022 academic year, involving 32 students of class IX-B (16 males and 16 females, aged around 15 years). The research consisted of two cycles, each including four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The learning materials focused on Creative Economy – covering the concepts and strategies for developing Indonesia's creative industries and the utilization of regional potential. Data were collected through observation, documentation, and achievement tests. The findings revealed that the implementation of the PjBL model successfully increased students' enthusiasm, motivation, and engagement in the learning process. Students became more confident in presenting their ideas, participating in discussions, and producing creative projects related to the creative economy subsectors. Quantitatively, students' learning outcomes improved by 15.6%, rising from 71.9% mastery in Cycle I to 87.5% in Cycle II. These results demonstrate that integrating Project-Based Learning into Social Studies effectively enhances students' creativity, participation, and academic achievement. The study suggests that teachers should continuously implement PjBL as a learner-centered approach that encourages critical thinking, collaboration, and contextual understanding in Social Studies learning.

Keywords: *Project-Based Learning; Creativity; Social Studies; Learning Activities; Learning Outcomes.*

A. Introduction

Globalisasi merupakan era dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan ini menuntut setiap individu memiliki keterampilan dan pengetahuan yang tinggi agar dapat bersaing dengan individu lain. Keterampilan dan pengetahuan tersebut perlu diasah sejak dini melalui pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menghasilkan individu yang cerdas dan terampil.

Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal yang melibatkan guru dan siswa. Interaksi antara guru dan siswa ini dapat disebut sebagai proses pembelajaran. Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Dengan tercapainya kompetensi tersebut diharapkan tujuan utama pendidikan pun tercapai, yaitu untuk mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya.

Dalam proses pembelajaran harus terdapat suatu aktivitas. Aktivitas yang dilakukan tidak hanya oleh guru, melainkan siswa sebagai peserta didik. Dengan adanya aktivitas oleh siswa di dalam proses pembelajaran maka dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, membuat siswa cenderung berfikir kritis, dan dapat memecahkan masalah- masalah dalam pembelajaran. Aktivitas belajar adalah dasar untuk guru (pendidik) dan siswa (peserta didik) untuk mencapai tujuan dan hasil belajar. Dengan adanya aktivitas maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses pembelajaran berpusat kepada siswa sebagai peserta didik.

Di SMP Negeri 1 Wanasaba, dalam mata pelajaran IPS, salah satu materi yang dipelajari adalah Ekonomi Kreatif. Dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada masa pandemi Covid-19, ditemui permasalahan, antara lain keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas masih kurang, sebagian besar siswa menjadi pasif, gairah belajar siswa rendah, dan banyak siswa yang kurang berani dalam menjawab pertanyaan dari guru serta kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan tugas latihan dan soal di depan kelas. Hal ini tampak ketika kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung, siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias. Diduga hal ini karena keterbatasan ruang gerak siswa dalam berinteraksi dengan temannya, di mana mereka harus menaati protocol Kesehatan yaitu menjaga jarak. Ditambah lagi dengan penggunaan masker, membuat siswa

juga agak canggung untuk berinteraksi dengan temannya maupun dengan guru. Ketika siswa diberi pertanyaan tentang materi yang sedang dijelaskan dan diminta untuk menjelaskan di depan kelas, hanya 1-2 siswa saja yang berani menjawab dan tampil ke depan kelas. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi terkesan kaku dan membosankan.

Pada proses pembelajaran guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan LCD proyektor, guru memberikan instruksi atau contoh kemudian siswa menirukan apa yang dicontohkan. Tetapi pada prosesnya siswa kesulitan mengikuti instruksi dari guru, guru harus mengulang-ulang instruksi tersebut sampai siswa paham. Hal ini menyita banyak waktu saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga ada pokok bahasan lain yang tidak dapat disampaikan oleh guru kepada siswa. Guru merasa tidak dapat menyampaikan materi ajar dengan maksimal karena keterbatasan jam mengajar.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari (1) jarang siswa bertanya maupun menanggapi pertanyaan, (2) siswa jarang mengkomunikasikan kesulitan yang dialami kepada guru, (3) siswa juga sering terlambat dalam mengumpulkan tugas. Pemahaman siswa pada materi yang sudah disampaikan masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan (1) pada saat diberi pertanyaan langsung oleh guru, siswa sering kesulitan menjawab, (2) pada Penilaian Harian baik secara lisan maupun tulisan banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM, (3) siswa selalu terlambat mengumpulkan tugas.

Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya perbaikan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas pada masa pandemic ini antara lain dengan mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, menjelaskan manfaat materi yang dipelajari, pemilihan media dan alat peraga yang menarik serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang berbasis proyek. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memilih model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/ PjBL*) pada materi Ekonomi Kreatif karena diduga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Alasan pemilihan pembelajaran berbasis proyek adalah karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, selain dituntut aktif dalam pembuatan proyek siswa juga dituntut untuk aktif dalam belajar sehingga materi yang dipelajari dapat terselesaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang



menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif serta merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan keaktifan peserta didik. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna.

Pada mata pelajaran IPS, salah satu materi yang harus dipahami siswa adalah Ekonomi Kreatif. Materi ini berhubungan dengan pengembangan ekonomi kreatif kerakyatan sesuai dengan keunggulan potensi sumber daya yang dimiliki oleh negara. Kegiatan ekonomi kreatif didasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat warga negara. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merasa perlu untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar IPS yang rendah, dengan melakukan penelitian tindakan kelas tentang model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX-B di SMP Negeri 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2021/2022.

Model *Project Based Learning* atau biasa disebut pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berorientasi pada murid (*student centered*). Model PjBL adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Eko Mulyadi, 2015). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan psikomotorik, dimana murid dituntut untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat hingga mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Fathurrohman, 2015:118). Seperti dinyatakan oleh Martinis Yamin (2013:166), model pembelajaran ini bertujuan membentuk analisis pada masing-masing murid/murid.

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang inovatif yang mengajarkan mengenai konsep-konsep dalam materi ajar. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan murid dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja dan menghasilkan

suatu produk (Made Wena, 2009:145). Berdasarkan salah satu praktik pembelajaran terbaik dilakukan di SMK Negeri 1 Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, menggambarkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia pada mata pelajaran teknik animasi dua dimensi.

Menurut Fathurrohman, 2015: 124, langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yaitu: 1) peserta didik dapat menentukan proyek apa yang dikerjakan sesuai dengan dari tema/topik pembelajaran, 2) peserta didik merancang sendiri langkah-langkah dalam penyelesaian proyek dari awal sampai selesai dengan menggunakan metode atau cara yang dirasa efektif untuk menyelesaikan proyek, 3) peserta didik Menyusun jadwal proyek sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dirancang kemudian dijadwal sampai selesai sebelum batas akhir pengumpulan proyek, 4) peserta didik menyelesaikan tugas dengan fasilitasi dan monitoring guru, 5) peserta didik menyusun laporan dan presentasi hasil, 6) guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek siswa.

Prinsip belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar (Sardiman, 2014:95). Proses pembelajaran merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Siswa yang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan cara-cara belajar, berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses belajar itu sendiri, maka pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memusatkan titik tolak kegiatan (M. Yamin, 2007:75). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sophocles (lima abad Sebelum Masehi) dikutip dalam Warsono dan Hariyanto, (2013:3) bahwa "Seseorang harus belajar dengan cara melakukan sesuatu, karena walaupun Anda berpikir telah mengetahui sesuatu, Anda tidak akan memiliki kepastian tentang hal tersebut sampai Anda mencoba melakukannya sendiri".

Menurut Nana Sudjana (2014:3), "hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik". "Hasil belajar merupakan hasil dari pencapaian tujuan belajar, tujuan belajar sendiri yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai" (Sardiman, 2014:28).



Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak dan potensi sumber daya budaya yang beraneka ragam dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan industri kreatif. Kekayaan potensi seni budaya dari berbagai daerah sebagai pondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya daerah sebagai bahan baku industri kreatif, yakni dengan munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif. (Setiawan, 2018: 161).

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008: 4-6), industri kreatif dapat dikelompokkan menjadi 14 subsektor yaitu periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion mode, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan. Ekonomi kreatif yang dimulai sejak tahun 2006 tersebut dapat melahirkan kegiatan-kegiatan kreatif. Hasil ekonomi kreatif dari berbagai daerah mampu mendongkrak kegiatan ekonomi lokal dan diharapkan mampu menembus pasar internasional.

B. Method

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas IX-B di SMP Negeri 1 Wanasaba tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa dan terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Wanasaba.

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah persiapan tindakan yang mencakup 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) menyusun lembar observasi aktivitas siswa, 3) menyiapkan LKS dan sarana berupa: kertas manila, spidol warna, penggaris, isolasi bolak balik 4) menyusun tes untuk mengukur penguasaan materi/ hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, meliputi 1) kegiatan pendahuluan: motivasi apersepsi, menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, penjelasan tugas individu/kelompok, 2) kegiatan inti: informasi konsep, penjelasan langkah-langkah kegiatan, penyelesaian tugas,

laporan, dan evaluasi tugas, 3) penutup: membuat rangkuman, memberikan tes, informasi kegiatan yang akan datang.

Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas guru dan siswa. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan memberikan tes berupa pilihan ganda. Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti sebagai pengajar bersama guru yang bertindak sebagai observer mengkaji hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pada tiap siklus. Kajian tersebut dicatat dan menjadi acuan untuk refleksi dan selanjutnya digunakan pada perencanaan siklus berikutnya.

Penelitian ini terbagi dalam dua siklus dan setiap siklus diakhiri dengan tes penguasaan materi. Siklus pertama berlangsung 4 jam pelajaran (2x pertemuan) dengan materi Konsep dan Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia. Siklus kedua berlangsung selama 4 jam pelajaran (2x pertemuan) dengan materi Subsektor Ekonomi Kreatif dan Pemanfaatan Potensi Wilayah. Evaluasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Ekonomi Kreatif. Tes yang digunakan berupa tes tertulis yang diujikan setelah tindakan dengan batas minimal sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal). Besarnya KKM untuk mata pelajaran IPS kelas IX yaitu 75.

Keberhasilan penerapan model *project based learning* dianalisis dengan skala likert yang terdiri dari empat pilihan yaitu sangat aktif, aktif, kurang aktif, atau sangat kurang aktif terhadap 6 aspek aktivitas siswa. Jumlah skor yang diperoleh dari observasi siswa ditentukan kategori sebagai berikut: (1) 4.00 – 5.00 sangat aktif, (2) 3.00 – 3.99 aktif, (3) 2.00 – 2.99 kurang aktif, dan (4) 1.00 – 1.99 sangat kurang aktif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah: 1) adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes yang diperoleh mencapai ≥ 75 sebanyak ≥ 75 % setelah dilakukan tindakan selama 2 siklus. 2) Adanya peningkatan aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan skor aktivitas hingga mencapai rerata $\geq 3,4$ atau kualifikasi aktif. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah dikenai tindakan mengalami peningkatan seperti yang diharapkan artinya hipotesis tindakan terbukti.

C. Results and Discussion

Pada hasil tindakan ini diuraikan data tentang hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IX-B SMP Negeri 1 Wanasaba pada mata pelajaran IPS dengan



menggunakan model *project based learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Data setiap siklus diuraikan terpisah dari siklus yang lain, agar terlihat perbedaan maupun persamaan dan perkembangan alur dari setiap siklus tersebut.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru menyusun dan menyiapkan RPP untuk materi Ekonomi Kreatif sesuai dengan hasil pemetaan profil murid. Penyusunan RPP sesuai dengan surat edaran Kemendikbud Nomor 14 Tahun 2014 tentang penyederhanaan RPP. Komponen RPP meliputi: tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran/ kegiatan pembelajaran dan asesmen pembelajaran sebagai komponen inti dari 13 komponen yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses. Selanjutnya guru menyiapkan bahan dan media pembelajaran dalam bentuk slide presentasi Power Point (PPT), video, lembar kerja proyek dan *Chromebook* untuk setiap kelompok. Bahan pelajaran yang disusun sesuai dengan KD dan pokok materi yang akan dipelajari oleh murid, yakni tentang Ekonomi Kreatif yang dilaksanakan selama 8 jam pelajaran (JP)/ 6 x 40 menit tatap muka yang terbagi dalam 4 pertemuan.

Guru juga menyiapkan tugas pembelajaran yang berupa tugas mandiri yang harus dikerjakan oleh murid di rumah, tugas pembelajaran tentu sesuai dengan cakupan materi yang disajikan. Tugas pembelajaran murid adalah membuat contoh produk ekonomi kreatif yang ada di lingkungan sekitar murid. Tugas tersebut bisa dikumpulkan dalam bentuk narasi, gambar, puisi, video dan bentuk lainnya sesuai dengan keinginan murid. Hal ini dilakukan guna mengakomodir potensi dan minat murid yang berbeda-beda (pembelajaran berdiferensiasi).

1. Results

Pada siklus I, pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan proses murid mengajukan pertanyaan tentang suatu masalah yang diamati dari lingkungan sekitar sesuai dengan materi Ekonomi Kreatif. Dengan mengajukan pertanyaan seperti ini akan membantu murid mendefinisikan masalah dalam konteks yang sesuai. Murid mempelajari materi pembelajaran dari berbagai sumber yang disediakan oleh guru terkait konsep, strategi pengembangan dan 14 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia. Setelah mempelajari materi pembelajaran, murid

dibagi menjadi 5 kelompok. Selanjutnya, murid diberi kesempatan untuk bertukar pikiran dan mendiskusikan ide-ide mereka untuk memecahkan masalah. Penekanannya di sini bukan untuk menghasilkan ide-ide yang baik, tetapi untuk menghasilkan banyak ide. membuat desain proyek dan mempresentasikan produk yang dihasilkan.

Tiap kelompok diminta untuk membuat desain produk yang akan dibuat berdasarkan 14 subsektor ekonomi kreatif yang ada. Sebagai media untuk mencari referensi, guru membagikan *Chromebook* kepada tiap kelompok. Salah satu murid dalam kelompok tersebut *login* menggunakan akun belajarnya dan *browsing* internet mencari ide jenis produk ekonomi kreatif yang akan dibuat oleh kelompok. Tiap kelompok membuat produk sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pada waktu yang telah ditentukan, tiap kelompok mempresentasikan desain proyek yang dibuat menggunakan media poster dan video. Teknik presentasi dengan metode *window shopping* dan setiap kelompok diberikan *sticky notes* agar bisa menuliskan tanggapan pada kelompok yang dikunjunginya. Dengan cara demikian, siswa lebih leluasa dalam menanggapi dan memberikan masukan terhadap desain kelompok lain.

Menumbuhkan semangat belajar bagi murid pasca pandemi merupakan hal yang guru rasa masih sulit. Masalah yang dihadapi murid belum terbiasa mendesain dan membuat produk sendiri, sehingga mereka kurang percaya diri ketika presentasi. Ada juga kelompok yang agak sulit menemukan ide produk yang akan dibuat dan merasa kesulitan dalam *browsing* internet. Untuk mengatasi hal tersebut, di dalam proses pembelajaran, guru membentuk kelompok yang heterogen yaitu setiap kelompok terdiri dari beberapa murid dengan jenis kelamin dan gaya belajar yang berbeda, masing-masing kelompok diberikan bahan diskusi berupa lembar kerja proyek. Guru juga membantu dan mendampingi serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan murid, baik ketika proses pembelajaran di kelas maupun melalui grup *Whatsapp* kelas. Di akhir pembelajaran, guru juga terus memberikatan penguatan-penguatan agar murid yakin dan percaya diri bahwa dengan terus semangat belajar dan mencoba maka lambat laun akan bisa dan terbiasa melakukannya. Guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat pembelajaran berbasis proyek. Guru menjelaskan pada murid bahwa dalam pembelajaran IPS berbasis proyek ini dapat membantu mereka lebih memahami materi secara lebih bermakna, berpikir kritis dan terampil, karena murid membuat proyek kontekstual yang akan bermanfaat



dalam kehidupannya dan harapannya hal tersebut mampu dikembangkan oleh murid guna menghadapi tantangan globalisasi di masa depan. Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya keterampilan pembelajaran berbasis proyek akan membuat murid termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekedar menghafal teori dan konsep akan membuat murid mau belajar dengan pembelajaran berbasis proyek ini.

Jika dilihat dari skenario pembelajaran, dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran bersifat partisipatif. Siswa benar-benar dilibatkan dan menjadi pelaku utama kegiatan pembelajaran. Partisipasi aktif siswa tidak hanya terlihat dalam kegiatan penugasan saja, namun dalam kegiatan presentasi juga sepenuhnya melibatkan siswa. Dengan langkah pembelajaran seperti ini, siswa benar-benar merasa dihargai dan mereka terbukti bekerja keras untuk menyajikan yang terbaik bagi rekan-rekan yang lainnya. Hasil monitoring guru dalam proses pembelajaran dan pengerjaan tugas menunjukkan bahwa, siswa terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran dan pembuatan tugas.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari hasil evaluasi dan data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning* yang diukur dengan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 71,9% berarti masih di bawah standar minimum yakni 75%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya: pemberian motivasi dan apersepsi yang masih kurang, membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan *project based learning*, sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan, 2) meminta siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya, 3) meminta siswa agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika

ada materi dan soal-soal diskusi yang belum dimengerti, 4) kesimpulan yang belum jelas membuat siswa sedikit bingung atau kurang jelas dengan batasan materi yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang mengobrol, mengganggu temannya yang lain, dan semua siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya. Demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing dengan baik.

Setiap kelompok mulai merancang dan membuat prototipe solusi merupakan tahap dimana murid dapat berkreasi menemukan pilihan-pilihan solusi yang dapat dilakukan untuk merespon masalah yang mereka temukan sebelumnya. Ketika murid dalam kelompoknya membuat desain produk yang akan dibuat, guru melakukan observasi dan monitoring untuk memastikan semua murid aktif dalam kelompoknya dan menuntun murid untuk menemukan ide produk yang akan dibuat tersebut. Dalam pelaksanaan pembuatan produk, guru juga melakukan monitoring melalui grup *Whatsapp* kelas untuk memantau *progress* tiap kelompok dan memberikan masukan apabila murid mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Selanjutnya, pengujian berlangsung dalam pengaturan "langsung", yaitu memungkinkan murid untuk mengetahui seberapa baik produk atau layanan mereka bekerja dalam lingkungan nyata.

Reflesi dan umpan balik terhadap pembelajaran dilakukan oleh murid dan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Sebagai umpan balik dari murid, guru menggunakan Teknik jurnal diri yaitu meminta murid menyiapkan sebuah buku tulis yang akan mereka sebut sebagai buku jurnal. Guru meminta mereka menggambarkan ataupun menulis tentang apa yang ada di dalam pikiran dan apa yang dirasakan mereka setelah melakukan berbagai aktivitas pembelajaran pada saat itu dengan memberikan pertanyaan panduan seperti: Apa yang menarik? Apakah hal baru yang saya alami? Apakah yang berubah dalam perasaan dan pikiran saya? Apakah yang ingin saya pelajari lebih lanjut? Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut diperoleh umpan balik dari murid, di mana sebagian besar murid menyatakan senang dengan pembelajaran dan merasa bangga karena mampu mendesain dan membuat produk sendiri. Bahkan ada yang mengatakan



bahwa mereka bisa mengedit video karena pembelajaran ini. Guru pun memberikan umpan balik dengan dengan kalimat-kalimat persuasif berupa penyemangat, pujian, yang diharapkan mampu melejitkan lagi potensi murid. Di samping itu, guru juga memberikan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang, tentunya dengan kalimat-kalimat yang baik. Sementara tanggapan terhadap tugas mandiri disampaikan secara personal dengan memberikan catatan dan informasi nilai terhadap tugas murid.

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi aktivitas siswa dapat tergolong cukup aktif dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong aktif. Dari hasil analisis terhadap hasil evaluasinya terjadi peningkatan rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai 87,5% yang artinya lebih dari 75% siswa sudah mencapai nilai hasil evaluasi sebesar KKM atau melebihi KKM yang ditentukan. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

Terjadinya peningkatan hasil belajar dengan pembelajaran berbasis proyek tidak lepas dari tingginya aktivitas siswa dalam pembelajaran, juga didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik dari guru, di samping proses pembimbingan, interaksi, dan umpan balik yang dibangun dengan baik oleh guru dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa secara mental, intelektual, dan emosional dalam pembelajaran akan berdampak pada semakin baiknya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Evelin Siregar (2011: 145-146) bahwa salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan bukti-bukti kemajuan belajar siswa adalah penilaian melalui proyek yang dilakukan terhadap suatu tugas atau penyelidikan yang dilakukan siswa secara individu atau kelompok untuk periode tertentu. Proyek juga dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan siswa dalam bidang tertentu dan mengetahui kemampuan siswa dalam menginformasikan subyek tertentu secara jelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa pada siswa kelas IX-B dengan melaksanakan pembelajaran yang menerapkan/menggunakan model *project based learning* di SMPN 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil analisis data

pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,4 dan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,3.

Terkait dengan aktivitas siswa dan hasil evaluasi pada siklus I dan II dapat dilihat rinciannya di bawah ini:

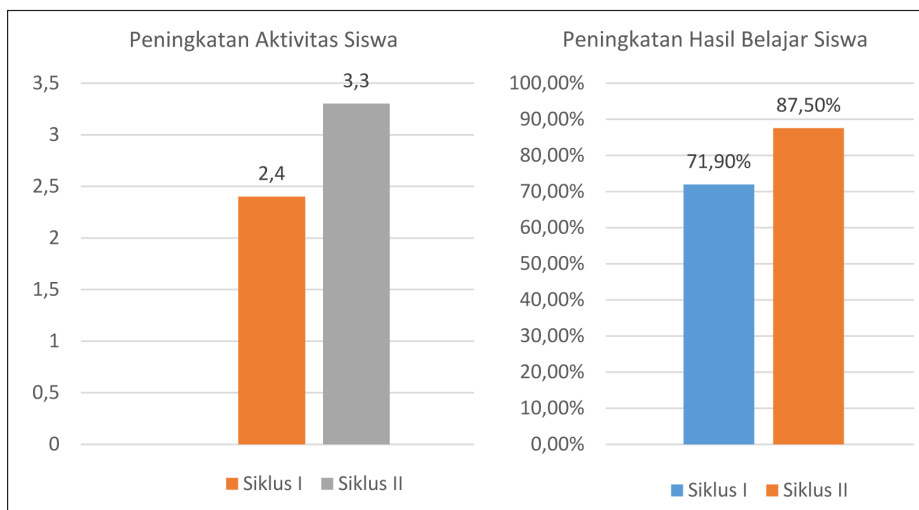
Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II Kelas IX-B

No	Siklus	Skor Rata-rata Aktivitas Siswa	Kategori
1	I	2,4	Kurang Aktif
2	II	3,3	Aktif

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas IX-B

No	Siklus	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal
1	I	23	71,9%
2	II	28	87,5%

Untuk lebih jelasnya, berikut grafik peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas Siklus I dan II Kelas IX-B:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

2. Discussion

Berdasarkan pembahasan diketahui bahwa keaktifan belajar yang terdiri dari 7 indikator keaktifan dan hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Ekonomi Kreatif telah menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kualitas dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Nana sudjana (2014:62) mengatakan bahwa salah satu keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari hasil yang dicapai oleh siswa yakni jumlah siswa yang dapat mencapai tujuan instruksional minimal 75 dari jumlah instruksional yang harus dicapai. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75,00%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri.

Pelaksanaan pembelajaran di SMPN 1 Wanasaba berhasil menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS materi Ekonomi Kreatif. Model pembelajaran berbasis proyek lebih efektif untuk melatih siswa melakukan kerjasama yang lebih baik dengan teman dan guru, melatih siswa untuk aktif berdiskusi, melatih siswa agar berani menyampaikan pendapat atau pengetahuannya di depan kelas, dan melatih siswa untuk belajar menghargai orang lain yang sedang menyampaikan pendapatnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran dengan model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi Ekonomi Kreatif pada kelas IX-B di SMP Negeri 1 Wanasaba dapat diterima. Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Gustina (2023) yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model *project based learning* pada pelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model *project based learning* sesuai dengan aspek yang diamati, ternyata dapat meningkatkan keberanian peserta didik

mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, dalam penggunaan media juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan tanggung jawab peserta didik menjadi lebih baik. Sulekha (2018) dalam penelitian tindakan yang dilakukan di SDN 01 Karangtenah Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang, mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang tuntas dalam setiap siklus dan ditandai dengan meningkatnya rata-rata kelas tiap siklusnya.

Dari pembahasan di atas, dapat kita lihat bahwa pembelajaran berbasis proyek membawa dampak besar terhadap perkembangan siswa antara lain kejenuhan belajar sudah mulai berkurang, ini bisa kita lihat dari aktivitas belajarnya semakin meningkat, jumlah siswa yang memberikan tanggapan/pertanyaan meningkat walaupun pada ranah ini perlu ditingkatkan lagi. Ketepatan waktu mengumpulkan/mengirim tugas juga meningkat dan hasil belajar siswa juga semakin meningkat. Di samping itu juga siswa lebih percaya diri akan kemampuannya di bidang IT karena sudah mulai sering berhubungan langsung dengan gadget, baik saat pembelajaran berlangsung maupun ketika mengerjakan tugas individu dan berkonsultasi dengan guru *via Whatsapp*.

D. Conclusion

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Model ini terbukti mampu mengatasi berbagai kendala yang selama ini dihadapi dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya partisipasi siswa, kurangnya keberanian untuk mengemukakan pendapat, serta rendahnya kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas. Melalui kegiatan berbasis proyek, siswa menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan reflektif dalam memahami konsep-konsep IPS yang kontekstual dengan kehidupan nyata.

Penerapan PjBL menunjukkan peningkatan yang nyata dalam hasil belajar, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 71,9% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga



menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, Project Based Learning dapat dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah.

Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan agar guru terus mengembangkan penerapan model Project Based Learning secara berkelanjutan melalui perencanaan yang matang, pendampingan intensif, dan refleksi sistematis agar efektivitasnya semakin optimal. Dukungan kebijakan dari pihak sekolah juga diperlukan dalam bentuk program pelatihan dan peningkatan kapasitas guru agar penerapan model inovatif ini dapat berjalan konsisten dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran.

Penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian serupa dilakukan pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan ini. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi integrasi Project Based Learning dengan teknologi digital atau pendekatan kolaboratif lintas disiplin untuk menilai sejauh mana model ini dapat memperkuat kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Acknowledgments

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Lombok Timur, Kepala Sekolah dan rekan-rekan guru di SMP Negeri 1 Wanasaba yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan artikel ilmiah ini.

Bibliography

Eko Mulyadi. (2015). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Murid SMK*.Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Yogyakarta, UNY.

Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Gustina. (2023) *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Project Based Learning*. Jakarta: Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/>

- Iis Solekhah, dkk. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SD*. Solo: Jurnal Didaktika Dwija Indria.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/11866>
- Iwan Setiawan, dkk. (2018). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs. Kelas IX Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Made Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Martinis Yamin. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Muhammad Fathurrohman. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Sudjana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmi Wahyulianti. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi di SMK Negeri 1 Boyolangu. Diploma thesis*. Malang: Universitas Negeri Malang.
<http://repository.um.ac.id/48037/>
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



