

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSs NURUNNAJAH DESA LOPAK AUR

Hikmah¹, Nuril², Muhammad Arif Liputo³, Destri Yaldi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Jambi

Email: hikmanuril19@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan model pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa secara aktif, khususnya dalam meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di tengah era pendidikan abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif, masih banyak sekolah yang menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional seperti ceramah satu arah. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam mengekspresikan ide secara kreatif. Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PJBL) hadir sebagai alternatif yang mampu menumbuhkan kreativitas melalui aktivitas pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PJBL) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTSs Nurunnajah Desa Lopak Aur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode quasi eksperimen dengan posttest only control group design melibatkan dua kelas terdiri dari 40 siswa, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran PJBL dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Pengambilan sampel dilakukan dengan total sampling, membagi siswa ke dalam dua kelompok: kelas eksperimen (20 siswa) yang menerapkan PjBL, dan kelas kontrol (20 siswa) yang melanjutkan dengan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa tes posttest yang dirancang untuk mengukur tingkat kreativitas siswa setelah perlakuan diberikan. Aspek kreativitas yang diukur meliputi kelancaran ide, keaslian gagasan, keluwesan dalam berpikir, dan kemampuan elaborasi dalam menyelesaikan masalah. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik, di mana perbandingan skor rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi fokus utama dalam mengevaluasi efektivitas model PJBL. Hasil analisis data menunjukkan bahwa PjBL memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kreativitas siswa. Rata-rata nilai posttest kreativitas pada kelas eksperimen secara substansial lebih tinggi (26,1) sedangkan kelas kontrol (19,2). Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang

jauh di bawah batas signifikan 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok (H1) diterima. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan PjBL terhadap kreativitas siswa diterima. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa PJBL merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui pelaksanaan proyek yang terstruktur dan kolaboratif, siswa tidak hanya memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga didorong untuk berpikir kreatif, menyelesaikan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga penyajian hasil akhir.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Siswa, Mata Pelajaran IPS, Quasi Eksperimen.

***Abstract:** This research is motivated by the need for a learning model that can actively develop students' potential, particularly in enhancing creativity in Social Studies (IPS). In the midst of 21st-century education, which demands critical, collaborative, communicative, and creative thinking skills, many schools still implement conventional learning approaches such as one-way lectures. This results in low student engagement in the learning process, especially in expressing ideas creatively. In response to this challenge, the Project Based Learning (PJBL) model presents itself as an alternative that can foster creativity through contextual, collaborative, and meaningful learning activities. This study aims to determine the effect of project-based learning (PJBL) on student creativity in Social Studies (IPS) at MTSs Nurunnajah in Lopak Aur Village. This study used a quantitative approach using a quasi-experimental method with a posttest-only control group design involving two classes of 40 students: an experimental class that received PJBL learning and a control class that received conventional learning. Sampling was conducted using total sampling, dividing students into two groups: an experimental class (20 students) that implemented PJBL, and a control class (20 students) that continued with conventional learning. The data collection instrument was a posttest designed to measure students' creativity levels after the treatment was administered. Aspects of creativity measured included fluency of ideas, originality of ideas, flexibility in thinking, and elaboration ability in solving problems. Data analysis was conducted with the help of statistical software, where the comparison of average scores between the experimental and control classes was the main focus in evaluating the effectiveness of the PJBL model. The data analysis results show that PjBL has a significant and positive influence on student creativity. The average posttest creativity score in the experimental class was substantially higher (26.1) than in the control class (19.2). The statistical test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which is well below the significance limit of 0.05. This indicates that there is a significant difference between the two groups (H1) and is accepted. Thus, the alternative hypothesis (H1), which states a significant influence of PjBL on student creativity, is accepted. The conclusion of this study states*

that PjBL is an effective learning model for enhancing student creativity. Through structured and collaborative project implementation, students not only understand the material more deeply but are also encouraged to think creatively, solve problems, and work collaboratively in groups. This model provides a more meaningful learning experience because students play an active role in the learning process, from project planning and implementation to presentation of the final results.

Keywords: *Project-Based Learning, Student Creativity, Social Studies, Quasi-Experiment.*

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Namun, banyak sekolah di Indonesia masih menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah satu arah, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini mengakibatkan siswa kurang terlibat, cepat jenuh, dan sulit memahami materi IPS secara kontekstual. Akibatnya, kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide menjadi rendah, dan partisipasi mereka dalam diskusi atau kolaborasi sangat minim.

Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PJBL), PJBL menekankan partisipasi aktif siswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek nyata atau simulasi. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman materi IPS, karena siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, berdiskusi, dan mengembangkan pengetahuan secara lebih kontekstual dan bermakna. Tujuan utama PJBL adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa.

Meskipun PJBL memiliki banyak keunggulan, penerapannya di lapangan menghadapi tantangan, seperti masih banyak guru yang belum familiar dengan perancangan pembelajaran berbasis proyek karena terbatasnya pelatihan, waktu, dan fasilitas. Di MTSs Nurunnajah Desa Lopak Aur, tempat penelitian ini dilakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih tradisional dan berpusat pada guru. Hal ini menjadi alasan kuat perlunya pendekatan inovatif yang berpusat pada siswa, seperti PJBL, yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Nurunnajah Desa Lopak Aur". Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh PJBL terhadap peningkatan kreativitas siswa. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai PJBL, sementara secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik, siswa, dan pembaca dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan kreativitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, khususnya menggunakan desain "posttest only control group design". Tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh pembelajaran berbasis proyek (PJBL) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Nurunnajah Desa Lopak Aur. Desain ini melibatkan dua kelompok siswa yang sebanding: satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran PJBL, dan kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN Nurunnajah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yang berarti seluruh populasi dijadikan sampel. Dari populasi tersebut, siswa dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 20 siswa: kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan PJBL dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Pembagian ini dilakukan untuk memastikan jumlah responden seimbang agar perbandingan antara kedua kelompok menjadi lebih objektif. Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes posttest yang diberikan setelah perlakuan selesai. Tes ini dirancang khusus untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, yang mencakup beberapa aspek seperti kelancaran ide, keaslian gagasan, keluwesan dalam berpikir, dan kemampuan elaborasi dalam memecahkan masalah. Selain itu, dokumentasi berupa foto aktivitas siswa juga digunakan untuk mendapatkan data langsung dari tempat penelitian.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitasnya untuk memastikan asumsi yang diperlukan terpenuhi. Fokus utama analisis adalah perbandingan skor rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengevaluasi efektivitas model PJBL. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t (Independent Samples Test) untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PJBL) memiliki pengaruh yang sangat signifikan dan positif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Nurunnajah Desa Lopak Aur. Temuan ini secara tegas membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang berfokus pada guru. Peningkatan kreativitas ini tidak hanya terlihat dari hasil akhir, tetapi juga dari perubahan perilaku dan cara berpikir siswa selama proses pembelajaran.

Perbedaan yang sangat mencolok terlihat dari rata-rata nilai post-test kreativitas antara kedua kelompok penelitian. Kelompok eksperimen, yang mendapatkan perlakuan dengan PJBL, berhasil mencapai nilai rata-rata sebesar **26,1**. Sementara itu, kelompok kontrol, yang diajar dengan metode konvensional, hanya memperoleh nilai rata-rata **19,2**. Selisih rata-rata sebesar 6,9 poin ini menjadi bukti empiris yang kuat bahwa PJBL berhasil secara efektif merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa.

Secara statistik, hasil ini diperkuat oleh **Uji-t (Independent Samples Test)**. Uji ini menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,000**. Nilai ini jauh di bawah batas signifikansi 0,05, sehingga menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Artinya, perbedaan antara rata-rata kedua kelompok tidak terjadi secara kebetulan, melainkan karena pengaruh langsung dari penerapan model pembelajaran PJBL.

Penelitian ini juga mendeskripsikan secara rinci empat indikator kreativitas yang diukur, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, dan kemampuan elaborasi. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada

keempat aspek tersebut. Mereka menjadi lebih lancar dalam menghasilkan ide-ide baru, lebih luwes dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang, lebih orisinal dalam gagasan yang diusulkan, dan lebih terampil dalam mengelaborasi ide-ide tersebut menjadi sebuah karya atau proyek.

PJBL memberikan landasan yang kokoh bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif. Melalui proyek-proyek nyata yang relevan dengan materi IPS, siswa dipaksa untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kreativitas individu, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi, yang merupakan kompetensi penting di abad ke-21. Dinamika kelompok dalam PJBL mendorong siswa untuk saling bertukar pikiran dan belajar dari satu sama lain.

Teori menggarisbawahi bahwa metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif. Pembelajaran konvensional cenderung pasif dan berorientasi pada transfer pengetahuan, sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa didorong untuk mengembangkan ide-ide orisinal. Oleh karena itu, rata-rata nilai kreativitas di kelas kontrol tetap rendah, yang mengindikasikan keterbatasan metode ini dalam mengembangkan potensi kreatif siswa..

Hasil penelitian ini sangat relevan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif, bukan hanya diterima secara pasif. Dalam konteks PJBL, siswa secara aktif mengkonstruksi pemahaman mereka tentang materi IPS melalui keterlibatan langsung dalam setiap tahapan proyek. Proses aktif ini menciptakan pemahaman yang lebih mendalam dan memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep yang mereka pelajari ke dalam konteks dunia nyata.

PJBL dalam penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan yang terstruktur, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan kemajuan, penilaian, hingga evaluasi hasil. Setiap tahap ini dirancang untuk memaksa siswa berpikir kritis dan kreatif. Contohnya, siswa harus merencanakan proyek dengan mandiri, mengidentifikasi sumber daya, dan memecahkan tantangan yang muncul di tengah jalan, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kreativitas.

Secara praktis, temuan ini memberikan panduan berharga bagi para pendidik. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan beralih dari metode pengajaran tradisional ke pendekatan yang lebih inovatif seperti PJBL, guru dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan penting siswa. Peningkatan kreativitas siswa yang didapat dari PJBL akan menjadi modal berharga bagi mereka di masa depan, tidak hanya dalam bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini membuktikan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek adalah strategi pembelajaran yang unggul dalam menumbuhkan kreativitas. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan sosial, kolaborasi, dan kemandirian. Oleh karena itu, penerapan PJBL disarankan untuk diadopsi lebih luas dalam kurikulum pendidikan, terutama di sekolah-sekolah yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PJBL) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini terlihat dari perbedaan signifikan pada nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan metode PJBL menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dalam aspek kreativitas dibandingkan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan program SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, artinya pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS di MTs Nurunnajah Desa Lopak Aur.

Selain itu, nilai t-hitung yang diperoleh dari hasil SPSS adalah 5,714, dengan df (degree of freedom) = 38, dan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 adalah sekitar 2,024. Karena t-hitung > t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa selisih antara kedua kelompok signifikan secara statistik. Nilai mean pada kelas eksperimen juga lebih tinggi, yakni sebesar 26,10, dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 19,70, yang semakin memperkuat bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan hasil yang lebih baik dalam mendorong kreativitas siswa.

Uji statistik menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilanjutkan ke uji-t. Hasil uji-t membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yang berarti hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Anggiehlia, A., Anisa, N., & Dalina, M. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta Didik Kelas XI IPS Di SMA N 1 Talang Ubi Kab. PALI. ... *Pembelajaran IPS Dan PKN*, 4(1), 33–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/34920><https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/download/34920/14904>
- Arikunto. (2012). Metodologi Penelitian. *Metodologi*.
- Bustomi, Ismail Sukardi, & Mardiah Astuti. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Destari, A., Heldayani, E., & Asiyah, S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran

- Geografi. *Wahana Didaktika*, 20(2), 234–244. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/7150>
- Destiana, A. 2014. (2014). *BAB III*.
- Emira Hayatina Ramadhan, & Hindun Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Fathurrohman. (2015). Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. *Model-Model Pembelajaran*, 1–6.
- Irawati, F., Natasyah, D., NurLaili, I., & Sugiarto, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Snhrp*, 5(SE-Articles), 1073–1078. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/660>
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN* (Issue February).
- Joyce dalam Trianto. (2019). *Kajian Pusrtaka*. 11–58.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Maharani, M., & Efendi, N. (2023). Implementasi Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 268–279. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5441>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Musa'ad, F., Ahmad, R. E., Sundari, S., & Hidayani, H. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1481–1487. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3361>

- Nadhiroh, S. U., Kristanti, F., & Suprpti, E. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika berdasarkan Aspek Munandar. *JET: Journal of Education and Teaching*, 4(1), 98–109. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.135>
- Nissa, S., Darwan, 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. 2024(16), 210–219.
- Oktavian, C. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kepedulian Peserta Didik Terhadap Lingkungan. *Jurnal Geografi Gea*, 15(2), 15–30. <https://doi.org/10.17509/gea.v15i2.3544>
- Rahmania, I. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model with STEM Approach in Natural Science Learning for the 21st Century. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1161–1167. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1727>
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Rohman, M. M., Lestari, A., & Arsi, A. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. 860–865.
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.
- Setiawan. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, August, 200. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Sofyan, H. (2006). Implemetasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Bidang Kejuruan. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2), 291–308.
- Sudewiputri, P., Dharma, I. M. A., Dewi, K. A. K., & Dewi, N. P. A. (2023). Analisis Literatur Review Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Ipa Di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Metamorfosa*, 11(1), 20–33.
<https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v11i1.2051>
- Sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan(kuantitaif,kualitatif dan R&D)* (2nd ed.).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitaif,kualitatif,dan R&D*.
- Sulfemi, W. B., & Lestari, A. H. (2017). Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 16(106), 1–17.
- Sumardi, E. (2023). *ilmu pengetahuan sosial*.
- Sumarni, S. (2017). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Di Madrasah. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 6(53), 45–57.
<https://doi.org/10.32729/edukasi.v15i3.453>
- Syafuruddin, S., Saputra, M. A., Nurfatun, N., Putri, H., Haimin, H., Afriani, A., & Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 4034–4040. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Teori, A. L., & Konstruktivisme, P. (2013). 7. *Bab Ii_2018174Pmt*. 13–49.
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 176–186.
- Trianto. (2017). Bab II kajian teori. *BAB 2 Kajian Teori*, 1, 16–72.
- Ummah, M. S. (2019). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATERI ENERGI TERBARUKAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_P_EMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.

- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI> BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>.
- .