

STRATEGI GURU PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DI SMA NEGERI 7 KOTA JAMBI

Ismatul Maula¹, Heri Usmento², Priazki Hajri³

^{1,2,3}Universitas Jambi

ismaatulmaulaa@gmail.com¹, heri.usmento@unja.ac.id², priazkihajri@unja.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Kreativitas belajar mencakup aspek kelancaran berpikir (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir *originality* (keaslian), dan kerincian (*elaboration*). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam penerapan model *Project Based Learning* meliputi perencanaan proyek, pengelolaan kelas yang fleksibel, serta pembimbingan dan evaluasi proyek yang mendukung kreativitas peserta didik. Tantangan yang muncul antara lain kurangnya kesiapan peserta didik dan keterbatasan sarana pendukung. Studi ini merekomendasikan penguatan strategi pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) agar lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: Strategi Guru, Kreativitas Belajar, *Project Based Learning*, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This research aims to examine the strategies of Pancasila Education teachers in increasing students' learning creativity through the Project Based Learning (PjBL) learning model. Learning creativity includes aspects of fluency, flexibility, originality and elaboration. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation and questionnaires. The research results show that teacher strategies in implementing the Project Based Learning model include project planning, flexible classroom management, as well as project guidance and evaluation that supports student creativity. Challenges that arise include lack of student readiness and limited supporting facilities. This study recommends strengthening Project Based Learning (PjBL) based learning strategies to make them more effective in increasing students' learning creativity.

Keywords: *Teacher Strategy, Learning Creativity, Project Based Learning, Education Pancasila.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad 21 ditandai dengan semakin majunya informasi secara digital terhadap dunia pendidikan, sains dan teknologi. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari tingkat kecerdasan masyarakatnya, yang dipengaruhi oleh kualitas pendidikan. Pembelajaran pada abad 21 harus selalu melakukan inovasi agar selaras dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21. Guru di abad 21 diharapkan dapat merancang pembelajaran yang kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta lebih mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi nantinya (Hasibuan & Prastowo, 2019:46).

Guru pada saat ini sebagai fasilitator yang membantu peserta didik belajar dan mencapai tujuan pembelajarannya. Tugas guru sebagai fasilitator mencakup program dan pelaksanaannya berdasarkan prinsip pembelajaran yang aktif, edukatif, kreatif, dan menyenangkan (Nurzannah, 2022:32). Fungsi guru sendiri selain berperan sebagai pendidik, guru bertanggung jawab dalam menyampaikan materi pelajaran, guru juga dituntut untuk berinovasi dalam model pengajaran menggunakan teknologi, serta menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman yang pastinya ada tantangan pada abad 21 saat ini.

Tantangan perkembangan zaman pada abad 21 yaitu digitalisasi yang melibatkan perubahan teknologi menuju sistem yang serba digital. Kemajuan teknologi digital telah menyentuh berbagai aspek kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Saat ini, hampir tidak ada aspek kehidupan manusia yang tidak dipengaruhi oleh teknologi digital. Digitalisasi menjadi jembatan untuk menggerakkan roda pendidikan (Sukmawati et al., 2022:92).

Perubahan kurikulum di Indonesia merupakan upaya strategis dalam merancang pembelajaran yang mempengaruhi seluruh proses dan hasil pendidikan. Kurikulum ini lebih menekankan pada semangat kebangsaan dan pembentukan karakter siswa. Di Indonesia, kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan, mulai dari KTSP yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa di berbagai daerah, hingga perubahan menjadi Kurikulum 2013 yang fokus pada pembentukan karakter siswa

dengan penekanan pada pendidikan agama, Pancasila, dan pembelajaran berbasis tematik (Manurung, 2019:93).

Perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka merupakan strategi yang diterapkan pemerintah sebagai upaya memenuhi kebutuhan pada pembelajaran abad ke 21. Kurikulum Merdeka merupakan hasil penyempurnaan dari Kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat dan karakteristik peserta didik. Esensinya terletak pada pemberian kebebasan bagi guru dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran, sehingga mendorong keterbukaan kreativitas serta mendukung inovasi yang lebih produktif (Mulyasa, 2023:15). Dengan demikian, kurikulum merdeka dijalankan secara bertahap untuk dilaksanakan sesuai dengan situasi dan karakteristik peserta didik di sekolah.

Perkembangan peserta didik tidak berjalan secara satu arah, melainkan guru memberikan peluang bagi mereka untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, bukan pada guru (Khakim et al., 2022:349). Oleh karena itu, kurikulum saat ini menuntut model pembelajaran yang memiliki kreativitas yang dibutuhkan pada peserta didik. Menurut Trisnayoni et al., (2024:162) model pembelajaran yang mengasah kreativitas peserta didik dan disarankan dalam kurikulum merdeka adalah Project Based Learning (PjBL).

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah suatu pendekatan yang menjadikan permasalahan sebagai titik awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui pengalaman nyata dalam kegiatan pembelajaran (Hastang, 2018:69). Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang relatif baru bagi peserta didik, di mana dalam Kurikulum Merdeka mereka diharapkan dapat belajar secara mandiri dan kreatif. Model ini memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu berpusat pada peserta didik, terstruktur, berbasis investigasi konstruktif, memberikan otonomi, serta berorientasi pada situasi nyata (Lestari, 2021:45).

Pada saat penelitian sebelumnya yang berkaitan Penelitian Agam et al., (2022:124) dengan judul korelasi model Project Based Learning dengan kreativitas siswa pada pokok bahasan larutan penyangga. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pada model PjBL berhasil dipelajari tiga kali pertemuan berturut-turut dengan rata-rata 44,14 yang masuk kategori baik. Keberhasilan model pembelajara PJBL ini dengan parallel dimana

meningkatkan krearivitas belajar siswa pada setiap pertemuan dan adanya korelasi positif dari keberhasilan model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas belajar peserta didik.

Temuan ini menjadi relevan dalam konteks penelitian yang berfokus pada penerapan pembelajaran berbasis project based learning dalam berbagai mata pelajaran, namun belum ada yang secara khusus membahas tentang strategi guru Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini mendalami bagaimana strategi guru Pendidikan Pancasila dalam menerapkan Project Based Learning (PjBL) di SMA Negeri 7 Kota Jambi.

Penelitian ini memiliki aspek keterbaruan, yakni berfokus pada analisis strategi guru Pendidikan Pancasila dalam menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas X. Peneliti mengeksplorasi langkah-langkah yang digunakan serta tantangan dalam penerapan strategi PjBL terhadap kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide dan menyelesaikan tugas berbasis proyek secara kreatif di SMA Negeri 7 Kota Jambi.

Implementasi kurikulum merdeka ada pada kelas X, XI dan XII. Melalui hasil tersebut menunjukkan bahwa kurangnya minat dan motivasi dalam belajar Pendidikan Pancasila, yang berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas peserta didik. Proses pembelajaran yang sering digunakan oleh guru Pendidikan Pancasila antara lain model konveksional, Discovery Learning, Project Based Learning dan Roll Playing proses diterapkan pada kelas X, XI dan XII oleh guru Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran yang disaran oleh kurikulum merdeka ialah Project Based Learning, Roll Playing serta Problem Based Learning. Menurut Rizkasari et al., (2022:14519) proses Project Based Learning dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik untuk mendorong peserta didik lebih aktif, kreatif dalam menyelesaikan proyek secara mandiri untuk pemecahan masalah yang membangun keterampilan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Pancasila kelas X, materi membuat kesepakatan bersama diterapkan pada model pembelajaran Project Based Learning dan kelas XII, materi Bhinneka Tunggal Ika yang menerapkan Project Based Learning sejak dimulainya pembelajaran semester ganjil tahun angkatan 2024/2025. Sedangkan untuk kelas XI tidak menggunakan model Project Based Learning di karenakan materi kelas XI tidak cocok untuk menggunakan model Project Based Learning. Model Project Based Learning pada kelas X keterampilan keativitas peserta

didik hanya diukur melalui proses kerja peserta didik saja tanpa ada indikator berupa angket yang mampu mengukur dengan spesifik kreativitas peserta didik. Padahal kreativitas peserta didik adalah keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21. Menurut Candra et al., (2019:2440) kreativitas peserta didik dapat diukur melalui kelancaran berpikir, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan kerincian (elaborasi).

Berdasarkan hasil penelitian penerapan kurikulum merdeka di SMA Negeri 7 Kota Jambi, kelas X, XI dan XII yang dilakukan dengan guru Pendidikan Pancasila, Kepala Sekolah dan peserta didik mengenai penerapan Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran PPKn, maka diketahui bahwa Project Based Learning (PjBL) tidak terlaksana secara maksimal dikelas XII karena persiapan ujian kelulusan, sedangkan kelas XI tidak menerapkan PjBL karena materi yang ada pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak maksimal untuk penerapan model Project Based Learning (PjBL). Sehingga hanya kelas X yang menerapkan pembelajaran model ini. Pada kelas X Project Based Learning dilaksanakan pada Unit 4 semester I dengan materi Membuat Kesepakatan Bersama. Tapi strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait kreativitas siswa pada model pembelajaran PjBL cenderung masih berdasarkan penilaian guru, tanpa adanya indikator yang mampu mengukur kreativitas siswa dengan aspek-aspek kreativitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas X melalui pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) di SMA Negeri 7 Kota Jambi, khususnya dalam aspek strategi guru dalam pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) serta tantangan strategi guru dalam pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang diterapkan yaitu jenis penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menggali suatu kondisi natural yang berkaitan dengan strategi guru Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan kreativitas belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di SMA Negeri 7 Kota Jambi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam dengan guru Pendidikan Pancasila dan peserta didik, penyebaran angket, serta

dokumentasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. pendekatan kualitatif sangat efektif dalam menggali fenomena pendidikan yang kompleks, termasuk dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi guru Pendidikan Pancasila

Secara etimologis, strategi berarti kiat, siasat, trik, atau cara. Secara umum, strategi mengacu pada pedoman utama dalam bertindak guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam cakupan yang lebih luas, strategi berperan sebagai metode yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, pengayaan, serta remedial. Tujuan utama strategi adalah mengamati dan menentukan perubahan dalam perilaku, metode, atau teknik untuk mengevaluasi tingkat keberhasilannya (Asrori, 2016:169). Strategi adalah suatu rencana untuk merangkai kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses untuk mencapai tujuan keberhasilan (Fitriani et al., 2022:16495). Jadi, strategi sendiri merupakan suatu perencanaan yang dibuat untuk bisa merancang dan mempertimbangkan kegiatan yang akan dilaksanakan, agar bisa mengarahkan pada pengoperasionalkan tujuan dalam pembelajaran.

Peserta didik pada kenyataannya saat sekarang ini harus lebih mandiri dari guru. Guru Pendidikan Pancasila harus bisa mempunyai rasa tanggung jawab menggali yang diharapkan bukan hanya pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya berfokus pada pengajaran materi atau pengetahuan dasar, tetapi juga bertujuan membentuk warga negara yang memahami serta mampu menjalankan hak dan kewajibannya. Mata pelajaran ini disusun untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter, dan bertanggung jawab, sejalan dengan nilai-nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (Simaremare et al., 2022:4145).

Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar adalah suatu kemampuan untuk bisa menemukan cara baru untuk pemecahan masalah dengan mengkolaborasikan gagasan dengan menggunakan daya khayal, dan imajinasi agar bisa menguji suatu kebenaran akan pandangan yang berbeda (Elma et al., 2023:4671). Kreativitas belajar merupakan kemampuan untuk

menentukan cara bagi peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran yang dilihat dari tingkah laku peserta didik. Peserta didik dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dengan guru harus memiliki kreativitas agar peserta didik juga memiliki semangat dalam belajar dan untuk menghindari kebosanan (Oktiani, 2017:228). Dengan demikian untuk melihat hasil peserta didik dalam kreativitas belajar.

Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dibuat oleh lembaga pendidikan untuk memberikan pembelajaran yang kolaboratif dan memberikan ruang bagi guru dan peserta didik untuk melihat masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Qomariyah & Maghfiroh, 2022:109). Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk dapat menciptakan generasi yang dapat menghadapi tantangan dimasa depan dengan melihat kompetensi yang nyata dan mempunyai karakter yang kuat dalam diri peserta didik (Hanipah, 2023:268). Guru sebagai mentor dalam memberikan arahan dan solusi dari permasalahan yang ada di sekolah. Kurikulum merdeka merupakan suatu kesiapan yang dilaksanakan dengan alasan yang kuat ditinjau dari program yang matang untuk bisa diterapkan pada pembelajaran. Memberikan pendidikan kewarganegaraan peserta didik menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya sendiri (Hajri, 2023:218).

Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang sangat relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan saat ini. Project Based Learning (PjBL) menjadi pendekatan yang tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan solusi dalam pelaksanaannya dengan membuka kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, penerapan PjBL juga membantu guru dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan baru dalam pembelajaran (Khasinah, 2020:5).

Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Tujuan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL), diantaranya yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan proyek secara mandiri dan sistematis.

2. Memperoleh wawasan serta keterampilan baru melalui pengalaman belajar yang interaktif.
3. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengerjakan proyek kompleks dengan menghasilkan produk nyata.
4. Mengembangkan keterampilan dalam mengelola alat dan bahan secara efektif untuk menyelesaikan tugas dan proyek.
5. Memperkuat kerja sama dan kolaborasi antar peserta didik, khususnya dalam kegiatan berbasis kelompok.

Sintaks Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Arzaq Yusril et al., (2024:34) sintaks *Project Based Learning* ada 6 langkah diantaranya :

1. Menentukan Pertanyaan Mendasar
Pada tahap awal, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengidentifikasi pertanyaan penting dan relevan terkait materi yang akan dipelajari dalam proyek. Pertanyaan mendasar ini akan menjadi dasar bagi peserta didik dalam menjalankan proyek yang mereka kerjakan.
2. Mendesain Perencanaan Proyek
Guru dan peserta didik perlu merancang serta merencanakan proyek yang akan diterapkan dalam kegiatan nyata dengan kesungguhan. Perancangan proyek ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik berpikir aktif dalam menghadapi serta menyelesaikan tantangan nyata dalam proyek.
3. Menyusun Jadwal
Pada tahap ini, guru berperan dalam membantu peserta didik merencanakan waktu untuk setiap langkah proyek yang akan diselesaikan. Dengan perencanaan yang baik, jadwal dapat berjalan lancar, sehingga peserta didik lebih efisien dalam mengelola waktu selama proses proyek berlangsung.
4. Monitoring Dan Evaluasi Peserta Didik Dalam Kemajuan Proyek
Guru berperan dalam membimbing, mengarahkan, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik dalam menetapkan kriteria penilaian proyek. Selain itu, guru juga mengamati proses yang dijalani peserta didik, membantu mereka tetap fokus,

serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guna mendukung perkembangan mereka dalam proyek.

5. Pengujian Hasil/ Penilaian Hasil

Pada tahap ini, guru dan peserta didik bekerja sama dalam mengevaluasi proyek yang telah dikerjakan guna menilai hasil akhirnya. Penilaian ini mencakup kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta didik.

6. Evaluasi Pengalaman

Pada tahap akhir, guru dan peserta didik dapat melakukan refleksi untuk meninjau kembali proses pembelajaran selama pelaksanaan proyek. Peserta didik diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka dalam menyelesaikan tugas proyek.

Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya semata-mata dilihat pada tingkat pencapaian pada aspek kognitif saja, melainkan dengan berfokus pada pengembangan aspek sikap dan penilaian, serta keterampilan (Hartono & Asiyah, 2018:1). Guru sebagai fasilitator bagi peserta didik harus bisa memberikan pembelajaran yang mampu mengembangkan peserta didik yang kreatif dan inovatif. Dimulai dari guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang dibutuhkan untuk bisa menghasilkan berfikir kritis, dan mampu menciptakan ide-ide kreatif dan inovatif bagi peserta didik (Yuniarti et al., 2021:147). Penerapan strategi guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat diperlukan, karena mata pelajaran ini mencakup nilai-nilai keberagaman dan kearifan lokal. Tujuannya adalah untuk membentuk profil Pelajar Pancasila yang memiliki kemampuan berpikir kritis, mandiri, kreatif, mampu bekerja sama, menghargai kebinekaan global, serta berakhlak mulia. (Hendra & Hajri, 2023:47)

Hasil

Strategi guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di SMA Negeri 7 Kota Jambi telah berjalan dengan efektif. Penerapan strategi ini mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dengan mengacu pada empat indikator utama, yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan

kerincian (*elaboration*). Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide secara mendalam, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan berbagai alternatif solusi dalam menyelesaikan tugas proyek mereka. Selain itu, strategi ini juga terbukti dapat menumbuhkan kemampuan berpikir orisinal dan inovatif dengan menekankan pentingnya orisinalitas karya serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide mereka secara lebih terperinci.

Tantangan tersebut meliputi faktor internal, seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik, kurangnya kepercayaan diri dalam mengeksplorasi ide, serta keterbatasan keterampilan berpikir kreatif. Selain itu, faktor eksternal juga menjadi hambatan, termasuk keterbatasan sarana dan prasarana, alokasi waktu pembelajaran yang terbatas, serta kurangnya apresiasi terhadap karya orisinal peserta didik. Kurangnya penghargaan terhadap kreativitas siswa dapat mengurangi motivasi mereka dalam menciptakan sesuatu yang unik dan inovatif.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah, seperti penyediaan fasilitas yang memadai, pelatihan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) secara optimal, serta kebijakan yang mendorong pengembangan kreativitas peserta didik secara berkelanjutan. Dengan adanya dukungan yang lebih sistematis, diharapkan Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat terus diterapkan dan dikembangkan untuk membentuk generasi yang kreatif, inovatif, serta siap menghadapi tantangan di masa depan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai Strategi Guru Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas X melalui Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di SMA Negeri 7 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Guru menerapkan strategi *Project Based Learning* (PjBL) guna meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Strategi ini

mencakup beberapa tahapan, seperti merumuskan pertanyaan mendasar, merancang proyek, melaksanakan proyek, serta melakukan evaluasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan kelancaran berpikir (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir *Originality* (keaslian), serta kemampuan merinci (*elaboration*). Namun, keberhasilan strategi ini juga sangat bergantung pada keterlibatan aktif guru dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Tantangan yang dihadapi guru Pendidikan Pancasila dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) :

A. Faktor internal

- a. Motivasi belajar rendah
- b. Kurangnya kepercayaan diri
- c. Keterbatasan keterampilan berpikir kreatif
- d. Peran guru dalam membimbing

B. Faktor eksternal

- a. Keterbatasan sarana dan prasarana
- b. Waktu pembelajaran yang terbatas
- c. Kurangnya apresiasi terhadap karya

3. Dampak dan Efektivitas pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berdampak positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengungkapkan ide, berkolaborasi dalam kelompok, serta menciptakan solusi inovatif dalam proyek poster yang mereka kerjakan. Namun, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan dukungan sekolah, penyediaan fasilitas, serta penguatan strategi guru agar implementasi PjBL dapat berjalan lebih optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, C. F., Syamsurizal, & Epinur. (2022). *Correlation of a Project-Based Learning Model With Student*. 11(2), 121–128.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Candra, R. A., Prasetya, A. T., & Hartati, R. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penarapan Blended Project-Based Learning. *Inovasi Pendidikan Ilmiah*, 13(2), 2437–2446. <https://journal.unnes.ac.id/nju/JIPK/article/view/19562>
- Elma, E. R., Sri Suneki, & Ngurah Ayu Nyoman Murniati. (2023). Analisis Kreatifitas Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4666–4673. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1171>
- Fitriani, A., Kartini, A., & Maulani, M. (2022). Peran Guru dan Strategi Pembelajaran dalam Memenuhi Kompetensi Siswa Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2017), 16491–16498.
- Hajri, P. (2023). THE ESSENCE OF BUILDING NATIONAL INTEGRATION VALUES THROUGH CIVILITY EDUCATION COURSES OF PPKN. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Ekonomi*, XII(02), 217–228. <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/edueksos/index>
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PJBL to Improve Student Creativity: A Descriptive Study of the Role of the Pjbl Learning Model in Improving Student Creativity. *Journal of PGRI University Lecturers Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hastang. (2018). Upaya Optimalisasi Maharah Kitabah Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Al-Jumlah. *Didaktika Jurnal Pendidikan*, 12(1), 62. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.176>

- Hendra, H., & Hajri, P. (2023). Kajian Komparasi Dinamika Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia dan Malaysia. *Foundasia*, 14(1), 42–54. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v14i1.58810>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Khasinah, S. (2020). Pembelajaran Berbasis Proyek : Definisi, Prosedur dan Manfaat. *Jurnal Pendidikan Aktual*, 6(1), 1–8.
- Lestari, A. G. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran IPS di MTs . Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2019 / 2020 The Implementation of Project Based Learning Models Social Sciences Lessen at MTs . Negeri 1 Jember Tahun in Academic Year 2019/20. *Jurnal of Social Studies*, 2(1).
- Manurung, I. dan L. (2019). Sejarah Kurikulum di Indonesia | Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikann*, 5(2), 88–95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2678137>
- Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (A. Ulinuha (ed.); Cetakan Pe). PT Bumi Aksara. https://www.google.co.id/books/edition/Implementasi_Kurikulum_Merdeka/ec_hEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Implementasi+Kurikulum+Merdeka&pg=PA45&printsec=frontcover
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Qomariyah, N., & Maghfiroh, M. (2022). Transisi Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka: Peran dan Tantangan dalam Lembaga Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series*, 10, 105–115.
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(20), 14514–14520.

- Simaremare, T. P., Taufika, R., & Usmanto, H. (2022). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dengan Menggunakan Model Think Pair Share (TPS) pada Mata Kuliah Kewarganegaraan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4144–4153.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd (ed.); Edisi Kedu). ALFABETA.
- Sukmawati, E., Fitriadi, H., Pradana, Y., Trustisari, H., & Wijayanto, P. A. (2022). DIigitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran. In *Global Eksekutif Teknologi* (Vol. 6, Issue 2). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=hx5-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=teori+gestalt&ots=HtDgCFMqRn&sig=c9E-AZ4DE52A2YixeI7xEZDu8zTs>
- Trisnayoni, R. A., Putu, N., Ayu, L., Wayan, N., Dewi, S., & Bali, P. N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa terhadap Praktik Organizing Event Raden Ayu Trisnayoni *, Ni Putu Lianda Ayu Puspita , Ni Wayan Sintya Dewi Industri event di Indonesia telah berkembang. *Jurnal Pariwisata*, 29(2), 159–168.
- Yuniarti, Haryadi, & Haryati. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdote Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jpbi.9.2.73-81>