



Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Zima Aulia Faizah ¹, Umi Chotimah ²

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima November Revisi Desember Dipublikasikan Januari</p> <p>Keywords : Implementation, <i>Project Based Learning</i>, Creativity, Students, Pancasila Education.</p> <p>How to Cite : Faizah, Z. A., & Chotimah, U. (2026). Implementasi <i>Project Based Learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 11 Special Issue(1), pp. 7- 17.</p>	<p>Pembelajaran dalam bidang studi Pendidikan Pancasila saat sekarang menuntut kreativitas peserta didik dalam pelaksanaannya. Sebuah pendekatan tertentu yang mampu diimplementasikan meningkatkan kreativitas peserta didik ialah model <i>project based learning</i> (PjBL). Penelitian ini bertujuan guna mengenali dampak implementasi model PjBL dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Indralaya, khususnya pada kelas VII. Metode yang dipakai pada riset ini ialah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian berupa <i>quasi experimental design</i> dan jenisnya termasuk <i>non equivalent control group design</i>. Sampel diambil dengan memakai metode <i>non-probability</i> dengan jenis <i>purposive sampling</i>, sehingga akhirnya terpilih kelas VII F selaku kelas eksperimen dengan total 37 peserta didik, serta kelas VII G sebagai kelas kontrol berupa total yang sama. Teknik pengumpulan data yang dipakai berupa tes, observasi serta dokumentasi, sementara metode analisis datanya memakai uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan <i>independent sample t-test</i>. Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$. Berlandaskan temuan ini, bisa disimpulkan bahwasanya adanya pengaruh yang signifikan dalam implementasi model PjBL guna menaikkan kreativitas peserta didik dalam bidang studi Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Indralaya.</p> <p>ABSTRACT Implementation of Project Based Learning (PjBL) to increase student creativity in Pancasila Education subjects. Learning in the subject of Pancasila Education at the present time requires students' creativity in its implementation. One approach that can be applied to enhance students' creativity is the Project-Based Learning (PjBL) model. This study aims to identify the effect of implementing the PjBL model on improving students' creativity in the Pancasila Education subject at SMPN 1 Indralaya, particularly in Grade VII. The method used in this research is a quantitative approach with a quasi-experimental research design, specifically the non-equivalent control group design. The sample was selected using a non-probability method with purposive sampling, resulting in Class VII F as the experimental group with a total of 37 students, and Class VII G as the control group with the same number of students. Data collection techniques included tests, observations, and documentation, while data analysis methods involved normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the independent sample t-test. The results showed that the significance value was $0.003 < 0.05$. Based on these findings, it can be concluded that there is a significant effect of implementing the PjBL model on enhancing students' creativity in the subject of Pancasila Education at SMPN 1 Indralaya.</p>
<p>¹ Alamat korespondensi: Universitas Sriwijaya</p> <p>² E-mail: zimaauliaaa@gmail.com¹; umi.chotimah@unsri.ac.id².</p>	

Copyright © 2026 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan pada abad ke-21 saat ini lebih mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus

secara aktif mengembangkan minat dan potensi mereka. Selain itu, agar pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, peserta

didik di era modern harus memenuhi standar berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, inovasi, literasi global, dan teknologi informasi dan komunikasi (Rahayu *dkk.*, 2022). Guru juga harus memiliki kemampuan untuk menghidupkan suasana dengan tujuan mengembangkan karakteristik peserta didik. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 mendukung keberlanjutan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dengan penyempurnaan yang berfokus pada pembelajaran mendalam terhadap penguatan karakter dan kesiapan untuk abad 21. Oleh sebab itu, pola instruksional yang diterapkan sepanjang aktivitas edukatif di kelas juga wajib bisa menyesuaikan seiring perkembangan teknologi di abad 21 ini agar tujuan kurikulum yang ditetapkan dapat tercapai.

Model pembelajaran adalah struktur yang dimanfaatkan guru guna mengatur proses mengajar dengan lebih efisien dan terorganisir. Model ini mencakup berbagai teknik serta taktik yang dimanfaatkan demi meraih sasaran instruksional yang diinginkan (Ahyar *dkk.*, 2021). Menurut Khoerunnisa dan Aqwal (2020), model pembelajaran merupakan tahapan prosedural mampu dimanfaatkan guna merencanakan pembelajaran agar kegiatan belajar di kelas menjadi lebih baik. Adapun menurut Harefa dan Sarumaha (2020), model pembelajaran merujuk terhadap metode edukatif yang hendak diterapkan, mencakup di dalamnya sasaran-sasaran instruksional, fase-fase sepanjang aktivitas belajar, sesuai edukasi, serta manajemen ruang belajar. Model pembelajaran yang baik memiliki maksud instruksional, prosedur pembelajaran yang tersistematis, dampak berupa hasil pembelajaran, dan menjadi pedoman bagi guru (Mirdad, 2020; Octavia, 2020).

Salah satu pola instruksional yang memunyai karakteristik tersebut dan sesuai dengan abad ke-21 ialah model *Project Based Learning* yang selanjutnya disingkat PjBL. Model PjBL ialah Pola Instruksional yang mengikutsertakan pelajar kepada situasi masalah dan praktik dunia nyata. Proses pembelajaran ini mencakup sejumlah tugas yang kompleks, sehingga sanggup mengembangkan cara penalaran pelajar melalui proyek (Chiu, 2020). Mutawally (2021) mengungkapkan bahwa model PjBL merupakan suatu pendekatan instruksional berlandaskan kegiatan proyek yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah

berdasarkan proyek. Melalui PjBL ini peserta didik dapat terlibat dalam pengalaman secara langsung mengenai perencanaan pembelajaran yang tidak membosankan. Tujuan dari model PjBL ini ialah guna menumbuhkan keinginan menuntut ilmu, kerja sama tim, kreativitas, dan kemampuan kerja sama agar dapat mencapai standar tinggi yang diperlukan di abad ke-21 (Trimawati *dkk.*, 2020).

Dalam pembelajaran melalui pola PjBL, pelajar bekerja dalam kelompok ataupun secara individu untuk memecahkan masalah yang sulit berbasis kurikulum dan sering kali interdisipliner melewati keterlibatan nyata serta hubungan kemasyarakatan. Proses edukatif yang mengikutsertakan keterlibatan riil serta relasi antarmanusia ini lebih optimal pada membentuk pemahaman peserta didik (Rafik *dkk.*, 2022; Vygotsky, 1978) Peserta didik yang bekerja sama untuk menyelesaikan proyek dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif mereka (Rahmawati, 2022). Selain itu, peserta didik juga dapat belajar langsung dan dekat dengan dunia nyata serta menghasilkan proyek melalui pengalaman mereka sendiri (Chiu, 2020).

Model PjBL memiliki banyak kelebihan yang menjadikannya cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran institusi pendidikan di abad ke-21 ini. Menurut Dewi (2022), beberapa keuntungan PjBL adalah dapat membantu peserta didik menyusun tahapan guna menetapkan capaian, mengajarkan mereka untuk memikul kewajiban atas pengelolaan data proyek, membuat hasil peserta didik menjadi produk nyata, meningkatkan komunikasi publik, dan menumbuhkan kepercayaan diri dengan menunjukkan hasil kerja mereka. Lebih lanjut, menurut Fahrezi *dkk.* (2020), kelebihan penggunaan model PjBL, yakni menaikkan motivasi menuntut ilmu, meningkatkan pelajar dalam mengatur berbagai referensi, peserta didik semakin partisipasif sepanjang proses menuntut ilmu, meningkatkan kemampuan berkomunikasi pelajar, memperkuat kolaborasi antar pelajar, melatih pelajar dalam membuat suatu kegiatan proyek, mengoptimalkan pengaturan waktu, serta menjadikan proses edukasi lebih mengembirakan. Selain itu, model PjBL yang diterapkan di dalam kelas juga memiliki langkah-langkah atau sintak pembelajaran tersendiri. Hal ini menjadikan model PjBL selaku pola instruksional yang sistematis dan terukur. Adapun sintak dari model PjBL

mencakup tahap mengawali dengan perumusan tanya dasar, merancang proyek dan membuat jadwal, melakukan pemantauan, dan melakukan penilaian serta evaluasi (Dinda & Sukma, 2021; *The George Lucas Educational Foundation*, 2005).

Kreativitas menjadi salah satu keterampilan atau kemampuan pelajar yang dapat ditingkatkan melalui model PjBL, yang mana ini sesuai dengan tujuan dari model tersebut. Kreativitas menjadi salah satu kecakapan esensial yang dibutuhkan guna menyongsong tantangan pada era ke-21. Kreativitas dalam pendidikan tidak hanya menolong pelajar membuat gagasan-gagasan inovatif, tetapi juga membantu mereka memecahkan masalah dan berpikir kritis, serta menjadi seseorang yang lebih adaptif terhadap perubahan lingkungan (Fitri *dkk.*, 2021; Munandar, 2009). Pembelajaran di sekolah sering memusatkan terhadap capaian akademis ingatan, maka melalaikan kreativitas peserta didik (Sucilestari *dkk.*, 2023). Karenanya, di antara kemajuan teknologis serta rintangan internasional yang rumit, diperlukan peningkatan kreativitas peserta didik. Membebaskan pemikiran peserta didik dan mendorong kreativitas mereka merupakan komponen penting dalam mencapai hasil pembelajaran (Panagiotis *dkk.*, 2021). Dengan Kurikulum Merdeka saat ini, sistem pendidikan Indonesia berusaha untuk mengutamakan kreativitas sebagai bagian dari pembelajaran berbasis kompetensi.

Kreativitas sebagai suatu keterampilan, memiliki beberapa aspek penting di dalamnya. Weisberg (2006) mengemukakan bahwa aspek dalam kreativitas meliputi, pengetahuan dan pengalaman (*domain knowledge*), pemecahan masalah (*problem solving*), pemikiran analitis dan reflektif, ketekunan dan motivasi intrinsik, inovasi bertahap (*incremental innovation*), serta kelayakan kontekstual (*contextual appropriateness*). Torrance (1966) menyatakan bahwa kreativitas memiliki indikator-indikator tertentu meliputi, *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian berpikir), dan *elaboration* (kemampuan memperinci). Lebih lanjut, Amabile (1996) juga menyatakan bahwa aspek kreativitas meliputi, keahlian (*domain-relevant skills*), proses berpikir kreatif (*creativity-relevant processes*), serta motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, ketidakaktifan peserta didik di kelas yang cenderung menunjukkan sikap pasif berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kemampuan berpikir kreatif mereka (Erlande & Chotimah, 2023). Padahal Pendidikan Pancasila ini berfungsi sebagai pedoman bagi setiap warga negara untuk menjalankan kehidupan sehari-hari mereka dengan cara yang selaras serta sejalan dengan prinsip-prinsip Pancasila (Sari *dkk.*, 2023). Selain itu, Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk membangun masyarakat yang damai dan harmonis (Siagian & Sihalo, 2024), membantu masyarakat memahami dan memahami Pancasila sebagai bagian penting dari identitas bangsa Indonesia (Sirait *dkk.*, 2024), dan membangun karakter bangsa yang kuat dan berkepribadian Pancasila (Sumaryati *dkk.*, 2020). Semua konsep dasar konstitusionalitas, perpolitikan, beserta yuridis nasional sekaligus konsepsi universal relevan terhadap tujuan dimaksud harus dimasukkan dalam Pendidikan Pancasila (Haliza *dkk.*, 2024). Karenanya, Pendidikan Pancasila mencakup pendidikan moral, demokrasi, politik, dan sosial. Namun, yang paling penting adalah pendidikan moral dan demokrasi (Wulandari & Kurniawan, 2023). Berdasarkan tujuan Pendidikan Pancasila dan pentingnya hal tersebut, maka kreativitas peserta didik dalam pembelajaran mengenai Pendidikan Pancasila juga menjadi hal yang penting dan patut untuk diperhatikan.

Faktanya, pelajaran Pendidikan Pancasila membuat peserta didik bosan karena banyaknya materi. Selain itu, beberapa guru menggunakan model pembelajaran satu arah, yang berarti mereka memberikan materi tanpa interaksi di dalam kelas. Sebagian besar peserta didik percaya bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila itu membosankan (Nurgiansah *dkk.*, 2021). Sangat penting bagi guru serta pelajar untuk berinteraksi di ruang pembelajaran. Hal tersebut akan memungkinkan peserta didik menjadi aktif dan menghasilkan ide-ide baru. Dengan demikian, pendidik wajib cakap menggunakan serta mengintegrasikan pola pengajaran modern, seperti model *project based learning* (PjBL).

Tersedia penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan kepada pendekatan PjBL dan daya cipta pelajar. Penelitian dari Nugraha *dkk.* (2023) menunjukkan bahwasanya penerapan pengajaran berlandaskan proyek mampu

mengoptimalkan kreativitas peserta didik dan keterampilan intelektual, emosional serta kinestetik siswa. Strategi edukasi ini fleksibel, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran apa pun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang kreatif guru. Penelitian lain dari Islawati dan Samsuddin (2024) mengemukakan bahwa implementasi PjBL secara teratur dapat memengaruhi secara signifikan perkembangan kreativitas peserta didik. Model PjBL dapat meningkatkan kemampuan elaborasi, kemampuan kolaborasi, keluwesan berpikir, dan orisinalitas ide. Selain itu, PjBL menguntungkan hasil belajar dan pengembangan keterampilan peserta didik di era modern. Lebih lanjut, studi dari Pangesti (2024) menyatakan bahwa peserta didik mengalami perubahan yang positif selama penerapan model PjBL, meliputi peningkatan motivasi untuk belajar, semangat gotong-royong, kreativitas, dan inovasi. Di samping itu, melalui penerapan pendekatan PjBL, pemahaman pelajar tentang materi juga meningkat.

Pada tanggal 12 Agustus 2025, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMPN 1 Indralaya. Melalui percakapan mendalam bersama seorang pendidik Pendidikan Pancasila pada SMPN 1 Indralaya diperoleh hasil bahwa dalam proses mengajar yang telah dilakukan, guru tersebut sudah menggunakan semua jenis model pembelajaran di dalam kelas, namun pada semester ini di kelas VII belum menggunakan model PjBL. Kurikulum Merdeka dan berbagai jenis model pembelajaran baru-baru ini diperkenalkan di kelas VII akan tetapi belum ada penerapan yang maksimal. Peserta didik di SMPN 1 Indralaya juga masih belum berani untuk bertanya dan aktif di dalam kelas, sehingga perlu adanya pancingan untuk mereka bertanya dan menjadi lebih aktif dan kreatif di dalam kelas.

Berlandaskan konteks awal, persoalan, penelitian terdahulu yang sudah diuraikan sebelumnya, serta studi pendahuluan yang telah lakukan, maka penting untuk melakukan penelitian berkenaan pelaksanaan model *project based learning* (PjBL) guna menaikkan kreativitas pelajar di mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas VII SMPN 1 Indralaya. Lebih lanjut, kajian ini dimaksudkan guna memahami dampak implementasi model PjBL guna menaikkan kreativitas pelajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada SMPN 1 Indralaya, khususnya pada kelas VII. Penelitian

ini juga menawarkan dua hipotesis, yakni: 1) H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap implementasi model PjBL terhadap kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Indralaya; dan 2) H_a : ada pengaruh yang signifikan pada implementasi model PjBL terhadap kreativitas pelajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Indralaya. Temuan atas kajian tersebut diharapkan mampu berkontribusi pada mendukung teori-teori yang berkaitan mengenai model PjBL terhadap kreativitas pelajar, terutama pada bidang studi Pendidikan Pancasila.

METODE

Kajian ini menerapkan metode kuantitatif melalui rancangan kajian berupa *quasi experimental design* serta jenisnya termasuk *non equivalent control group design* (Sugiyono, 2024). Desain *quasi eksperimental* yang digunakan dalam kajian ini belum memberi peluang pengkaji dalam mengendalikan keseluruhan variabel luar yang memengaruhi penelitian. Dengan demikian, digunakan kelompok kontrol yang tidak sebanding dengan kelompok eksperimen. Rancangan tersebut nyaris serupa dengan *pretest-posttest control group design*. Kajian tersebut memiliki dua variabel, yakni implementasi model *project based learning* (PjBL) sebagai variabel independen maupun variabel bebas (X), serta kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila selaku variabel dependen atau variabel terikat (Y).

Kajian tersebut berlokasi di SMPN 1 Indralaya yang berlatarkan Jln. Lintas Timur KM. 35 Indralaya, RT 2, RW 1, Indralaya Mulya, Kec. Indralaya, Kab. Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 20 November 2025 sampai tanggal 28 November 2025. Adapun populasi pada kajian ini ialah pelajar kelas VII SMPN 1 Indralaya tahun ajaran 2025/2026 dengan total 335 pelajar. Selanjutnya, sampel diambil melalui pemanfaatan metode *non-probability* menggunakan tipe *purposive sampling*, sehingga akhirnya terpilih kelas VII F selaku kelas eksperimen berisikan 37 pelajar, serta kelas VII G selaku kelas kontrol beranggotakan 37 pelajar. Kelas VII F terpilih selaku kelas eksperimen karena peserta didiknya kurang aktif di kelas dan perlu didorong untuk menjadi lebih aktif, sedangkan kelas VII G terpilih selaku kelas

kontrol karena memiliki peserta didik yang aktif di kelas.

Metode perolehan data yang diterapkan pada kajian ini meliputi tes, observasi serta dokumentasi (Arikunto, 2020; Sugiyono, 2020). Tes yang dipakai berbentuk *pre-test dan post-test* guna menilai kreativitas peserta didik responden kajian. Adapun observasi digunakan untuk mengevaluasi keterlaksanaan implementasi model PjBL terhadap kreativitas pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi BAB II tentang “Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945”. Observasi dilakukan melalui menggunakan lembar pengamatan mengenai keterlaksanaan penerapan model PjBL. Sedangkan dokumentasi digunakan guna mendapatkan informasi penunjang lainnya, misalnya gambaran institusi, informasi pelajar, daftar nilai Pendidikan Pancasila peserta didik, modul ajar, dan foto-foto kegiatan PjBL pada kelas.

Tes yang berbentuk *pre-test dan post-test* guna menguji kreativitas pelajar mencakup empat indikator kreativitas beserta deskripsinya (Torrance, 1996). Pertama, indikator *fluency* (berpikir lancar) dengan deskripsi meliputi: a) peserta didik dapat mencetuskan idenya di dalam kelas; b) pelajar dapat memberikan respon atas suatu persoalan; c) pelajar dapat memberikan didik contoh dari materi yang selaras bersama capaian pembelajaran; serta d) pelajar bisa memecahkan masalah dari pembelajaran PjBL. Kedua, indikator *flexibility* (berpikir luwes) dengan deskripsi meliputi: a) peserta didik dapat memberikan jawaban yang bervariasi dari pendidik; b) peserta didik dapat memberikan pertanyaan dan contoh hubungan dari materi pembelajaran yang berbeda-beda; dan c) peserta didik dapat memunculkan ide dari model PjBL. Ketiga, indikator *originality* (berpikir orisinalitas) dengan deskripsi meliputi: a) peserta didik dapat memberikan pertanyaan yang unik; b) peserta didik dapat mengungkapkan argumen yang unik; dan c) peserta didik dapat membuat proyek yang unik. Keempat, indikator *elaboration* (kemampuan elaborasi) dengan deskripsi meliputi: a) pelajar mampu menumbuhkan proyek; serta b) pelajar mampu menjelaskan dengan tepat sesuai capaian pembelajaran.

Kajian ini memanfaatkan alat ukur berupa formulir pengamatan yang memuat 25 butir pernyataan. Instrumen yang digunakan ini sudah

ditelaah keabsahan serta keterandalannya melalui pemakaian perangkat lunak SPSS versi 27. Uji validitas diperoleh hasil bahwa semua butir pernyataan dalam instrumen penelitiannya adalah valid. Uji reliabilitas memanfaatkan pendekatan *Cronbach' Alpha* (α) dan didapatkan temuan $0,972 > 0,5$ sehingga instrumennya juga dapat dinyatakan reliabel. Sementara itu, pengolahan informasi pada kajian ini memanfaatkan pengujian normalitas *Kolmogorov Smirnov*, pengujian homogenitas, serta pengujian hipotesis dengan *independent sample t-test* yang semuanya juga memanfaatkan aplikasi SPSS versi 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian

Aktivitas implementasi pola PjBL yang dilaksanakan di kelas eksperimen maupun kontrol ini meliputi empat tahapan yang dilakukan dalam empat pertemuan (20 November 2025, 21 November 2025, 27 November 2025, dan 28 November 2025). Pada tahap pertama dimulai dengan memberikan pertanyaan dasar ke peserta didik. Pada tahap kedua, peserta didik merancang proyek dan membuat jadwal. Pada tahap ketiga dilakukan pemantauan terhadap proses pembuatan proyek dan pembimbingan peserta didik yang merasa kebingungan. Pada tahap keempat atau terakhir, dilakukan penilaian dan evaluasi. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan nilai pada produk yang dibuat peserta didik, serta dilakukan evaluasi bersama di kelas. Dalam melakukan evaluasi, peserta didik merasa senang dalam pembelajaran model PjBL. Kondisi tersebut sejalan dengan gagasan yang disampaikan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005). Lebih jelasnya, ini deskripsi hasil penyelenggaraan riset terhadap kelas eksperimen serta kelas kontrol.

Sesi awal dengan sintak PjBL pertanyaan dasar: Pada pertemuan pertama tanggal 20 November 2025, peserta didik diberikan pembelajaran dengan materi “Norma dalam Masyarakat” melalui media pembelajaran berupa *Power Point*, video, dan poster. Setelahnya, peserta didik diberikan pertanyaan dasar tentang contoh dari norma dalam masyarakat. Berikut Gambar 1 merupakan pertemuan pertama kelas eksperimen serta Gambar 2 merupakan kelas kontrol.

Pertemuan kedua dengan sintak PjBL merancang proyek dan pembuatan jadwal: Pada

pertemuan kedua tanggal 21 November 2025, peserta didik diberikan pembelajaran dengan materi “Hak dan Kewajiban” melalui media pembelajaran berupa *Power Point*, video, dan poster. Setelahnya, peserta didik berdiskusi mengenai perancangan proyek dan pembuatan jadwal. Pembuatan jadwal ini berupa penyusunan jadwal terkait kapan pembuatan proyek dan presentasi proyek. Berikut Gambar 3 merupakan pertemuan kedua kelas eksperimen dan Gambar 4 merupakan kelas kontrol.

Pertemuan ketiga dengan sintak PjBL pemantauan: Pada pertemuan ketiga tanggal 27 November 2025, peserta didik diberikan pembelajaran dengan materi “Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Sebagai Dasar Hukum Tertulis Negara” melalui media pembelajaran berupa *Power Point*, video, dan poster. Setelahnya, peserta didik melakukan pembuatan proyek yang telah dirancang di pertemuan sebelumnya. Dalam pembuatan proyek mereka, dilakukan pemantauan di dalam kelas. Berikut Gambar 5 merupakan pertemuan ketiga kelas eksperimen serta Gambar 6 merupakan kelas kontrol.

Pertemuan keempat dengan sintak PjBL penilaian dan evaluasi: Pada pertemuan kedua tanggal 28 November 2025, peserta didik mempresentasikan proyeknya dan setelahnya dilakukan penilaian serta evaluasi kelas. Berikut Gambar 7 merupakan pertemuan keempat kelas eksperimen dan Gambar 8 merupakan kelas kontrol.

Data Hasil Observasi

Pengamatan pada kajian ini diselenggarakan di pertemuan kesatu sampai pertemuan keempat dengan jumlah total 25 butir pernyataan. Tujuan dari observasi pada kajian tersebut dimaksudkan guna menelaah apakah pelaksanaan pendekatan model PjBL yang dilakukan atas kreativitas pelajar pada kelas kontrol serta kelas eksperimen berjalan secara optimal berdasarkan tahapan-tahapan model PjBL. Masing-masing setiap pernyataan berkaitan dengan langkah-langkah dari penerapan model PjBL. Adapun pernyataan dalam lembar observasi menggunakan pilihan “YA” atau “TIDAK”. Berikut Gambar 9 merupakan data hasil rekapitulasi pada lembar observasi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data observasi pada Gambar 9 di atas, diperoleh nilai

persentase penerapan model PjBL pada setiap pertemuan yang mana terus mengalami peningkatan di setiap pertemuannya, dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Berlandaskan pada temuan ini, sehingga bisa dirangkum bahwasanya pendekatan model PjBL berhasil diterapkan dengan baik. Dengan kata lain, penerapan model PjBL tersebut telah dijalankan secara optimal serta selaras terhadap sintak yang ada di dalam model PjBL. Sintak pada model PjBL dilakukan secara berurutan tanpa mendahului sintak setelahnya.

Penerapan model PjBL dalam penelitian tersebut mempunyai keunggulan serta kelemahan. Pada kajian tersebut, diperoleh kelebihan dalam kelas eksperimen dan kontrol bahwa pelajar giat pada pengajaran, peserta didik juga mampu menumbuhkan kerja sama antar pelajar pada pembuatan proyek, dapat memajemen waktu yakni ketika peserta didik mengumpulkan tugas dan proyek tepat waktu, pembelajaran lebih menyenangkan ketika evaluasi pembelajaran, serta peserta didik merasa senang karena baru pertama kali. Selain itu, peserta didik dapat memunculkan kreativitas ketika peserta didik melakukan pembuatan proyek mereka. Kreativitas mereka terlihat pada saat bagaimana mereka membuat proyek itu dan menjadikannya lebih menarik.

Adapun kekurangan dalam menerapkan model PjBL dalam penelitian ini, yakni peserta didik dalam kelas tidak kondusif saat pelaksanaan proyek dan merancang proyek. Dalam merancang proyek, kelas eksperimen dan kontrol banyak yang kurang paham pada awalnya, sehingga kelas mengalami keadaan yang kurang kondusif. Akan tetapi, keadaan ini dapat teratasi. Peserta didik juga mengalami kurang aktif dalam kerja kelompok. Sebagaimana peserta didik masih ada yang tidak bekerja dalam kelompoknya. Selain itu, peserta didik juga merasa terbebani oleh tugas yang menumpuk, karena tugas mereka bukan hanya pembuatan proyek saja. Selain itu, model PjBL ini sangat memerlukan durasi serta semakin banyak pada tahapan edukasinya, karena dua jam edukasi saja tidak cukup. Perkara ini disebabkan dalam pembuatan proyek peserta didik membutuhkan waktu lebih dari dua jam pembelajaran. Selain itu, dalam merancang proyek juga membutuhkan waktu, karena sebagian peserta didik masih banyak yang bertanya.

Data Hasil Tes Peserta Didik

Tes pada riset tersebut dipakai guna mendapatkan informasi terkait dampak implementasi model PjBL atas kreativitas pelajar di SMPN 1 Indralaya. Penelitian ini menggunakan tes berdasarkan pra serta pasca tindakan model PjBL pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Berikut Tabel 1 merupakan perangkumannya capaian di kelas kontrol sebelum serta sesudah tindakan, sedangkan Tabel 2 adalah rekapitulasi capaian di kelas eksperimen sebelum serta sesudah tindakan.

Berdasarkan Tabel 1 di atas, pada kelas kontrol sebelum dilaksanakan model PjBL terhadap kreativitas memperoleh rata-rata nilai sebesar 48,76 dengan nilai minimum 16 serta maksimum 80, sementara sesudah menerapkan model PjBL terhadap kreativitas memperoleh rata-rata nilai sebesar 79,68 bersama nilai minimum 56 serta maksimum 96. Adapun Tabel 2, pada kelas eksperimen sebelum diterapkan

model PjBL terhadap kreativitas memperoleh rata-rata nilai senilai 53,84 bersama nilai terendah yakni 26 serta nilai tertinggi yakni 88. Sesudah menerapkan model PjBL terhadap kreativitas memperoleh rata-rata nilai senilai 80,28 dengan nilai terkecil senilai 72 serta nilai terbesar senilai 96.

Data Hasil Indikator Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil data pra serta pasca intervensi pada kelas eksperimen serta kelas kontrol terhadap implementasi model *project based learning* (PjBL) pada keterampilan kreativitas pada Tabel 1 serta Tabel 2 tersebut, berikut merupakan terkait data hasil indikator kreativitas peserta didik, baik kelas kontrol serta kelas eksperimen sebelum serta sesudah tindakan PjBL.

Tabel 1. Data Hasil Indikator Kreativitas

Indikator Kreativitas	Kelas Kontrol (%)		Kelas Eksperimen (%)	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
<i>Fluency</i> (Berpikir Lancar)	63	73	73	84,5
<i>Flexibility</i> (Berpikir Luwes)	73	76,67	75,33	79,33
<i>Originality</i> (Berpikir Orisinalitas)	68,67	73	74,33	83,67
<i>Elaboration</i> (Kemampuan Elaborasi)	62,67	85,33	71,33	81,33
Rata-Rata	66,84	77	73,50	82,21

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, terlihat bahwasanya di indikator *fluency* (berpikir lancar) terjadi peningkatan sebesar 10% di kelas kontrol, serta kenaikan senilai 11,5% di kelas eksperimen. Kelas kontrol menghadapi kenaikan senilai 3,67% dan kelas eksperimen menghadapi kenaikan senilai 4% guna indikator *flexibility* (berpikir luwes). Di indikator *originality* (berpikir orisinalitas), kelas kontrol hanya naik sebesar 4,33%, sedangkan kelas eksperimen naik sebesar 12,32%. Adapun untuk indikator *elaboration* (kemampuan elaborasi), di kelas kontrol menghadapi kenaikan senilai 22,67%, sementara di kelas eksperimen menghadapi kenaikan senilai 10%.

Berlandaskan temuan itu, tampak bahwasanya terdapat peningkatan di masing masing indikator kreativitas, baik di kelas kontrol ataupun terhadap kelas eksperimen. Persentase terhadap indikator kreativitas peserta didik tersebut dapat disesuaikan dengan kriteria kreativitas. Berikut Tabel 2 merupakan kriteria kreativitas berdasarkan rentang persentase (Arikunto, 2013).

Tabel 2. Tabel Kriteria Kreativitas

Rentang Persentase (%)	Kriteria
0%–20%	Sangat Rendah
21%–40%	Rendah
41%–60%	Cukup
61%–80%	Tinggi
81%–100%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 2 kriteria kreativitas tersebut, kreativitas kelas kontrol pada indikator *fluency* (berpikir lancar) awalnya cukup kemudian meningkat menjadi tinggi. Pada indikator *flexibility* (berpikir luwes) awalnya cukup kemudian tetap menjadi tinggi. Untuk indikator *originality* (berpikir orisinalitas) sebelum dan sesudah penerapan tidak mengalami peningkatan yakni tetap di kriteria tinggi. Sedangkan untuk indikator *elaboration* (kemampuan elaborasi) awalnya tinggi meningkat menjadi sangat tinggi.

Selanjutnya pada kelas eksperimen, pada indikator *fluency* (berpikir lancar) awalnya tinggi meningkat menjadi sangat tinggi. Pada indikator indikator *flexibility* (berpikir luwes) tidak mengalami kenaikan atau tetap konsisten pada kriteria tinggi. Pada indikator *originality*

(berpikir orisinalitas) awalnya tinggi, kemudian setelah penerapan model PjBL meningkat menjadi sangat tinggi. Untuk indikator *elaboration* (kemampuan elaborasi) awalnya tinggi, setelah penerapan PjBL meningkat menjadi sangat tinggi.

Pada riset tersebut, melalui penerapan model PjBL mampu menaikkan kreativitas pelajar. Perkara tersebut mampu diamati melalui persentase rata-rata indikator kreativitas pelajar (Tabel 1). Kelas kontrol sebelum penerapan PjBL mendapatkan rata-rata 66,84% dan setelah penerapan naik menjadi 77%. Untuk kelas eksperimen sebelum penerapan model PjBL rata-rata nilai 73,50% dan setelah penerapan naik menjadi 82,21%. Berdasarkan temuan kajian tersebut, bisa dikatakan bahwa model PjBL yang dipakai pada pengajaran pada kelas dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Menurut Ningsih *dkk.* (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kreativitas pelajar di kelas eksperimen menghadapi peningkatan yang kian besar ketimbang kelas kontrol. Pada penelitian tersebut juga didapat perbedaan yang signifikan terhadap kapasitas penalaran kreatif pelajar kelas eksperimen serta kontrol. Di Tabel 1, kelas eksperimen setelah penerapan model PjBL memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,21% yakni sangat tinggi, sementara di kelas kontrol setelah penerapan PjBL mendapatkan rata-rata nilai senilai 73,50% yakni tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas pelajar yang tersedia pada dalam kelas eksperimen pada penelitian sangat tinggi.

Analisis Data Hasil Penelitian

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilaksanakan guna maksud demi mengenali informasi yang telah diperoleh serta dianalisis bersifat distribusi normal ataupun tidak. Informasi yang diperiksa normalitasnya merupakan tes data melalui temuan kreativitas pelajar. Jika data memiliki kriteria penerimaan atau penolakan yakni *Asymp sig* ≥ 0.05 maka data diterima dan tersebar normal, sementara apabila *Asymp sig* < 0.05 maka data ditolak dan tidak tersebar normal. Apabila informasi bersifat normal, sehingga informasi yang dihasilkan akan mampu dilaksanakan pengujian hipotesis berbentuk uji *independent sampel t-test*.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada Tabel tersebut, kreativitas sebelum perlakuan di kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi $0.027 > 0.05$, serta setelah perlakuan di kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi $0.076 > 0.05$, sehingga bisa dirangkum bahwasanya kelas eksperimen memiliki informasi terdistribusi normal. Selanjutnya, pada data yang didapat sebelum tindakan untuk kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $.039 > 0.05$, serta setelah perlakuan model PjBL mempunyai nilai $.049 > 0.05$, maka bisa dirangkum bahwasanya informasi terdistribusi normal pada kelas kontrol.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dalam kajian tersebut bermaksud guna mengetahui apakah data tes kreativitas peserta didik yang telah diperoleh bersifat homogen maupun tidak. Informasi yang bersifat homogen mempunyai nilai *Asymp sig* $> 0,05$.

Berdasarkan data angka signifikansi $0,569 > 0,05$ pada data kreativitas peserta didik. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran data tes kreativitas peserta didik bersifat homogen.

Uji Hipotesis Data

Uji hipotesis yang dipergunakan pada riset tersebut merupakan pengujian *independent sample t-test*. Maksud dilaksanakannya pengujian *independent sample t-test* adalah guna mengenali apakah dampak yang signifikan terhadap implementasi model *project based learning* (PjBL) pada kreativitas pelajar di SMPN 1 Indralaya. Apabila angka *sig. (2-tailed)* > 0.05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, serta bisa dinyatakan kalau tiada dampak yang signifikan pada implementasi model PjBL pada kreativitas pelajar di SMPN 1 Indralaya. Jika nilai *sig. (2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak serta H_a diterima, serta bisa dinyatakan bahwasanya ada dampak signifikan dalam implementasi model PjBL pada kreativitas pelajar di SMPN 1 Indralaya. Berikut Tabel 7 merupakan capaian pengujian hipotesis data kreativitas pelajar.

Berlandaskan capaian uji hipotesis riset mempergunakan pengujian *independent sample t-test* di Tabel tersebut, untuk kreativitas peserta didik diperoleh hasil nilai signifikansi senilai $.003$. Berdasarkan kriteria hipotesis, apabila angka *sig.* < 0.05 sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya ada dampak yang signifikan dalam penerapan model *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas peserta didik pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Indralaya.

SIMPULAN

Berlandaskan temuan analisis serta ulasan, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pelaksanaan model *project based learning* (PjBL) mempunyai dampak pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Indralaya. Peningkatan kreativitas peserta didik terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam perencanaan, pelaksanaan, dan presentasi proyek pembelajaran yang bersifat kontekstual. Selain itu, model *project based learning* (PjBL) secara efektif menaikkan kreativitas pelajar di setiap indikator kreativitas yang mencakup, kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), dan kapasitas memperinci (*elaboration*). Dengan demikian, model *project based learning* (PjBL) bisa dipakai selaku alternatif model pengajaran Pancasila guna menghasilkan pengajaran yang bermakna, terfokus kepada peserta didik, serta mendukung kemajuan kecakapan di abad ke-21.

Selanjutnya, berdasarkan temuan ringkasan tersebut, sehingga riset ini sanggup menyuguhkan saran praktis terhadap beberapa pihak. Pertama, bagi pendidik disarankan dapat menerapkan model PjBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Kedua, bagi peserta didik disarankan lebih terlibat secara aktif, kreatif, dan bertanggung jawab. Keterlibatan aktif ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan sikap gotong royong, yang selaras dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila. Ketiga, bagi sekolah disarankan dapat memberikan dukungan terhadap model PjBL dengan memberikan sarana dan prasarana pembelajaran, pengaturan durasi yang fleksibel, serta pelatihan pendidik. Melalui dukungan ini, diharapkan kualitas pembelajaran dapat meningkat, begitu pula dengan kreativitas peserta didik. Terakhir, bagi penelitian selanjutnya disarankan meneruskan riset tersebut dengan jangkauan yang kian luas baik dari segi materi pembelajaran, jenjang pendidikan, dan variabel penelitian. Di samping itu, riset lanjutan pun mampu memanfaatkan metode atau desain penelitian yang berbeda untuk mendukung temuan terkait PjBL guna menaikkan kreativitas

dan keterampilan pelajar di era komunikasi serta inovasi yang kian bertumbuh cepat pada masa sekarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada beragam kalangan yang sudah menolong serta mendukung pada kajian tersebut maka bisa terselesaikan dengan optimal. Pengkaji pun menyampaikan terima kasih setinggi-tingginya, khususnya terhadap para responden yang berada di SMPN 1 Indralaya, beserta pihak-pihak terkait yang melancarkan proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-model pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Colorad: Westview Press, Inc.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chiu, C. F. (2020). Facilitating K-12 teachers in creating apps by visual programming and project-based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(1), 103–118. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i01.11013>
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan project-based learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *JURNAL UPI: Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226.
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model project based learning (PjBL) pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli (studi literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44–62.
- Erlande, R., & Chotimah, U. (2023). The effect of the application of the treffinger model on creative thinking ability in Pancasila and Civic Education class VII SMPN 17 Palembang. *Proceedings of the 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022)*, 496–504.

- https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_55
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafi'ah, N. (2020). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408–415. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), 39–48. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/3642/2610>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695>
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori pengenalan ilmu pengetahuan alam sejak dini*. Banyumas: PM Publisher.
- Islawati, & Samsuddin, Y. B. (2024). Literatur review: Implementasi PjBL terhadap kreativitas dan berpikir tingkat tinggi siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7530–7540. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.22047530>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Indonesia Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan model project based learning dalam pembelajaran sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xyhve>
- Ningsih, S. K., Oktavianty, E., Sitompul, S. S., Silitonga, H. T. M., & Hidayatullah, M. M. S. (2023). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik materi pemuaiian. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 3(1), 108–120. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.338>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56–64. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Panagiotis, G., Avgerinos, E. A., Deliyianni, E., Elia, I., Gagatsis, A., & Geitona, Z. (2021). Unpacking the relation between spatial abilities and creativity in geometry. *The European Educational Researcher*, 4(3), 307–328. <https://doi.org/10.31757/euer.433>
- Pangesti, A. (2024). Penerapan model project based learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik Pendidikan Pancasila SMK PGRI Dampit. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 4(8), 5. <https://doi.org/10.17977/um068.v4.i8.2024.5>
- Rafik, M., Nurhasanah, A., Febrianti, V. P., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah literatur: Pengaruh model pembelajaran project based learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.20>

- Rahmawati, E. (2022). Peningkatan kolaborasi mahasiswa melalui penerapan project-based learning. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 13(3).
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyarningsih, W. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning berbantuan media puzzle di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 560–566.
- Siagian, S. F., & Sihaloho, O. A. (2024). Peran Pancasila dalam menanggulangi konflik sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 32720–32724.
- Sirait, N. H., Husnaa, H., & Irwansyah, I. (2024). Menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam membentuk kepribadian mahasiswa di lingkungan kampus. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 686–694. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3076>
- Sucilestari, R., Ramdani, A., Susilawati, S., Sukarso, A. A., & Rokhmat, J. (2023). Project-based learning supports students' creative thinking in science education. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 1038–1044. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5054>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi (TI) dalam penguatan tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada peserta didik di sekolah menengah atas. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020>
- The George Lucas Educational Foundation. (2005). *Project based learning research*. Edutopia Online.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking: Norms technical manual* (Research ed.). Princeton: Personnel Press.
- Trimawati, K., Tjandrakirana, T., & Raharjo, R. (2020). Pengembangan instrumen penilaian IPA terpadu dalam pembelajaran model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 36–52.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind of society: Development of higher psychological. Processes*, Cambridge: Harvard University Press.
- Weisberg, R. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. USA: John Willey & Sons, Inc.
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh model value clarification technique (VCT) berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578–585. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>