

Penerapan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Sosial Siswa Kelas V SD

Suryani Pulungan^{1*}, Nahriyah Fata², Almira Amir³

^{1*,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 11, 2026

Accepted Jul 24, 2026

Published Online Aug 28, 2026

Keywords:

Project Based Learning (PjBL)

Kreativitas

Karakter Sosial

Pembelajaran IPAS

Sekolah Dasar

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kreativitas dan karakter sosial siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 200210 Padangsidimpuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan karakter sosial siswa setelah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). Kreativitas siswa meningkat dari 74,28% pada siklus I menjadi 91,42% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Karakter sosial siswa juga meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) selama dua siklus dapat mendorong perkembangan kreativitas dan karakter sosial siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan karakter sosial siswa serta mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik.



This is an open access under the CC-BY-SA licence

Corresponding Author:

Suryani Pulungan

Program Studi Pendidikan Dasar

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan,

Sumatera Utara, Indonesia

Email: suryanipulungan16@gmail.com

How to cite: Pulungan, S., Fata, N., & Amir, A. (2026). Penerapan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1228–1244. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5680>

Penerapan Model Project Based Learning pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Sosial Siswa SD

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa karena berperan dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang berpengetahuan, berakarakter, dan mampu beradaptasi terhadap perubahan zaman. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong peserta didik berkembang secara optimal (Pristiwanti et al., 2022; Rahman et al., 2022).

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki berbagai kompetensi yang mendukung kemampuan mereka dalam menghadapi permasalahan yang kompleks, di antaranya kreativitas dan karakter sosial. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan baru, tetapi juga kemampuan mengembangkan berbagai alternatif penyelesaian masalah dan menghasilkan karya yang relevan dengan konteks pembelajaran. Dalam pembelajaran sekolah dasar, pengembangan kreativitas penting karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan, mencoba berbagai strategi, serta menghasilkan produk melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain kreativitas, karakter sosial juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena tercermin melalui kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat, bertanggung jawab, dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan menghasilkan suatu produk dapat mendukung perkembangan kreativitas sekaligus karakter sosial peserta didik di sekolah dasar (Umatin et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan kreativitas dan karakter sosial perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berinteraksi dan menyelesaikan permasalahan secara konstruktif.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang lebih dominan menggunakan penyampaian informasi oleh guru cenderung memberikan ruang yang terbatas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan, terlibat dalam pemecahan masalah, dan mengembangkan karya secara mandiri. Kondisi tersebut berpotensi membatasi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial yang membutuhkan aktivitas interaksi, komunikasi, serta kerja sama. Namun, kondisi umum berdasarkan literatur tersebut perlu dibedakan dari kondisi empiris yang ditemukan pada lokasi penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 11 Agustus 2025 di kelas VA SD Negeri 200210 Padangsidempuan, khususnya dalam pembelajaran IPAS, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru belum banyak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan kegiatan pembelajaran juga masih terbatas pada aktivitas mencatat materi dari buku. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran belum optimal. Hasil wawancara dengan guru kelas V juga menunjukkan bahwa peserta didik cenderung mengandalkan guru dalam proses belajar karena pembelajaran jarang disertai penggunaan metode, model, maupun media yang menarik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan gagasan, bekerja sama, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas serta karakter sosialnya.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh aktivitas guru menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif, mengeksplorasi gagasan, bekerja sama, dan menghasilkan suatu karya. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). PjBL menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan atau situasi nyata. Karakteristik PjBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari merancang proyek, menyusun langkah penyelesaian, mengerjakan proyek secara individu maupun kelompok, mempresentasikan hasil, hingga melakukan evaluasi terhadap proses dan produk yang dihasilkan. Pada tahap perancangan dan pelaksanaan proyek, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi gagasan, menentukan strategi, dan menghasilkan produk sehingga dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Sementara itu, kegiatan pengerjaan proyek secara berkelompok, pembagian tugas, diskusi, komunikasi, presentasi, dan evaluasi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk belajar bekerja sama, menghargai pendapat, bertanggung jawab, dan berkomunikasi dengan orang lain. Dengan demikian, karakteristik dan tahapan PjBL memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran IPAS di kelas VA SD Negeri 200210 Padangsidempuan, karena model ini dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sekaligus mengembangkan kreativitas dan karakter sosial.

Model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, melaksanakan proyek, hingga mempresentasikan hasilnya secara kolaboratif. Proses tersebut tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga melatih tanggung jawab, komunikasi, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah yang menjadi bagian penting dari karakter sosial peserta didik (Larmer et al., 2015; Qadafi & Hastuti, 2022). Dengan demikian, penerapan PjBL dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) memiliki potensi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan proyek. Anggipitasari dan Widoningtyas (2025), misalnya, mengkaji penerapan PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa dan menunjukkan bahwa aktivitas proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam menempatkan kreativitas sebagai salah satu fokus yang dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek, tetapi berbeda pada konteks dan fokus variabel penelitian. Sementara itu, Palupi dan Husamah (2023) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kreativitas, tetapi juga hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut memperkuat relevansi PjBL dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan yang aktif dan bermakna. Berbeda dari penelitian empiris tersebut, Fidela dan Fadilah (2024) melalui *literature review* memberikan gambaran yang lebih luas mengenai penerapan PjBL pada berbagai jenjang pendidikan dan menemukan kecenderungan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut secara umum menunjukkan bahwa PjBL memiliki potensi dalam mengembangkan kreativitas, baik melalui pengalaman proyek maupun melalui aktivitas pemecahan masalah dan

kolaborasi. Namun, fokus penelitian terdahulu tersebut lebih banyak diarahkan pada kreativitas, kemampuan berpikir kreatif, dan hasil belajar, sehingga aspek karakter sosial belum menjadi fokus utama yang dikaji secara bersamaan.

Ditinjau dari fokus variabel, penelitian terdahulu dapat dikelompokkan ke dalam dua kecenderungan. Kelompok pertama berfokus pada pengembangan kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif melalui PjBL, sebagaimana ditunjukkan oleh Anggipitasari dan Widoningtyas (2025) serta diperkuat oleh kajian Fidela dan Fadilah (2024). Kelompok kedua, seperti penelitian Palupi dan Husamah (2023), mengaitkan PjBL dengan kreativitas dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, belum tampak kajian yang secara spesifik mengintegrasikan kreativitas dan karakter sosial sebagai dua fokus peningkatan dalam penerapan PjBL pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Padahal, karakteristik pembelajaran IPAS memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan, penyelidikan, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan pengembangan produk. Aktivitas tersebut tidak hanya memberikan ruang untuk menghasilkan dan mengembangkan gagasan, tetapi juga memungkinkan peserta didik belajar bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat, berbagi tanggung jawab, dan menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, *research gap* penelitian ini terletak pada belum terintegrasinya kajian mengenai peningkatan kreativitas dan karakter sosial melalui PjBL dalam konteks pembelajaran IPAS sekolah dasar secara spesifik pada kelas V. Kondisi tersebut menjadi dasar penting untuk mengkaji penerapan PjBL tidak hanya dari aspek kreativitas, tetapi juga dari perkembangan karakter sosial peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu dan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengintegrasian peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik melalui penerapan *Project Based Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 200210 Padangsidimpuan. Kebaruan tersebut diwujudkan melalui keterlibatan peserta didik dalam proyek konkret pada materi ekosistem, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang dan mengembangkan gagasan, mengerjakan proyek secara kolaboratif, mempresentasikan hasil, serta melakukan evaluasi terhadap proses dan produk yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memandang PjBL sebagai model untuk meningkatkan kreativitas, tetapi juga sebagai pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan karakter sosial melalui interaksi dan kerja sama selama penyelesaian proyek. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kreativitas dan karakter sosial siswa kelas V SD Negeri 200210 Padangsidimpuan melalui penerapan model *Project Based Learning* pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai penerapan PjBL dalam mengembangkan kedua aspek tersebut secara terpadu serta menjadi salah satu alternatif pembelajaran bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kreativitas dan karakter sosial peserta didik melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan persentase ketercapaian kreativitas dan karakter sosial peserta didik pada setiap siklus, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil refleksi pada setiap siklus. PTK dipilih karena memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi

secara berulang.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 200210 Padangsidempuan, Sumatera Utara, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VA yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I sebanyak dua pertemuan dan Siklus II sebanyak satu pertemuan. Setiap siklus mengikuti tahapan PTK model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Hasil pengamatan dan refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Tindakan penelitian dilakukan melalui penerapan model PjBL pada pembelajaran IPAS. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, LKPD, media dan bahan proyek, serta instrumen penelitian. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti tahapan PjBL, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor pelaksanaan proyek, menguji atau mempresentasikan hasil proyek, dan mengevaluasi pengalaman belajar. Melalui tahapan tersebut, peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan gagasan, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, mengembangkan produk, bekerja sama, berkomunikasi, berbagi tugas, dan bertanggung jawab terhadap penyelesaian proyek. Guru kelas dan rekan sejawat bertindak sebagai observer selama proses pembelajaran.

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan mencakup keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, kreativitas, dan karakter sosial. Kreativitas diamati melalui kemampuan peserta didik mengemukakan ide alternatif, memodifikasi ide, dan menambahkan unsur kreatif pada produk. Karakter sosial diamati melalui kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, toleransi, dan kepedulian selama kegiatan kelompok. Hasil pengamatan dicatat dan didiskusikan bersama guru kelas serta rekan sejawat sebagai bahan refleksi.

Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk menganalisis kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, mengidentifikasi kendala, serta menentukan perbaikan tindakan. Pada Siklus I ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam mengikuti tahapan proyek, mengembangkan gagasan, membagi tugas, dan melaksanakan tanggung jawab dalam kelompok. Interaksi dan komunikasi antarpeserta didik juga masih perlu diarahkan agar seluruh anggota kelompok terlibat dalam penyelesaian proyek. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, pelaksanaan Siklus II diperbaiki melalui pemberian arahan yang lebih jelas mengenai tahapan proyek, pembagian tugas yang lebih terstruktur, pendampingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan, serta pemberian kesempatan yang lebih luas untuk menyampaikan gagasan dan hasil kerja kelompok.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, rubrik penilaian produk proyek, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, kreativitas, dan karakter sosial. Angket menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju, serta digunakan sebagai data pendukung mengenai kreativitas dan karakter sosial peserta didik. Rubrik penilaian proyek menggunakan skala 1–4 untuk menilai kreativitas dan karakter sosial yang tampak dalam proses dan hasil proyek. Tes pilihan ganda sebanyak 10 soal diberikan pada akhir siklus untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar IPAS. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan perubahan selama penerapan PjBL, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, hasil proyek, LKPD, dan dokumen pembelajaran.

Instrumen kreativitas mencakup indikator kelancaran (fluency), keluwesan

(flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Instrumen karakter sosial mencakup indikator kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, toleransi, dan kepedulian. Angket kreativitas dan karakter sosial menggunakan skala Likert empat tingkat, sedangkan lembar observasi menggunakan skala 1–4 dengan kategori tidak pernah, kadang-kadang, sering, dan selalu. Rubrik produk proyek menggunakan skala 1–4 dengan kategori kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Instrumen penelitian divalidasi sebelum digunakan untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan indikator kreativitas, karakter sosial, proses pembelajaran, dan materi IPAS.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase ketercapaian skor menggunakan rumus $P = \frac{L}{n} \times 100\%$, dengan P sebagai persentase ketercapaian, L sebagai jumlah skor yang diperoleh, dan n sebagai skor maksimum. Persentase hasil observasi diinterpretasikan berdasarkan kategori kurang, cukup, baik, dan baik sekali. Peningkatan kreativitas dan karakter sosial diketahui dengan membandingkan persentase ketercapaian dan kategori pada Siklus I dan Siklus II. Data hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik dengan KKM sebesar 75. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan refleksi dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif digunakan secara bersama-sama untuk menggambarkan perubahan proses dan hasil pembelajaran pada setiap siklus.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan adanya peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Tindakan dinyatakan berhasil apabila persentase ketercapaian kreativitas dan karakter sosial meningkat dan mencapai kategori baik atau sangat baik sesuai kriteria penilaian yang digunakan. Ketuntasan hasil belajar berdasarkan KKM 75 digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan ketercapaian pembelajaran IPAS, sedangkan indikator utama keberhasilan penelitian adalah peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik melalui penerapan model Project Based Learning.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ekosistem di kelas V SD Negeri 200210 Padangsidimpuan. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek berupa pembuatan diorama rantai makanan dan diorama ekosistem.

Hasil observasi awal pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 200210 Padangsidimpuan menunjukkan bahwa kreativitas dan karakter sosial peserta didik belum berkembang secara optimal. Pada aspek kreativitas, peserta didik cenderung kurang berani menyampaikan ide atau pendapat, sebagian masih meniru pekerjaan teman, dan mengalami kesulitan dalam menemukan alternatif penyelesaian ketika menghadapi permasalahan pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang masih didominasi oleh kegiatan menyimak penjelasan guru, sementara kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan masih terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memperoleh ruang yang cukup untuk mengembangkan kemampuan menghasilkan, mengembangkan, dan memodifikasi gagasan secara mandiri.

Permasalahan juga terlihat pada aspek karakter sosial peserta didik. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, kepedulian terhadap teman, serta kemampuan menghargai pendapat orang lain belum berkembang secara optimal. Pada kondisi awal pembelajaran, hanya beberapa peserta didik yang aktif bertanya dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik lainnya cenderung pasif dan

melakukan aktivitas di luar pembelajaran, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman. Bahkan, terdapat peserta didik yang tertidur ketika guru menjelaskan materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah dan interaksi sosial yang mendukung pembelajaran kolaboratif belum terbentuk secara optimal.

Permasalahan tersebut juga masih terlihat pada awal pelaksanaan tindakan, khususnya pada Siklus I pertemuan pertama. Peserta didik masih memerlukan arahan dalam menyampaikan gagasan, menemukan alternatif penyelesaian masalah, bekerja sama, dan menjalankan tanggung jawab dalam kelompok. Kondisi awal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui proyek diorama ekosistem. Karakteristik PjBL yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang, mengerjakan, mengembangkan, dan mempresentasikan suatu produk diharapkan dapat memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide sekaligus berinteraksi dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Dengan demikian, penerapan PjBL diarahkan untuk meningkatkan kreativitas dan karakter sosial peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

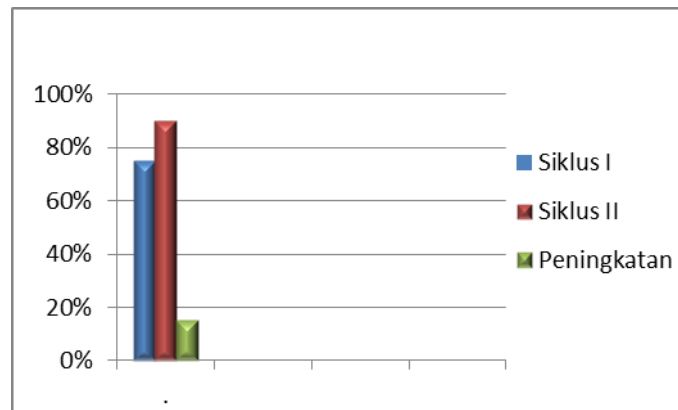
Aktivitas Peserta Didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada Siklus I menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 45 dari skor maksimal 60, sehingga persentase ketercapaian mencapai 75% dan termasuk kategori baik. Aktivitas yang diamati mencakup kemampuan peserta didik dalam mengemukakan ide alternatif, memodifikasi ide awal, menambahkan detail kreatif pada produk, berdiskusi dan menghargai pendapat teman, membagi tugas dan melaksanakan tanggung jawab, serta membantu menyelesaikan permasalahan dalam kelompok. Secara umum, peserta didik telah terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam diskusi dan belum berpartisipasi secara optimal dalam penyelesaian proyek. Oleh karena itu, hasil Siklus I menjadi dasar refleksi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada Siklus II.



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* pada Siklus I

Pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi, antara lain pembagian tugas yang lebih jelas, pemberian motivasi, pendampingan kelompok secara intensif, serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama terbaik. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap aktivitas peserta didik sehingga persentase aktivitas meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Peningkatan aktivitas belajar sebesar 15% menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Peserta didik lebih aktif bertanya, berdiskusi, menyampaikan ide, serta berpartisipasi dalam penyelesaian proyek. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Thomas (2000) yang menyatakan bahwa PjBL menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Rosmi dan Ananda (2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran karena peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan produk secara mandiri (Rosmi & Ananda, 2025).

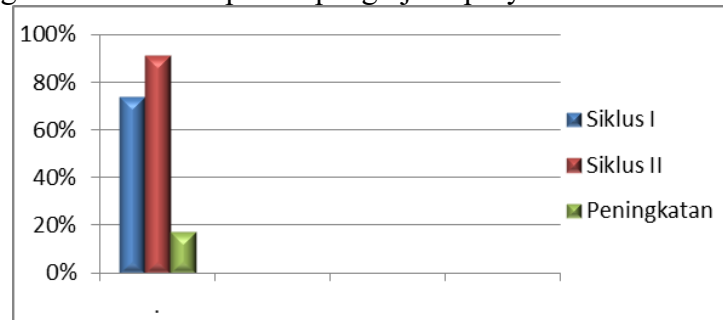
Kreativitas Peserta Didik

Kreativitas peserta didik dalam penelitian ini diamati berdasarkan empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kelancaran berkaitan dengan kemampuan peserta didik menghasilkan berbagai gagasan, keluwesan berkaitan dengan kemampuan menggunakan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permasalahan, keaslian berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan yang berbeda, sedangkan elaborasi berkaitan dengan kemampuan mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Keempat indikator tersebut diamati selama proses pembelajaran berbasis proyek dan melalui hasil produk yang dihasilkan peserta didik.

Pada Siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik memperoleh persentase klasikal sebesar 74,28% dan termasuk dalam kategori cukup. Dari 25 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan kreativitas, sedangkan 9 peserta didik belum mencapai kriteria tersebut. Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan masih menunjukkan beberapa kendala, seperti kurang berani mengemukakan ide, cenderung mengikuti pekerjaan teman, serta mengalami kesulitan dalam mengembangkan alternatif penyelesaian masalah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik masih perlu ditingkatkan, terutama melalui pemberian kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Perbaikan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik dalam menentukan desain proyek, memperjelas pembagian tugas dalam kelompok, memberikan bimbingan selama proses pengerjaan, serta memberikan motivasi agar peserta didik lebih berani menyampaikan dan mengembangkan ide. Perbaikan tersebut memberikan perubahan terhadap aktivitas peserta didik selama pengerjaan proyek. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengemukakan gagasan, mencoba berbagai alternatif, mengembangkan desain produk, serta menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pembuatan proyek.

Pada Siklus II, persentase kreativitas klasikal meningkat menjadi 91,42% dan termasuk dalam kategori sangat kreatif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan tindakan, peserta didik semakin mampu mengembangkan gagasan dan menuangkannya dalam bentuk produk proyek. Peserta didik juga menunjukkan keberanian yang lebih baik dalam menyampaikan pendapat, mengembangkan desain, serta menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan proyek.



Gambar 3. Perbandingan Kreativitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Gambar 3 menunjukkan perbandingan persentase kreativitas peserta didik antara Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan grafik tersebut, kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari 74,28% pada Siklus I menjadi 91,42% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 17,14 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, kreativitas peserta didik berada pada kategori cukup, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi kategori sangat kreatif. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan, mengembangkan, dan menuangkan gagasan selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

Peningkatan kreativitas tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik PjBL yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pengerjaan, pengembangan, dan presentasi produk. Dalam proyek diorama ekosistem, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga dituntut untuk menentukan desain, memilih bahan, menyusun konsep, mengembangkan produk, dan menyelesaikan permasalahan yang muncul selama pengerjaan. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan dan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman belajar yang konkret.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Munandar (2014) bahwa kreativitas dapat berkembang ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengemukakan gagasan secara bebas. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Fatimah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang untuk diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah dapat mendukung perkembangan kreativitas peserta didik. Demikian pula, Dari et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif karena peserta didik dituntut menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Karakter Sosial Peserta Didik

Selain meningkatkan kreativitas, penerapan *Project Based Learning* juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter sosial peserta didik. Penilaian karakter sosial dilakukan melalui lima indikator, yaitu kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, toleransi dan kepedulian selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata karakter sosial peserta didik mencapai 68% dengan kategori cukup. Meskipun sebagian peserta didik telah mampu bekerja sama dalam kelompok, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum aktif

berdiskusi, kurang bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta belum menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik.

Tabel 1. Hasil Observasi Karakter Sosial Siklus I

No	Nama Siswa	Kerja sama	Tanggung Jawab	Empati	Komunikasi	Disiplin
1	S1	66	68	70	65	67
2	S2	64	66	67	63	65
3	S3	70	72	68	69	70
4	S4	67	69	70	66	68
5	S5	63	65	64	62	64
6	S6	71	73	70	69	71
7	S7	68	70	69	67	68
8	S8	66	68	67	65	66
9	S9	70	72	71	69	70
10	S10	67	69	68	66	68
11	S11	69	70	69	68	69
12	S12	64	66	65	63	65
13	S13	67	68	68	66	67
14	S14	70	71	70	69	70
15	S15	66	68	67	65	66
16	S16	65	67	66	64	65
17	S17	69	70	69	68	69
18	S18	63	65	64	62	63
19	S19	66	68	67	65	66
20	S20	68	69	68	67	68
21	S21	64	66	65	63	64
22	S22	69	71	70	68	70
23	S23	68	70	69	67	68
24	S24	66	68	67	65	66
25	S25	70	72	70	69	71
Rata-rata		67	69	68	66	68
Total						68%

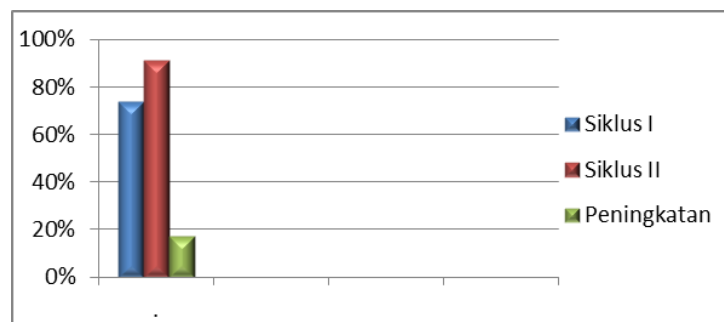
Pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan melalui pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok, pemberian tanggung jawab individu, peningkatan pendampingan guru, serta pemberian penghargaan terhadap kelompok yang menunjukkan kerja sama terbaik. Hasilnya menunjukkan peningkatan karakter sosial peserta didik menjadi **83%** dengan kategori **baik**.

Tabel 2. Hasil Observasi Karakter Sosial Siklus II

No	Nama Siswa	Kerja sama	Tanggung Jawab	Empati	komunikasi	disiplin
1	S1	82	84	85	83	82
2	S2	78	80	81	79	80
3	S3	85	87	86	85	84
4	S4	80	83	82	80	81
5	S5	77	79	80	78	79
6	S6	86	88	87	85	86
7	S7	84	85	84	83	84
8	S8	79	81	82	80	81
9	S9	87	89	88	86	87
10	S10	81	83	84	81	82

11	S11	83	84	85	83	84
12	S12	78	80	81	79	80
13	S13	81	83	83	81	82
14	S14	85	86	87	84	85
15	S15	80	82	83	81	82
16	S16	79	81	80	79	80
17	S17	83	85	84	82	83
18	S18	77	79	78	77	78
19	S19	81	83	82	81	82
20	S20	82	83	84	82	83
21	S21	79	81	80	79	80
22	S22	84	86	85	83	84
23	S23	83	85	84	82	83
24	S24	80	82	81	80	81
25	S25	86	88	87	85	86
Rata-rata		82	84	84	82	83
Total		83%				

Jika dibandingkan dengan Siklus I, terjadi peningkatan karakter sosial sebesar 15%.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Karakter Sosial Siklus I dan Siklus II

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berinteraksi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan tugas secara kolektif. Selama proses pembuatan proyek, peserta didik dituntut untuk membangun komunikasi yang baik, membagi tugas secara adil, dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Bell (2010) yang menyatakan bahwa PjBL mampu mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan bekerja dalam tim melalui aktivitas penyelesaian proyek.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Anastasya dan Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menekankan kerja sama dan pembiasaan interaksi sosial mampu meningkatkan karakter sosial peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian Rosmi dan Ananda (2025) menunjukkan bahwa penerapan PjBL tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga membentuk karakter kreatif, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama peserta didik.

4. Pembahasan

Analisis Data Hasil Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus I dan II

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian baik siklus I maupun siklus II pada kelas V mata pelajaran IPAS. Peserta didik dapat dikatakan kreatif apabila dalam perolehan skor minimal mendapatkan skor dengan nilai diatas 75 dengan persentasen 75% kreativitas pada

peserta didik diukur dengan proyek pembuatan diorama rantai makanan dan diorama ekosistem. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari 74,28% pada Siklus I menjadi 91,42% pada Siklus II. Peningkatan sebesar 17,14 poin persentase tersebut menunjukkan adanya perkembangan kreativitas peserta didik setelah dilakukan perbaikan tindakan melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam merancang, mengerjakan, dan mengembangkan proyek sehingga mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh ruang untuk mengeksplorasi dan menuangkan gagasan secara mandiri. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai ide (*fluency*), mencoba alternatif dalam menyelesaikan permasalahan (*flexibility*), menghasilkan gagasan atau desain yang berbeda (*originality*), serta mengembangkan ide menjadi produk diorama ekosistem yang lebih lengkap dan terperinci (*elaboration*). Dengan demikian, aktivitas konkret selama proses perencanaan dan pembuatan proyek memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas melalui proses menghasilkan, memodifikasi, dan menyempurnakan gagasan. Kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan menghubungkan konsep ekosistem dengan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial siswa karena melibatkan mereka dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Meskipun terjadi peningkatan, masih ditemukan beberapa celah yang perlu diperbaiki. Pada aspek kreativitas, sebagian siswa masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru atau kelompok lain sehingga tingkat orisinalitas ide belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan ketercapaian pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project based learning* hal yang harus diperhatikan adalah membentuk kelompok yaitu dengan membagi menjadi 5 kelompok. Guru memberikan topik yang akan dikaji, tujuan pembelajaran, motivasi dan kompetensi yang akan dicapai. Siswa diberi suatu pertanyaan yang dapat memancing siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa dengan semangat mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru. Dalam kegiatan tahap ini kemampuan siswa mulai terlihat pada indikator kreativitas, kelancaran, keaslian, keluwesan dan elaboratif.

Pada kegiatan tahap ini kemampuan siswa mulai tampak pada indikator kelancaran terlihat pada saat peserta didik Lancar dalam menyelesaikan masalah atau pertanyaan, pada aspek keaslian peserta didik siswa mampu dalam membuat proyek terlihat unik. Pada aspek elaborasi Siswa mampu menjelaskan lebih rinci konsep proyek yang telah dibuat, pada aspek keluwesan Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian bahwa pembelajaran berbasis proyek membuat peserta didik dapat menemukan ide-ide baru yang menjadikan siswa lebih kreatif.

Analisis Data Hasil karakter sosial siswa siklus I dan II

Berdasarkan hasil data yang telah dilakukan pada tabel 4.9 menunjukkan adanya peningkatan karakter sosial siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan metode *Project based learning* dan metode diskusi hal ini dapat membantu meningkatkan karakter sosial siswa dengan dibuktikan melalui data karakter sosial siswa pada siklus I dengan nilai total 68% dengan kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai total 83%.

Peningkatan karakter sosial tampak pada kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berkomunikasi, berbagi tugas dan tanggung jawab, menghargai pendapat, serta membantu anggota kelompok selama proses penyelesaian proyek. Perubahan tersebut terlihat dari keterlibatan peserta didik yang semakin aktif dalam diskusi, pembagian tugas yang lebih teratur, dan meningkatnya kesediaan membantu teman ketika mengalami kesulitan.

Berdasarkan indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian, peningkatan karakter sosial terutama tercermin pada aspek kerja sama dan pembagian tugas serta tanggung jawab, sedangkan aspek komunikasi dan toleransi masih memerlukan penguatan agar seluruh peserta didik mampu berpartisipasi secara seimbang dalam kelompok. Penerapan proyek pembuatan diorama ekosistem memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan merencanakan, membagi tugas, berdiskusi, saling membantu, dan menyelesaikan produk secara bersama-sama. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu sekaligus menunjukkan bahwa proyek yang bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan siswa dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap perkembangan kreativitas dan karakter sosial. Pada aspek karakter sosial, masih terdapat siswa yang kurang aktif berpartisipasi dalam diskusi dan pelaksanaan proyek, serta pembagian tugas dalam kelompok yang belum merata. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas dan karakter sosial memerlukan pendampingan yang berkelanjutan, pemberian ruang yang lebih luas untuk mengeksplorasi ide, serta pengelolaan kerja kelompok yang lebih efektif agar seluruh siswa terlibat secara aktif. Adapun indikator karakter sosial yang berkembang meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berdiskusi, menghargai pendapat teman, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Oleh karena itu, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik melalui pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung, kolaborasi, dan penyelesaian masalah dalam konteks pembelajaran IPAS. PjBL juga berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk mendukung pengembangan kreativitas dan karakter sosial peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran di kelas V SD Negeri 200210 Padangsidimpuan.

Penerapan model *Project based learning* pada pelajaran IPAS terbukti membantu siswa meningkatkan keaktifan berkomunikasi dalam kelompok, saling memberi masukan, dan menghargai pendapat teman. tanggung jawab individu meningkat, ditandai dengan penyelesaian proyek tepat waktu, empati siswa semakin kuat dilihat dari siswa mulai saling membantu tanpa diminta, dan disiplin belajar dan kehadiran juga lebih konsisten. Kendati demikian, beberapa siswa masih perlu bimbingan agar lebih konsisten dalam kerja sama dan penyampaian pendapat di depan kelompok besar. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project based learning* (PjBL) pada pembelajaran IPAS efektif meningkatkan karakter sosial siswa kelas V di SD Negeri 200210 Padangsidimpuan.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan model *Project based learning* (PjBL), diperoleh temuan bahwa peningkatan kreativitas siswa tidak hanya terlihat pada kemampuan menghasilkan produk proyek, tetapi juga pada kemampuan siswa mengembangkan ide, memodifikasi bahan yang tersedia, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan proyek. Selain itu, peningkatan karakter sosial tidak hanya ditunjukkan melalui kerja sama kelompok, tetapi juga melalui tumbuhnya rasa tanggung jawab, empati, kemampuan berkomunikasi, dan sikap saling menghargai antarsiswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa PjBL mampu mengembangkan kreativitas dan karakter sosial secara bersamaan melalui aktivitas proyek yang kontekstual dan kolaboratif.

Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada peningkatan kreativitas siswa melalui model PjBL. Misalnya penelitian oleh Huag, Y. & Lee, C (2023) menunjukkan bahwa PjBL efektif meningkatkan nilai karakter peserta didik dalam berinteraksi sehingga terbentuknya karakter sosial positif di kalangan peserta didik. Darling-Hammond dan Oakes (2024) menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang terintegrasi dengan budaya sekolah dan keterlibatan masyarakat lebih efektif dalam membentuk moral siswa. Sementara itu, penelitian Yora dan Silvester (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Project-Based Learning*

(PjBL) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, khususnya melalui kerja sama, empati, kepemimpinan, dan komunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) dapat menjadi salah satu pendekatan yang mendukung peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II tidak hanya menunjukkan perubahan skor, tetapi juga terlihat dari proses pembelajaran yang semakin terarah. Pada pelaksanaan siklus II, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih baik untuk membagi tugas dalam kelompok sesuai dengan peran masing-masing, berdiskusi dalam menentukan langkah penyelesaian proyek, serta mengemukakan dan mengembangkan ide dalam merancang produk proyek. Kesempatan untuk menentukan desain dan cara penyelesaian proyek memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan secara lebih mandiri sehingga mendukung perkembangan kreativitas. Selain itu, kegiatan diskusi dan pembagian tugas mendorong peserta didik untuk saling membantu, menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan bekerja sama dalam menyelesaikan proyek.

Peningkatan pada siklus II juga didukung oleh pendampingan guru selama proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek. Guru memberikan arahan ketika peserta didik mengalami kesulitan tanpa mengambil alih proses penyelesaian, sehingga peserta didik tetap memiliki kesempatan untuk menemukan solusi dan mengembangkan idenya sendiri. Pada tahap presentasi, peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan hasil proyek dan menanggapi pertanyaan atau pendapat dari kelompok lain. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman dalam berkomunikasi, membangun kepercayaan diri, menghargai pendapat orang lain, dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Dengan demikian, peningkatan kreativitas dan karakter sosial dari siklus I ke siklus II dalam penelitian ini secara empiris tampak berkaitan dengan semakin efektifnya pelaksanaan tahapan PjBL, terutama melalui pembagian tugas, kesempatan memilih dan mengembangkan desain proyek, diskusi kelompok, pendampingan guru, serta presentasi hasil proyek. Temuan ini menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya memberikan pengalaman menghasilkan suatu produk, tetapi juga menyediakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas dan karakter sosial melalui pengalaman langsung dan interaksi selama penyelesaian proyek.

4. Kesimpulan dan Saran

Penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran IPAS menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan karakter sosial peserta didik kelas V SD Negeri 200210 Padangsidempuan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat melalui keterlibatan peserta didik dalam perencanaan dan penyelesaian proyek, kerja sama dalam kelompok, pengembangan ide, pembagian tugas, serta kemampuan berkomunikasi dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari 74,28% pada Siklus I menjadi 91,42% pada Siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 17,14% dan mencapai kategori sangat kreatif. Selain itu, karakter sosial peserta didik juga mengalami peningkatan dari 68% pada Siklus I (kategori cukup) menjadi 83% pada Siklus II (kategori baik), atau meningkat sebesar 15%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui kegiatan proyek, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, bekerja sama, berkomunikasi, bertanggung jawab, serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Dengan demikian, dalam konteks penelitian ini, PjBL dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk mendukung pengembangan kreativitas dan karakter sosial peserta didik melalui kegiatan

proyek yang kontekstual, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini perlu dipahami dalam konteks penelitian yang dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah 25 peserta didik, sehingga belum dapat digeneralisasikan pada seluruh pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, guru disarankan untuk merancang dan menerapkan kegiatan PjBL yang kontekstual serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam perencanaan, pembagian tugas, penyelesaian, dan presentasi proyek. Peserta didik juga diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan proyek agar pengalaman belajar dapat mendukung perkembangan kreativitas dan karakter sosial. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar dan subjek dari beberapa sekolah agar diperoleh gambaran yang lebih beragam. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain komparatif atau melibatkan kelompok pembanding untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai perbedaan hasil pembelajaran, serta mengembangkan instrumen pengukuran kreativitas dan karakter sosial yang lebih terperinci berdasarkan indikator masing-masing variabel.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

6. Kontribusi Penulis

S.P. menyusun konsep penelitian, merancang tindakan kelas, menyusun perangkat pembelajaran, melaksanakan penelitian tindakan kelas, mengumpulkan data melalui observasi dan penilaian, menganalisis data, menginterpretasikan hasil penelitian, serta menyusun draf naskah. N.F. berperan sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan konseptual, metodologis, dan melakukan telaah kritis terhadap naskah. P.S. berperan sebagai dosen pembimbing yang memberikan masukan terhadap rancangan penelitian, validasi hasil penelitian, serta penyempurnaan naskah hingga layak dipublikasikan. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah. Persentase kontribusi penulis: S.P. 60%, N.F. 20%, dan P.S. 20%.

7. Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia atas permintaan yang wajar kepada penulis koresponden.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, I. G. A. M. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Meningkatkan karakter peduli sosial siswa SD melalui pembiasaan Tri Hita Karana. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 992–1002. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3084>
- Anggipitasari, A. P. H., & Widoningtyas, L. (2025). Peningkatan kreativitas siswa melalui *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS di SMPN 3 Kedungwaru. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 199–211. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.862>
- Anjani, N. L., Benty, D. D. N., & Gunawan, I. (2022). Pendidikan karakter aspek nilai kejujuran pada satuan pendidikan menengah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(4), 354–367. <https://doi.org/10.17977/um065v2i42022p354-367>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Barumanan, Y. S., & Silvester. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui

- model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas VA SDN 03 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 6(1), 160–169. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v6i01.540>
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Buck Institute for Education. (2015). *Gold standard PBL: Essential project design elements*. <https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design>
- Dari, D. W., Fathurrohman, F., & Sejati, W. P. (2022). Peningkatan kreativitas siswa pada tema 2 melalui model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas III SDN 273/VI Sungai Putih II. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5).
- Fatimah, S., Santoso, S., & Riswari, L. A. (2024). The use of Think Pair Share learning model to increase creativity of Grade V students. *Indonesian Journal of Educational Development*, 5(2), 151–163. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i2.3879>
- Fidela, W., & Fadilah, M. (2024). Literature review: Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(4), 1498–1511. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.745>
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik: Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013*. RajaGrafindo Persada.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.
- Megawangi, R. (2016). *Pendidikan karakter: Solusi yang tepat untuk membangun bangsa*. Indonesia Heritage Foundation.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2).
- Palupi, M. A., & Husamah. (2023). Penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Summersari 2 Kota Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rosmi, F., & Ananda, F. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap karakter kreatif siswa kelas V SDN Kedoya Utara 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 450–459. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33449>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.

Biografi Penulis

	Suryani Pulungan merupakan akademisi pada Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia. Bidang kajiannya berfokus pada pendidikan dasar dan pengembangan pembelajaran. Email: suryanipulungan16@gmail.com
---	---



Nahriyah Fata is a lecturer and researcher in the Master's Program in Elementary Education at the Graduate School of UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, North Sumatra, Indonesia. Her research interest is Elementary education and social science.
Email: nahriyah.fata@uinsyahada.ac.id



Almira Amir, is a lecturer and researcher at the Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Syahada Padangsidempuan, North Sumatera, Indonesia. Her research interest is in Development of Education.
Email: almiraamir@uinsyahada.ac.id