

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA
SCRAPBOOK MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA KERAJAAN
HINDU BUDDHA DI INDONESIA TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 6 SURABAYA**

Raissa Shafa Camilla Noor¹, Dhimas Bagus Virgiawan², Niswatin³, Riyadi⁴
Universitas Negeri Surabaya

1raissa.21065@mhs.unesa.ac.id, [2 dhimasvirgiawan@unesa.ac.id](mailto:2dhimasvirgiawan@unesa.ac.id), ³
niswatinniswatin@unesa.ac.id, ⁴ riyadiriyadi@unesa.ac.id

ABSTRACT

Students' creativity is one of the major challenges in Social Studies (IPS) learning, as classroom instruction is still predominantly teacher-centered. This condition limits students' opportunities to develop ideas, collaborate with peers, and produce creative learning outcomes. Therefore, innovative learning models are needed to foster students' creativity. This study aimed to determine the effect of the Project Based Learning model assisted by scrapbook media on students' creativity in the topic of community life during the Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 68 eighth-grade students at SMP Negeri 6 Surabaya, divided into an experimental class and a control class through purposive sampling. Data were collected using observations, creativity questionnaires, pre-tests, post-tests, and documentation. The data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and an independent samples t-test. The results indicated a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05), demonstrating a statistically significant difference between the experimental and control groups. The experimental class achieved a higher mean creativity score than the control class, with a mean difference of 8.794. These findings indicate that the implementation of the Project Based Learning model assisted by scrapbook media significantly improves students' creativity. Through project-based learning activities, students are encouraged to explore ideas, collaborate actively, solve problems, and create meaningful learning products, thereby enhancing their creative abilities. Consequently, the Project Based Learning model integrated with scrapbook media can serve as an effective instructional strategy for improving students' creativity in Social Studies learning.

Keywords: *Project based learning, scrapbook, creativity, social studies, students.*

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas peserta didik menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masih didominasi oleh pendekatan pembelajaran berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide, berkolaborasi, dan menghasilkan karya yang kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik pada materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 68 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner kreativitas, tes *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih rata-rata sebesar 8,794. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *scrapbook* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Melalui kegiatan berbasis proyek, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, bekerja sama, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk pembelajaran secara mandiri sehingga kreativitas berkembang secara optimal. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantuan media *scrapbook* dapat menjadi alternatif pembelajaran IPS yang efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: *Project based learning, scrapbook, kreativitas, IPS, peserta didik*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi salah satu indikator kemajuan suatu bangsa. Kualitas pendidikan tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan peserta didik, tetapi juga dari kemampuan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada

abad ke-21, salah satunya adalah kreativitas. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sejalan dengan hal tersebut, kreativitas

menjadi kompetensi yang penting karena mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menghasilkan gagasan baru, serta menemukan solusi yang inovatif terhadap berbagai permasalahan (Mahmudah & Putra, 2021).

Meskipun demikian, tingkat kemampuan kreativitas peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi tersebut tercermin dari hasil data dari PISA (Programme for International Student Assessment) bahwa Indonesia pada peringkat ke-72 dari 79 negara dengan skor 379 (OECD, 2019). Selain itu, PISA Volume III tahun 2022 menunjukkan data bahwa hanya 31% peserta didik di Indonesia yang mencapai tingkat kemahiran minimum dalam berpikir kreatif (Level 3), jauh di bawah rata-rata negara anggota OECD yang mencapai 78% (OECD, 2024). Data tersebut diperkuat oleh Global Innovation Index yang menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-85 dari 131 negara pada periode 2019-2020 dan menurun menjadi peringkat ke-87 dari 132 negara pada tahun 2021 (Global Innovation Index, 2021). Berbagai data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik masih memerlukan perhatian yang serius (Dorisno et al., 2023)

Rendahnya kreativitas peserta didik tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian materi dan aktivitas menghafal sehingga belum memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya. Kondisi tersebut juga didukung oleh (Wijaya et al., 2023)

yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik masih tergolong rendah, meskipun telah diterapkan berbagai strategi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan sekaligus mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan, cara, atau produk yang baru serta bermanfaat dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide yang berbeda, tetapi juga melalui proses berpikir dan sikap peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Pengembangan kreativitas peserta didik dapat dilakukan secara terarah karena tingkat kreativitas dapat diukur melalui indikator kreativitas. Faktor kognitif memiliki ciri-ciri kecerdasan (*aptitude*) ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan, ciri-ciri kognitif (*aptitude*) dari kreativitas terdiri dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*. Sedangkan kreativitas *non-aptitude* merupakan ciri khas yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, seperti motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif (Indallah, et al., 2024). Ciri *non-aptitude* Kreativitas belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator yang menggambarkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran yakni rasa ingin

tahu tinggi, imajinasi, berani menghadapi resiko, merasa tertantang (Wiyanti et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu menjadi salah satu fokus utama dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan pada abad ke-21.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mengembangkan kreativitas peserta didik adalah model *project based learning*. model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Penerapan *project based learning* mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, memecahkan masalah, serta menghasilkan suatu produk sebagai bentuk implementasi pengetahuan yang dimiliki (Kusadi et al., 2020). Penelitian (Irwansyah et al., 2024) menjelaskan bahwa model *project based learning* lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, (Siburian et al., 2022) menyatakan bahwa model *project based learning* mampu dalam menyeimbangkan perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dalam penelitian ini, penerapan model *project based learning* dipadukan dengan media *scrapbook* sebagai produk akhir pembelajaran.

Media *scrapbook* merupakan media visual tiga dimensi yang memadukan gambar, teks, dan berbagai unsur dekoratif sehingga mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan ide, imajinasi, dan kreativitas selama proses kegiatan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Selain memiliki daya tarik visual yang tinggi, media *scrapbook* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuangkan gagasan secara kreatif melalui penyusunan informasi yang menarik dan sistematis (Rimi et al., 2024). Media *scrapbook* ini juga mudah dibuat, menggunakan bahan yang sederhana, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Latifaturrodhita & Wati, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* memberikan dampak positif terhadap kreativitas peserta didik. Dalam hasil penelitian dari (Lubis et al., 2023) membuktikan bahwa model *project based learning* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik pada materi sistem reproduksi manusia. Hasil serupa juga diperoleh dari (Wahyuni et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik. Namun, penelitian mengenai penerapan model *project based learning* yang dipadukan dengan media *scrapbook* pada pembelajaran IPS, khususnya materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia, masih relatif terbatas. Oleh karena itu,

penelitian ini dilakukan yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *project based learning* menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model *project based learning* menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik serta menjadi refrensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel yang memengaruhi proses pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *post-test* untuk mengetahui perubahan kreativitas setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantuan media *scrapbook*, sedangkan kelas kontrol mengikuti

pembelajaran menggunakan metode diskusi berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SMP Negeri 6 Surabaya. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran IPS. Sampel penelitian terdiri atas 68 peserta didik yang terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen sebanyak 34 peserta didik dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol sebanyak 34 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test*, kuesioner, dan dokumentasi. Kuesioner kreativitas disusun berdasarkan indikator kreativitas yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, rasa ingin tahu, keberanian mengambil resiko, merasa tertantang, dan imajinasi dengan skala likert empat tingkat. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa perangkat pembelajaran, kegiatan penelitian. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian telah melalui divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Data penelitian yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26. Tahap analisis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk

memastikan terpenuhinya asumsi analisis parametrik. Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hipotesis penelitian diterima apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0.05 yang menunjukkan adanya pengaruh model *project based learning* berbantuan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *project based learning* menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya pada materi kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantuan media *scrapbook* dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran melalui metode diskusi menggunakan LKPD.

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu di uji menggunakan uji normalitas. Hasil uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk dengan dasar pengambilan Keputusan nilai sig lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Proses uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic dengan

menggunakan nilai signifikan 5%. Berikut hasil uji normalitas :

Kelas	(Sig.)	Keterangan
Kelas Kontrol	0,121	Berdistribusi Normal
Kelas Eksperimen	0,214	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, hasil kelas kontrol memperoleh 0,121 dan hasil kelas eksperimen memperoleh nilai 0,214. Dari kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga data pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene's Test dengan bantuan IBM SPSS Statistic. Suatu distribusi dikatakan reliabel jika taraf signifikansinya $> 0,05$ sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dinyatakan tidak homogen.

Variabel	F(Levene)	(Sig.)	Keterangan
Kuesioner Kreativitas	0,102	0,751	Homogen

Berdasarkan hasil dari tabel uji homogenitas menggunakan Levene's Test, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,751 $> 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data kuesioner kreativitas pada kelas VIII E sebagai kelas kontrol dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki varians yang sama sehingga memenuhi salah satu asumsi

dalam analisis parametrik dan pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan independent sample t-test.

c. Uji Independent Sample T-Test

Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat yakni pengaruh educandy terhadap kemampuan kolaboratif siswa. Perhitungan uji statistik dilakukan dengan IBM SPSS Statistic sebagai berikut :

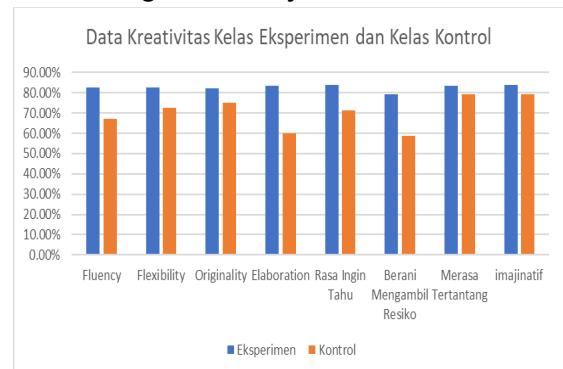
Variabel	t	df	Sig	Mean	Keputusan
Kreativitas Peserta Didik	5,243	66	0.000	8.794	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari taraf signifikan antara kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai mean difference memperoleh nilai sebesar 8.794 menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H₁) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *project based learning* menggunakan media *scrapbook*

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS.

d. Uji Independent Sample T-Test

Keterlaksanaan model *project based learning* menggunakan media *scrapbook* disusun sesuai dengan sintaks model *project based learning*. Menunjukkan perbandingan hasil penilaian kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan delapan indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, rasa ingin tahu, berani mengambil risiko, merasa tertantang, dan imajinasi..



Indikator kreativitas *fluency*, kelas eksperimen memperoleh persentase lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 82,5% sedangkan kelas kontrol memperoleh 67,1% yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen lebih mampu menghasilkan ide secara lancar selama proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* dengan media *scrapbook*.

Indikator *flexibility* juga menunjukkan capaian yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (82,9%) dibandingkan kelas kontrol (72,8%),

yang mengindikasikan bahwa peserta didik lebih mampu mengemukakan berbagai alternatif untuk penyelesaian permasalahan yang diberikan.

Selain itu, pada indikator *originality*, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 82,4%, sedangkan kelas kontrol mencapai 75,3%, yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu menghasilkan gagasan yang lebih beragam dan orisinal dalam penyelesaian proyek.

Perbedaan capaian yang cukup mencolok terlihat pada indikator *elaboration*, yaitu 83,8% pada kelas eksperimen dan 59,6% pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen lebih mampu mengembangkan ide menjadi produk *scrapbook* yang rinci, sistematis, dan menarik.

Selanjutnya, indikator rasa ingin tahu juga menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (84,7%) dibandingkan kelas kontrol (71,3%), yang mencerminkan tingginya antusiasme peserta didik dalam mencari informasi untuk memperdalam pemahaman materi pembelajaran.

Peningkatan kreativitas juga terlihat pada indikator berani mengambil risiko, dengan persentase sebesar 79,4% pada kelas eksperimen dan 58,8% pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mengambil keputusan, dan mencoba berbagai

alternatif penyelesaian selama pelaksanaan proyek.

Sementara itu, indikator merasa tertantang memperoleh persentase 84,1% pada kelas eksperimen dan 79,4% pada kelas kontrol. Dan indikator terakhir yakni imajinasi memperoleh persentase 84,7% pada kelas eksperimen dan 79,4% pada kelas kontrol.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media *scrapbook* mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide secara kreatif, memanfaatkan unsur visual dalam penyusunan *scrapbook*, serta menyelesaikan proyek pembelajaran dengan penuh antusias dan tanggung jawab.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media *scrapbook* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode diskusi. Peningkatan tersebut terjadi karena selama proses pembelajaran peserta didik terlibat secara aktif dalam setiap tahapan *Project Based Learning*, mulai dari menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal, melaksanakan proyek, mempresentasikan hasil, hingga melakukan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Seluruh tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide,

berdiskusi, bekerja sama, memecahkan permasalahan, dan menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif berupa *scrapbook*. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung.

Peningkatan kreativitas tersebut tidak terlepas dari pelaksanaan setiap sintaks *Project Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, kolaborasi, serta penyelesaian proyek secara langsung.

Pada sintaks pertama, yaitu menentukan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*), guru memberikan permasalahan mengenai kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia sebagai dasar pelaksanaan proyek. Pada tahap ini peserta didik didorong untuk mengemukakan berbagai ide dan pertanyaan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. Kegiatan tersebut mengembangkan indikator kreativitas *fluency* (kelancaran berpikir) karena peserta didik mampu menghasilkan banyak gagasan dan jawaban terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, muncul pula indikator rasa ingin tahu, yang ditunjukkan melalui antusiasme peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, serta

berdiskusi dengan anggota kelompok mengenai materi yang akan dipelajari.

Pada sintaks kedua, yaitu menyusun perencanaan proyek (*design a plan for the project*), setiap kelompok merancang konsep *scrapbook*, menentukan tema, membagi tugas, serta memilih materi dan desain yang akan digunakan. Proses ini memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menyampaikan berbagai alternatif penyelesaian sehingga mampu mengembangkan indikator *flexibility* (keluwesan berpikir). Peserta didik tidak terpaku pada satu cara penyelesaian, tetapi mampu mempertimbangkan berbagai ide, bentuk penyajian, dan strategi agar produk yang dihasilkan lebih menarik. Pada tahap ini juga mulai terlihat indikator *originality* (orisinalitas) melalui munculnya ide-ide baru yang berbeda antarkelompok dalam menentukan desain, tata letak, maupun penyajian isi *scrapbook*.

Pada sintaks ketiga, yaitu menyusun jadwal pelaksanaan proyek (*create a schedule*), peserta didik bersama guru menentukan alokasi waktu penyelesaian proyek dan target yang harus dicapai pada setiap pertemuan. Tahap ini melatih peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, mengatur waktu secara efektif, serta menyelesaikan proyek sesuai jadwal yang telah disepakati. Kondisi tersebut mendorong berkembangnya indikator merasa tertantang, karena peserta didik berupaya menyelesaikan proyek dengan baik dalam batas waktu yang telah

ditentukan. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan keberanian mengambil risiko ketika menentukan strategi penyelesaian proyek dan mengambil keputusan bersama kelompok, meskipun terdapat kemungkinan mengalami kesalahan yang harus diperbaiki selama proses pembelajaran.

Pada sintaks keempat, yaitu memonitor kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, umpan balik, dan pendampingan selama peserta didik menyelesaikan *scrapbook*. Pada tahap ini peserta didik aktif berdiskusi, memperbaiki kekurangan, mengembangkan isi, serta menambahkan berbagai unsur visual agar produk yang dihasilkan lebih menarik. Proses tersebut secara langsung mengembangkan indikator *elaboration* (elaborasi) karena peserta didik mampu mengembangkan ide menjadi produk yang lebih rinci, lengkap, dan sistematis. Selain itu, indikator imajinasi juga berkembang ketika peserta didik mengombinasikan gambar, warna, ilustrasi, simbol, serta informasi sejarah menjadi sebuah media pembelajaran yang kreatif dan memiliki nilai estetika.

Pada sintaks kelima, yaitu menguji atau menilai hasil proyek (*assess the outcome*), setiap kelompok mempresentasikan hasil *scrapbook* yang telah disusun di depan kelas. Presentasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan alasan pemilihan desain, isi materi, serta proses penyusunan proyek. Kegiatan ini

memperkuat indikator *fluency* karena peserta didik mampu mengemukakan ide secara lancar, sekaligus memperlihatkan *originality* melalui produk yang berbeda antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Diskusi dan sesi tanya jawab setelah presentasi juga mendorong peserta didik mempertahankan pendapat serta menerima masukan untuk menyempurnakan hasil proyek.

Pada sintaks keenam, yaitu mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*), guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung. Peserta didik mengevaluasi kelebihan dan kekurangan proyek yang telah dibuat serta mengidentifikasi pengalaman belajar yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Tahap refleksi ini memperkuat indikator rasa ingin tahu, merasa tertantang, dan keberanian mengambil risiko, karena peserta didik terdorong untuk memperbaiki hasil kerja, menerima kritik dan saran, serta merencanakan strategi yang lebih baik pada proyek berikutnya. Refleksi juga membantu peserta didik menyadari bahwa proses kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada pengalaman untuk memperoleh pengetahuan melalui kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan

pengalaman belajar. Selama pelaksanaan *Project Based Learning*, guru memberikan *scaffolding* melalui bimbingan dan umpan balik, sedangkan peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui diskusi kelompok, penyelesaian proyek, presentasi, dan refleksi. Proses tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media *scrapbook* sebagai produk proyek dalam pembelajaran IPS pada materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menuangkan gagasan secara kreatif melalui produk visual yang inovatif.

Media *scrapbook* turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas karena memungkinkan peserta didik mengembangkan ide melalui pemilihan desain, penyusunan informasi, penggunaan gambar, warna, dan berbagai unsur visual lainnya. Proses tersebut mendorong munculnya indikator kreativitas seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, karena setiap kelompok memiliki kebebasan dalam menentukan bentuk serta isi produk yang dibuat. Selain itu, kegiatan penyusunan *scrapbook* juga

menumbuhkan rasa ingin tahu, keberanian mengambil risiko, imajinasi, dan kemampuan bekerja sama selama proses penyelesaian proyek.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan pengalaman belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan (*scaffolding*), sedangkan peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui diskusi, pertukaran gagasan, penyelesaian masalah, dan refleksi terhadap hasil proyek yang telah diselesaikan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Penerapan proyek memberikan ruang bagi peserta didik untuk menghasilkan produk yang orisinal, serta menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi nyata. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *Project Based Learning* dengan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS pada materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Integrasi tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih

interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga kreativitas berkembang secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan tersebut, dapat dinyatakan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media *scrapbook* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS. Model *project based learning* ini memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, serta menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *scrapbook* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Surabaya pada materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Hasil uji independent samples *t*-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Penerapan setiap sintaks *Project Based Learning*, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan dan pemantauan proyek, penilaian hasil, hingga evaluasi pengalaman, mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif,

kolaboratif, dan bermakna. Proses tersebut mendorong berkembangnya berbagai indikator kreativitas peserta didik, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, rasa ingin tahu, keberanian mengambil risiko, imajinasi, dan merasa tertantang. Oleh karena itu, model *Project Based Learning* berbantuan media *scrapbook* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPS untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih berpusat pada peserta didik sekaligus mendukung pengembangan kreativitas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Dorisno, Ayunis, Efendi, R., & HB, Z. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 163–174.
- Global Innovation Index. (2021). Indonesia ranks 87th among the 132 economies featured in the GII 2021, 1–9.
- Indallah, L. H., Agustina, T. W., & Paujiah, E. (2024). Kreativitas Peserta Didik Pada PADA PPembuatan Manisan Buah Pembelajaran Etno-STREAM (Sains, Teknologi, Religion, Arts, Matematika). *Genintelektual*, 1, 24–32. Retrieved from <https://journal.genintelektual.id/index.php/conferences/article/view/38>
- Irwansyah, T., Wibowo, A., & Pratama, A. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif

- Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas Xi Sman 64 Jakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 634–649.
- Khairani Astri, E., Siburian, J., & Hariyadi, B. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Berkomunikasi Peserta Didik. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(1), 51–59. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.16061>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *TSCJ: Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Latifaturrohdita, U., & Wati, T. L. (2023). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1).
- Lubis, F. E. S., Tanjung, I. F., & Siregar, L. N. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA/MA. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 18–32.
- Mahmudah, F. N., & Putra, E. C. S. (2021). Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan: Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan era 4.0. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1), 43–53. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i1.33713>
- Murfiah, U., Komalasari, K., Supriatna, N., & Wiyanarti, E. (2022). Pembelajaran IPS Kreatif untuk Membentuk Karakter Tangguh Creative Social Studies Learning to Build Strong Characters. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(1), 74–84.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. OECD Publishing.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools*, PISA. *Factsheets, I*, 1–9.
- Rahayu, T., Ghufroni, & Kurniawan, P. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dalam Materi Menulis Teks Prosedur Pada Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Kersana. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 378–391. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7175617>
- Rimi, R., Fitri Fitri, & Emi Sulistri. (2024). Penerapan Media Scrapbook Berbasis Indigeneousasi untuk Peningkatan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN 26 Singkawang Barat. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(1), 531–539. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.19692>
- Wahyuni, P., Amaliyah, N., & Irdalisa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan dan Hewan). *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3), 167–178.
- Wijaya, W., Wusqo, U., Muttaqin, Z., Sumiati, Zohriah, & Rohana.

(2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C pada Mata Pelajaran PPKn Menggunakan Model Project Based Learning. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 111–116.