

Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III**Farkhani Muthoharoh, Ratna Hidayah**

Universitas Sebelas Maret

farkhanimuthoharoh@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

Learning innovation in the 21st century is a crucial foundation for enhancing the creative and empowered Indonesian as the identity. The study aimed: (1) describing Project Based Learning to enhance creativity and Pancasila Education learning outcomes to third grade students, (2) enhancing creativity and Pancasila Education learning outcomes to third grade students through Project Based Learning, and (3) describing the challenges and solutions in implementing Project Based Learning. The design of this research is classroom action research (CAR) conducted in 3 cycles. The results indicated that: The average percentages of student creativity were 70.31% in the first cycle (low category), 80.94% in the second cycle (sufficient category), and 87.5% in the third cycle (sufficient category). The passing grades of students' cognitive aspect in meetings 1 and 2 (average scores) were 35% (70.05) and 60% (76.8) in the first cycle, 70% (80.3) and 85% (87) in the second cycle, and 90% (89.65) in the third cycle. The percentages in affective aspect were 75.73% in the first cycle, 85.52% in the second cycle, and 88.54% in the third cycle. It concludes that Project Based Learning enhances creativity and Pancasila education learning outcomes in third grade.

Keywords: *Project Based Learning, creativity, learning outcomes***Abstrak**

Inovasi pembelajaran di abad ke-21 merupakan dasar penting untuk mengembangkan identitas manusia Indonesia yang kreatif dan berdaya. Tujuan dari penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan langkah-langkah model *Project Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III; (2) meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III melalui penerapan model *Project Based Learning*; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil rata-rata kreativitas siklus I tergolong rendah (70,31%). Siklus II tergolong sedang (80,94%), dan siklus III tergolong sedang (87,5%). Persentase rata-rata ketuntasan siswa ranah kognitif siklus I pertemuan 1 (35%) dengan nilai rata-rata kelas 70,05, pertemuan 2 (60%) dengan nilai rata-rata 76,8. Persentase siklus II pertemuan 1 (70%) dengan nilai rata-rata 80,3; pertemuan 2 (85%) dengan nilai rata-rata 87, dan pada siklus III memperoleh persentase ketuntasan sebesar 90% dengan nilai rata-rata 89,65. Adapun ketuntasan hasil belajar ranah afektif siklus I = 75,73; siklus II = 85,52; siklus III = 88,54. Kesimpulan pada penelitian ini, yaitu penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III.

Kata Kunci: *Project Based Learning, kreativitas, hasil belajar*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Inovasi pembelajaran di abad ke-21 merupakan dasar penting untuk mengembangkan identitas manusia Indonesia yang kreatif dan berdaya. Sekolah menjadi salah satu jenis pendidikan formal yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan di sekolah diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berubah, dengan fokus pada keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 6C, yaitu *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *connectivity* (konektivitas), *and culture* (budaya), (Srirahmawati, dkk. 2023). Sehubungan dengan hal tersebut, kreativitas menjadi salah satu keterampilan utama yang perlu dikembangkan pada siswa agar mereka mampu menghadapi dan mengatasi berbagai permasalahan serta tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi penting dalam pengembangan karakter dan keterampilan abad ke-21 adalah Pendidikan kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila, yang merupakan komponen utama dalam kurikulum sekolah dasar. Mata pelajaran pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur, etika yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diharapkan dapat terwujud sebagai perilaku dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai pelajar ataupun anggota masyarakat (Sunaryati, dkk. 2024). Pendapat lain juga dinyatakan oleh Muna, dkk. (2023) bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mendorong siswa untuk tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, namun juga terlibat secara aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung serta menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Observasi terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 1 Candiwulan dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis, 21 November 2024, dan hari Senin, 25 November 2024. Dalam observasi tersebut, ditemukan beberapa masalah, yaitu: (1) siswa cenderung pasif, tidak fokus, dan kurang bersemangat selama pembelajaran, (2) banyak siswa yang masih merasa ragu untuk mengungkapkan pendapat atau pertanyaan kepada guru, hanya beberapa siswa yang antusias dan merespon guru saat pembelajaran sehingga banyak ide atau gagasan siswa yang belum tersampaikan, (3) siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, (4) pembelajaran Pancasila masih terlalu informatif dengan dominasi guru (lebih mengarah pada pendekatan *teacher centered*), (5) guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah atau model konvensional, dan (6) guru belum mengembangkan pembelajaran yang mendorong siswa untuk kreatif dan terlibat secara aktif selama proses belajar di kelas. Hal ini terlihat dari kurangnya variasi metode yang digunakan, seperti pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok, yang seharusnya dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dan berpartisipasi lebih aktif. Hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan guru kelas III saat wawancara pada hari Senin, 25 November 2024 yang menyatakan prestasi belajar siswa kelas III di mata pelajaran pendidikan Pancasila masih menunjukkan tingkat pencapaian yang cukup rendah.

Diketahui data penilaian SAS (Sumatif Akhir Semester I), menunjukkan bahwa 55% siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu, 75. Terdapat 11 dari 20 siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95, sedangkan nilai terendahnya adalah 57. Selain itu, terdapat permasalahan terkait sikap sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas. Beberapa siswa terlihat kurang menghargai teman sekelasnya, terutama saat terdapat perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok atau kegiatan kolaboratif lainnya. Selain itu, interaksi antara siswa dan guru juga kurang menunjukkan sikap saling menghormati, dengan beberapa siswa yang

cenderung asyik berbicara sendiri, dan tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai sosial seperti kerja sama, saling menghormati, dan toleransi yang seharusnya diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa di kelas sehingga perlu adanya evaluasi dan perbaikan dalam ranah afektif.

Peneliti melakukan observasi dan penilaian awal (*pretest*) terhadap kemampuan kreativitas dan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan Pancasila tentang kekayaan suku bangsaku. Perolehan data nilai kreativitas menunjukkan hasil penilaian karya siswa dengan rata-rata 47,5% yang tergolong ke dalam kategori kreativitas rendah. Hasil tersebut ditandai dengan karya siswa yang belum variatif, gagasan unik belum ditampakkan, siswa juga kurang teliti dalam membuat karya, serta belum mendeskripsikan isi dari karya yang dibuat. Meskipun guru telah menerapkan model pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya masih kurang maksimal. Banyak siswa yang tidak percaya diri untuk mengemukakan gagasan atau ide baru mereka, kreativitas siswa belum berkembang, siswa masih bergantung pada guru, kurang mandiri, kurang antusias, dan tidak aktif dalam pembelajaran. Selain itu, mereka mengalami kesulitan dalam manajemen waktu dan memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih percaya diri, termotivasi, mandiri, serta mengasah kreativitas dan keterampilan manajemen waktu. Menurut Muqodas (2015), kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk menghasilkan kombinasi hal-hal baru, yang dapat berupa karya orisinal, gagasan, atau ide yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, serta kemampuan untuk menggabungkan hal-hal yang belum pernah ada. Strategi untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti menciptakan produk (hasta karya), mengembangkan imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, serta bahasa (Sakti & Sit, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu upaya yang dapat dilaksanakan untuk menciptakan inovasi yang menarik, yang dapat mendorong siswa mengungkapkan kreativitas mereka serta meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas, di antaranya: *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Project Based Learning* (Putri, 2023). Menurut Setyosari & Sumarmi (2017), *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat menggabungkan informasi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki setiap individu untuk menyelesaikan permasalahan dengan berbantuan sumber belajar. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang meminta siswa untuk memperoleh data serta informasi berdasarkan percobaan maupun pengamatan siswa terhadap sesuatu yang telah disajikan oleh guru (Cintia, Kristin, & Anugraheni, 2018). Sutarningsih (2022) menjelaskan bahwa *Inquiry Learning* merangsang, mengajarkan, dan mengajak siswa dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan (Marfilinda, dkk. 2025). Sementara itu, *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang didalamnya siswa diminta untuk menciptakan sebuah proyek yang nantinya menghasilkan sebuah produk berdasarkan pemikiran siswa itu sendiri (Mukhlisin, 2022).

PjBL adalah pendekatan yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembuatan produk, sehingga mereka dapat memperoleh perspektif baru yang mencakup pengembangan keterampilan untuk berkompetisi dan berkembang (Tiborcio, 2018). Model PjBL dapat merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman praktis, dengan melaksanakan proyek yang meliputi pembuatan laporan, produk, dan berbagai tugas lainnya (Rahayu, 2020). Wahyudiono (2023) mengungkapkan bahwa penerapan model PjBL juga dapat mendorong siswa untuk aktif

melaksanakan kegiatan berbasis produk dan dapat dikerjakan secara berkelompok maupun secara individu. Model ini merupakan pilihan yang ideal untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran karena memungkinkan mereka untuk mengaktualisasikan ide dan pendapat pribadi, serta mengambil langkah yang mempengaruhi hasil proyek secara keseluruhan melalui presentasi hasil akhir produk. Peningkatan kreativitas yang paling signifikan terjadi ketika siswa mengungkapkan ide-ide mereka dalam bentuk karya atau produk. Salah satu keunggulan model PjBL adalah terciptanya karya atau produk sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan penjelasan beberapa model pembelajaran dan permasalahan yang ada, peneliti memilih untuk menerapkan model berbasis proyek (PjBL). Alasan pemilihan model PjBL adalah karena model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan analisis dan pemecahan masalah nyata, mendorong kolaborasi dan komunikasi, pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan, melatih kemandirian serta keaktifan siswa, dan dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan manajerial siswa. Sejalan dengan penjelasan mengenai model PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa, penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, dkk. (2024) menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan langkah-langkah model PjBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III, (2) meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III melalui penerapan model PjBL, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model PjBL untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas bekerja sama dengan guru kelas III SD Negeri 1 Candiwulan, dengan judul "*Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kekayaan Suku Bangsaku di Kelas III SDN 1 Candiwulan Tahun Ajaran 2024/2025.*"

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru kelas III SD Negeri 1 Candiwulan. Penelitian tindakan kelas ialah suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran (Sani dan Sudiran, 2016). Subjek penelitian ini, yaitu guru dan siswa kelas III SDN 1 Candiwulan tahun ajaran 2024/2025. Sumber data dalam penelitian yaitu guru dan siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tigas siklus melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Sani dan Sudiran, 2016). Indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa ada empat, yaitu *resolution, novelty, elaboration, dan fluency* (Mayasari, dkk. 2016).

Data yang digunakan yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang kekayaan suku bangsaku di kelas III SDN 1 Candiwulan. Sedangkan data kualitatif berupa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang kekayaan suku bangsaku dengan menerapkan model PjBL. Sumber data pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 1 Candiwulan tahun ajaran 2024/2025. Adapun teknik pengumpulan data melalui tes dan non tes. Teknik pengumpulan data ialah langkah untuk memperoleh data yang akurat (Sugiyono, 2020). Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam

indikator capaian penelitian ini yakni peningkatan kreativitas dan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa tentang kekayaan suku bangsaku yang didapatkan dari tes evaluasi dan aspek afektif melalui observasi dengan persentase yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model *Project Based Learning* (*PjBL*)

Penerapan model *PjBL* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah seperti yang dikemukakan oleh Sani (2014), yaitu: (1) menyajikan masalah melalui pertanyaan; (2) membuat rancangan *project*; (3) mengatur jadwal kegiatan *project*; (4) mengawasi kegiatan *project*; (5) penilaian; dan (6) evaluasi kegiatan *project*.

Tabel 1. Hasil Observasi Model *PjBL* terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

| Siklus | Percentase Hasil Observasi (%) | |
|--------|--------------------------------|-------|
| | Guru | Siswa |
| I | 69,79 | 64,93 |
| II | 82,64 | 81,64 |
| III | 88,19 | 87,5 |

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi model *Project Based Learning* selalu terjadi peningkatan. Rerata persentase penerapan model *PjBL* terhadap guru dan siswa siklus I mencapai skor 69,79% dan 64,93%, siklus II mencapai skor 82,64% dan 81,64%, siklus III mencapai skor 88,19% dan 87,5%. Rerata persentase penerapan model *PjBL* terhadap siswa pada siklus I tergolong cukup rendah karena siswa masih dalam tahap adaptasi dengan model yang diterapkan. Hal ini dibuktikan pada saat mengajukan pertanyaan mendasar, siswa kurang responsif dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Rerata siklus II pada siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang sudah mulai terbiasa untuk menjawab pertanyaan. Rerata persentase pada siklus III terhadap guru dan siswa sudah melampaui target capaian penelitian, yaitu 85%. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang bersifat interaktif, siswa sudah berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya, serta menghasilkan produk.

Pada persentase siklus I masih rendah karena guru dan siswa belum beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. Namun, pada persentase siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal tersebut dibuktikan guru dan siswa sudah mulai beradaptasi dengan model yang diterapkan. Pada rata-rata siklus III telah melebihi target capaian penelitian yaitu 85%. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dan ketepatan guru yang telah terbiasa dengan penerapan model *PjBL*. Penerapan model *PjBL* dari siklus I hingga III telah mengalami peningkatan. Dalam pelaksanaan siklus III, semua langkah model *PjBL* telah diterapkan dengan baik dan rata-rata persentase observasi pada guru dan siswa telah mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus sebelumnya. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan diperoleh informasi bahwa secara keseluruhan semua penerapan model *PjBL* telah dilaksanakan dengan baik sehingga hasil observasi dapat menunjukkan hasil yang lebih maksimal dibandingkan dengan hasil penelitian pada siklus II. Oleh sebab itu, peneliti telah berdiskusi bersama guru kelas dan observer memutuskan untuk menghentikan penelitian karena telah memenuhi indikator capaian penelitian.

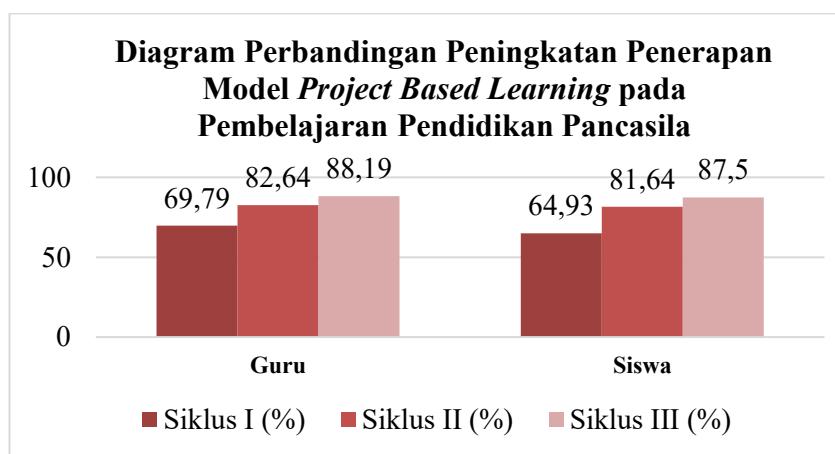
Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan, uraian lebih rinci dari penerapan langkah-langkah model *PjBL* sebagai berikut:

- a. Menentukan pertanyaan mendasar tentang materi Pendidikan Pancasila. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi untuk menstimulasi siswa dalam berpikir. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Loretha dkk. (2023), mengungkapkan bahwa pertanyaan mendasar atau pertanyaan terbuka yang diajukan oleh guru mampu merangsang cara berpikir siswa serta membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan mengaitkan pertanyaan pada realitas di lingkungan sekitar, siswa diajak melakukan eksplorasi mendalam terhadap makna, tujuan, dan manfaat pembelajaran. Ini sejalan dengan prinsip *deep learning* yang menuntut pemahaman konseptual dan kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata, sehingga siswa membangun pengetahuan secara bermakna dan berkelanjutan (Megasari dan Nurhidayah, 2025).
- b. Mendesain perencanaan proyek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru dan siswa secara kolaboratif melakukan perencanaan saat pembelajaran. Guru membimbing untuk melakukan pembagian kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sakilah, dkk. (2020) bahwa perencanaan ini berisi cara menggabungkan berbagai subjek serta mengetahui perlengkapan yang digunakan saat menyelesaikan proyek. Perencanaan proyek menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan mandiri. Siswa terlibat dalam merancang langkah kerja, berdiskusi, dan mengambil keputusan, yang merupakan ciri khas pembelajaran mendalam (*deep learning*). Kolaborasi dalam perencanaan proyek menumbuhkan nilai gotong royong, musyawarah, dan tanggung jawab bersama. Siswa belajar menghargai pendapat orang lain serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang merupakan implementasi nyata dari sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Gianistika, 2022).
- c. Menentukan jadwal pembuatan proyek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru bersama siswa menentukan jadwal pembuatan proyek. Menurut Nuryadi dan Rahmawati (2018), guru tidak hanya berperan dalam menetapkan batas waktu penyelesaian proyek, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam merancang jadwal aktivitas. Hal ini mendukung pembelajaran mendalam, karena siswa belajar mengatur diri, disiplin, dan memahami pentingnya manajemen waktu dalam menyelesaikan tugas kompleks (Chaerunnisa, dkk., 2024).
- d. Memonitor siswa saat pembuatan proyek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap aktivitas siswa. Yuniarti (2021) bahwa melalui kegiatan memonitor peserta didik dalam aktivitas selama menyelesaikan proyek, dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik pada proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengetahui kemajuan proses serta kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hosnan (2014) di mana dalam proses pemantauan, guru melakukan pengawasan terhadap aktivitas siswa mulai dari tahap awal hingga proyek benar-benar selesai.
- e. Menguji hasil proyek. Guru bersama siswa mengadakan diskusi untuk menyusun laporan sebagai bahan untuk mempresentasikan hasil proyek. Presentasi hasil proyek menumbuhkan sikap percaya diri, menghargai prestasi, dan keterbukaan terhadap perbedaan pendapat. Siswa belajar menghormati karya teman, menerima kritik dengan lapang dada, dan mengapresiasi keberagaman sebagai bagian dari nilai persatuan dan keadilan. Siswa belajar menerima umpan balik, memperbaiki diri, dan mengembangkan kemampuan komunikasi serta argumentasi, yang merupakan bagian dari pembelajaran mendalam (Cintang, dkk. 2017). Sejalan dengan pendapat Purba, dkk. (2023) pengujian hasil proyek pada siswa memungkinkan guru untuk menilai pencapaian pembelajaran,

evaluasi kemampuan siswa, pemberian umpan balik, serta membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran berikutnya.

- f. Mengevaluasi pengalaman saat pembuatan proyek. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan dengan mengungkapkan pengalaman siswa. Menurut Sakilah, dkk. (2020) saat tahap mengevaluasi pengalaman, siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya saat membuat proyek. Megasari dan Nurhidayah, (2025) menyatakan bahwa refleksi akhir memperkuat pembelajaran bermakna karena siswa diajak mengevaluasi pengalaman, proses, dan hasil secara mendalam. Proses ini membangun kesadaran diri (*self-awareness*), kemampuan berpikir kritis, dan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Berikut diagram persentase peningkatan hasil observasi penerapan Model PjBL terhadap siswa dan guru dalam gambar 1.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Observasi Penerapan Model PjBL pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Guru dan Siswa Siklus I-III

Pada data pada gambar 1. dapat dilihat bahwa diagram selalu naik, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil observasi terhadap guru dan siswa setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dan ketepatan guru yang telah terbiasa dengan penerapan model PjBL. Hal ini sejalan dengan pendapat Rani (2021) saat menerapkan model PjBL, seluruh siswa dilibatkan secara aktif untuk membuat produk sehingga siswa mampu menemukan perspektif baru yang melibatkan keterampilan untuk berkompotensi dan berkembang.

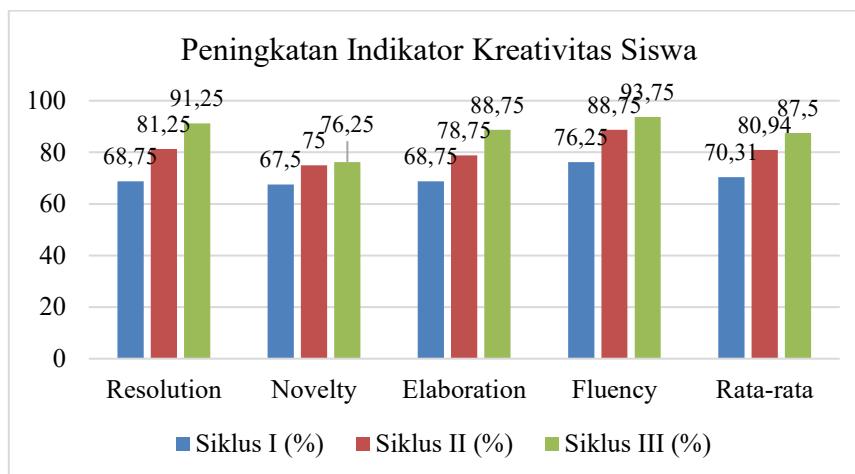
Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Wahyudiono (2023) melalui penerapan model PjBL juga dapat mengajak siswa untuk aktif melakukan kegiatan berbasis proyek atau produk yang mampu dikerjakan secara berkelompok maupun secara individu serta mampu memadahi aktivitas siswa saat memecahkan permasalahan dan menjadi langkah awal untuk mengombinasikan kreativitas dan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan cara membuat proyek yang telah disepakati antara guru dan siswa.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Kemampuan kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 1 Candiwulan diperoleh dari produk kreatif yang dibuat oleh siswa dari siklus I hingga III dengan membuat mind mapping, poster, dan kliping.

Pengukuran kreativitas menggunakan rubrik penilaian dengan indikator *resolution* (pemecahan), *novelty* (kebaruan), *elaboration* (kerincian), dan *fluency* (kelancaran) (Mayasari, dkk. 2016). Penilaian ini dilakukan secara individu untuk memastikan perkembangan setiap siswa dapat terpantau secara komprehensif.

Peningkatan kemampuan kreativitas peserta didik dari siklus I, II, dan III dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Indikator Kreativitas dalam Membuat Produk

Hasil analisis kreativitas menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus. Pada siklus I, rata-rata persentase kreativitas siswa mencapai 70,31%, namun persentase ketuntasan masih sebesar 50% sehingga belum mencapai target kinerja yang ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih membutuhkan bimbingan dan motivasi dalam mengembangkan kreativitas mereka. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup besar, dengan rata-rata persentase kreativitas sebesar 80,94% dan persentase ketuntasan mencapai 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai lebih percaya diri, mampu menghasilkan ide yang lebih orisinal, serta lebih teliti dalam mengerjakan tugas. Pada siklus III, rata-rata persentase kreativitas siswa mencapai 87,5% dengan ketuntasan 100%. Hasil ini membuktikan bahwa target indikator kinerja penelitian telah terpenuhi, dan siswa telah mampu memenuhi standar kreativitas yang diharapkan.

Perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan di setiap siklus pelaksanaan. Pada siklus pertama, siswa mulai mampu menyelesaikan permasalahan dengan dukungan guru, namun hasil *mind mapping* yang dibuat belum mencerminkan kreativitas yang optimal. Detail gambar kurang diperhatikan, presentasi masih bergantung pada arahan guru, dan kemampuan menyampaikan hasil karya belum lancar. Di siklus kedua, terlihat kemajuan dalam aspek visual, seperti penggunaan gambar dan warna, beberapa siswa mulai menunjukkan ciri khas dalam poster yang dibuat serta mulai percaya diri dalam presentasi. Pada siklus ketiga, siswa telah mampu menyusun kliping secara mandiri, memperlihatkan keunikan, menyusun isi yang relevan, dan tampil lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil. Peningkatan tersebut selaras dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) secara konsisten memberikan dampak positif terhadap keterlibatan guru dan siswa di setiap siklus.

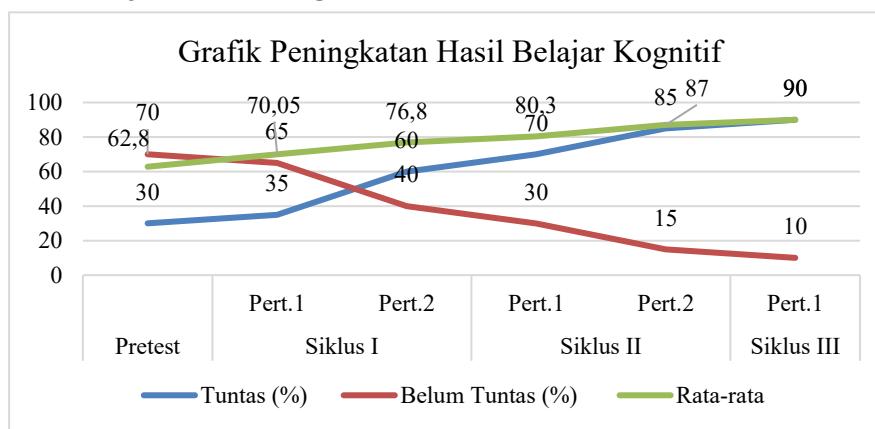
Model PjBL relevan dengan kebutuhan pendidikan *modern* karena tidak hanya memperkuat proses pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa

meningkatkan kemampuan *problem solving* melalui pengalaman langsung. Lestari, dkk. (2025) menekankan bahwa *novelty* dalam penilaian kreativitas produk siswa sangat penting untuk menghasilkan karya yang inovatif dan berbeda dari yang sudah ada. Firmansyah, dkk. (2023) Produk yang memiliki elaborasi yang baik akan terlihat lebih rapi, informatif, dan mudah dipahami. *Fluency* menilai kelancaran siswa dalam mengekspresikan ide, baik secara lisan maupun tulisan, serta dalam proses pembuatan produk (Rosyada, dkk. 2024).

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode PjBL berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik. Siswa terlihat lebih aktif dalam menyampaikan ide, bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok, serta mampu berinovasi menghasilkan solusi melalui proyek yang dikerjakan. Dengan demikian, PjBL dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan keterampilan kolaboratif siswa.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

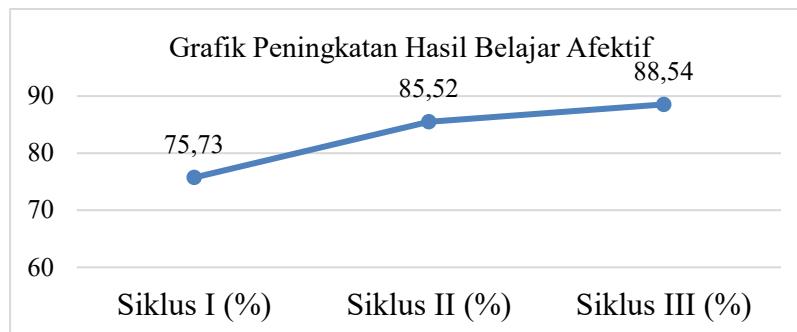
a. Hasil Belajar Ranah Kognitif



Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Analisis hasil belajar dilakukan saat pratindakan dan setelah tindakan siklus I, II, dan III. Berdasarkan analisis pratindakan, didapatkan rata-rata nilai hasil belajar 62,8 dengan persentase jumlah siswa tuntas 30%. Siklus I pertemuan pertama persentase siswa tuntas 35% dengan rata-rata 70,05, pertemuan kedua menjadi 60% dengan rata-rata nilai 76,8. Siklus II persentase jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 70% dengan nilai rata-rata 80,3 dan pertemuan kedua 85% dengan nilai rata-rata 87. Persentase ketuntasan belajar pada siklus III mencapai 90% yang menunjukkan perkembangan positif dengan rata-rata nilai 90. Hasil persentase ketuntasan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila telah melampaui target kinerja penelitian sebesar 85% dengan 18 siswa (90%) dinyatakan tuntas.

b. Hasil Belajar Ranah Afektif



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Afektif

Pada siklus I, persentase rata-rata hasil belajar afektif siswa berada pada angka 75,73% yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, siswa mulai menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, meskipun masih belum konsisten dan optimal. Memasuki siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar afektif menjadi 85,52%, masuk dalam kategori baik. Kenaikan ini mencerminkan adanya perubahan perilaku positif siswa dalam hal tanggung jawab, disiplin, dan sikap toleran yang mulai terbentuk lebih kuat dalam aktivitas pembelajaran dan interaksi sehari-hari. Pada siklus III, persentase hasil belajar afektif kembali meningkat menjadi 88,54%, tetap dalam kategori baik dan telah melampaui target capaian kinerja penelitian sebesar 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, menghargai perbedaan, dan cinta tanah air, baik di dalam maupun di luar kelas.

Hasil penelitian mengenai aspek kognitif dan sikap menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan perubahan positif secara signifikan dalam pembelajaran. Sejalan dengan Fadilasari, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman siswa dalam pengamalan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran menggunakan PjBL lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, juga meningkatkan kreativitas serta keaktifan siswa dalam pembelajaran (Komala, dkk. 2024).

Penerapan model PjBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang kekayaan suku bangsa di kelas III terbukti memberikan dampak positif dan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Melalui model ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, namun secara aktif terlibat dalam memecahkan masalah, berinovasi, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek. Selain meningkatkan aspek kognitif tetapi juga memperkuat aspek afektif, seperti sikap toleransi, kedisiplinan, keaktifan, kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, model PjBL sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Selama proses pembelajaran, guru menemukan kendala saat menerapkan model PjBL. Namun, setiap kendala yang ditemui, peneliti berusaha mencari solusi agar pertemuan selanjutnya lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara berikut kendala selama pembelajaran pada siklus I-III: (1) Siswa

kurang responsif dan aktif saat sesi tanya jawab; (2) Siswa belum sepenuhnya fokus dan memperhatikan penjelasan dari guru, (3) Ketika berkelompok, siswa banyak bicara dengan teman, dan kurang kerja sama dalam proyek; (4) Sarana dan prasarana terbatas; (5) Waktu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran cukup banyak terutama saat pelaksanaan proyek dan membuat produk. Kendala ini dapat terjadi karena guru maupun siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini sangat mungkin terjadi berdasarkan adanya kelemahan atau kekurangan dari model PjBL menurut pandangan Sakilah, dkk. (2020), yang menyebutkan kelemahan model PjBL, yaitu: (1) tidak semua siswa mudah untuk diajak bekerjasama dalam pembuatan proyek, (2) memerlukan waktu yang cukup lama, (3) peralatan dan bahan yang diperlukan harus cukup saat mengerjakan proyek.

Adapun solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala yang ada yaitu dengan cara (1) guru sebaiknya selalu melibatkan siswa secara aktif, dengan memberikan pertanyaan yang menarik partisipasi siswa, guru dapat memanggil nama siswa dan meminta siswa memberikan tanggapan dengan mengulang kembali poin-poin penting yang telah dijelaskan, (2) Guru dan siswa membuat kesepakatan belajar agar menumbuhkan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran; (3) Memberikan tugas dan peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok agar semua terlibat aktif; (4) Memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang ada di sekitar untuk di kreasikan, melibatkan orangtua untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah dengan memfasilitasi alat atau bahan yang dibutuhkan; (5) Guru memberikan jadwal waktu yang terstruktur dengan membagi menjadi tahap-tahap kecil, serta melakukan *monitoring* secara berkala agar kegiatan proyek berjalan sesuai jadwal.

SIMPULAN

Penerapan model PjBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang kekayaan suku bangsa di kelas III SD Negeri 1 Candiwulan tahun ajaran 2024/2025 dilaksanakan melalui enam langkah utama: menentukan pertanyaan mendasar, merencanakan proyek, menentukan jadwal, memonitor proyek, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan keterlaksanaan guru meningkat dari 69,79% pada siklus I menjadi 88,19% pada siklus III, dan siswa dari 64,93% menjadi 87,5%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan model PjBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang kekayaan suku bangsaku di kelas III SD Negeri 1 Candiwulan tahun ajaran 2024/2025 berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Kreativitas siswa meningkat setiap siklus, terlihat dari nilai rata-rata produk mind mapping (70,31%), poster (80,94%), dan kliping (87,5%) berdasarkan indikator resolution, novelty, elaboration, dan fluency. Selain itu, hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan afektif juga menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I hingga siklus III, dengan ketuntasan kognitif mencapai 90% dan afektif 88,54% pada siklus terakhir.

Kendala yang dihadapi dalam penerapan model PjBL untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Candiwulan tahun ajaran 2024/2025, meliputi kurangnya responsivitas dan keaktifan siswa saat sesi tanya jawab, kurangnya fokus siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, serta kurangnya kerja sama dalam kelompok karena siswa lebih banyak berbicara dengan teman. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana serta waktu pembelajaran yang cukup lama, terutama saat pelaksanaan proyek dan pembuatan produk, juga

menjadi tantangan. Kendala-kendala ini terjadi karena guru dan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis proyek. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu melibatkan siswa secara aktif dengan memberikan pertanyaan yang menarik dan meminta siswa mengulang kembali poin-poin penting yang telah dijelaskan. Selain itu, guru dan siswa dapat membuat kesepakatan belajar untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Pemberian tugas dan peran yang jelas dalam kelompok juga penting agar setiap anggota terlibat aktif. Pemanfaatan bahan sederhana yang ada di sekitar serta keterlibatan orangtua dalam mendukung penyediaan alat dan bahan pembelajaran menjadi solusi untuk keterbatasan sarana. Terakhir, guru perlu menyusun jadwal pembelajaran yang terstruktur dengan membagi kegiatan menjadi tahap-tahap kecil dan melakukan monitoring secara berkala agar proyek dapat berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cintia, N., I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69-77. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Fadilasari, E., Pramudita, O., Aeni, K., & Azizah, W. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Pengamalan Makna Nilai-Nilai Pancasila. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 6887–6901. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8674>
- Firmansyah, H., Roshayanti, F., & Untari, M.F.A. (2023). Profil kreativitas peserta didik kelas 3 sdn rejosari 01 pada proyek pembuatan kincir angin sederhana. *Dikdaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4754-4766.
- Gianistika, C. (2022). Project-Based Learning Approach and Its Impact for the Pancasila Student Profile Strengthening Project. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 6(2), 261–272. <https://doi.org/10.29240/jjmp.v6i2.5042>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghilia Indonesia.
- Komala, F., Sabrina, I., Widodo, S., Azizah, W., & Latifa, R. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD JATIBARANG 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(12), 237-249. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12522596>
- Loretha, A. F., Arbarini, M., & Desmawati, L. (2023). The efforts of lifelong education through life skills for early childhood in the play groups. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(1), 83–95.
- Marfilinda, R., Nissa, A., Tulljanah, R., Rossa, R., Zuleni, E., Helmi, W. M., & Al-Mawla, M. A. W. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 6(1), 34-42. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2247>
- Mayasari, T., Kadarohman, A., & Rusdiana, D. (2016). Eksplorasi dimensi kreativitas untuk pengembangan produk kreatif energi baru dan terbarukan. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 18(2), 222. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v18.i2.36139>
- Mukhlisin, A. (2022). Peningkatan hasil belajar ipa melalui penerapan model project based learning di sekolah dasar. *Journal of Teacher Professional*, 3(1), 1-8. <https://doi.org/10.26858/tpj.v3i1.26975>
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, M. (2023). Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila melalui model problem based learning berbantuan

- media puzzle kelas i sd negeri muktiharjo kidul 03 semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3421-3436. <https://i-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1760>
- Muqodas, I. (2015) Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 26. <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3250>
- Nuryadi, N., & Rahmawati, P. (2018). Persepsi siswa tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek ditinjau dari kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1). <http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/mercumatika>
- Purba, A., & Harahap, E. P. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada mata kuliah strategi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(1), 109-120.
- Putri, V. A. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI di SMAN 1 Parung* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rahayu, D. (2020). Keefektifan model project based learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 111-121. <https://jurnal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3626/2239>
- Rani, H. (2021). Penerapan metode project based learning pada pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(2), 95-96. <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/40>
- Rosyada, A. L., Chamdani, M. & Saptuti, T. S. (2024). Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS tentang Perubahan Bentuk Bumi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12 (2).
- Sani, R. A. & Sudiran. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tsmart Printing.
- Sakilah, S., Yulis, A., Salim, N., Vebrianto, R., Anwar, A., & Amir, Z. (2020). Pengaruh project based learning terhadap motivasi belajar sekolah dasar negeri 167 pekanbaru. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 4(1), 132-135. <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v4i1.175>
- Sakti, A. N. L., & Sit, M. (2024). Analisis perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(4), 845.
- Setiawan, R., Suhartono, & Rokhmaniyah. (2024). Penerapan model project based learning dengan media kartu gambar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ppkn tentang lambang negara garuda pancasila pada siswa kelas iii sdn 2 sidomukti tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 493.
- Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ips. *Jurnal Pendidikan*, 2(9), 1188-1195. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9936>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryati, T., Fahira, A. L., Sholekhah, A. M. A., Robiah, S., & Suryani, N. (2024). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam pembentukan karakter bangsa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 654-662. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16017>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas iii sd negeri sidorejo lor 01 salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41-54. <http://dx.doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>

Sutarningsih, N. L. (2022). Model pembelajaran inquiry untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 116-123. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44929>

Wahyudiono, A. (2023). Perkembangan kurikulum merdeka belajar dalam tantangan era society 5.0. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 7(2), 124-131. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i1.902>