

**Ranah Research**

E-ISSN: 2655-0865

**Journal of Multidisciplinary Research and Development**

082170743613

ranahresearch@gmail.com

<https://jurnal.ranahresearch.com>DOI: <https://doi.org/10.38035/rj.v8i3><https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Pembelajaran Sejarah Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kolaborasi Siswa Kelas X Kerajaan Hindu-Buddha di SMA Negeri 16 Semarang

Wahyu Laila Nur' Afifi<sup>1</sup>, Ba'in<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia, [wahyulailanurafifi@students.unnes.ac.id](mailto:wahyulailanurafifi@students.unnes.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia, [bain@mail.unnes.ac.id](mailto:bain@mail.unnes.ac.id)

Corresponding Author: [wahyulailanurafifi@students.unnes.ac.id](mailto:wahyulailanurafifi@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This study examines the application of the Project Based Learning (PjBL) model in learning the history of the Hindu-Buddhist Kingdom to enhance student creativity and collaboration. The study was conducted using a qualitative approach at SMA Negeri 16 Semarang in class X6, which consisted of 36 students and divided into seven heterogeneous groups. Data collection techniques used included non-participant observation, in-depth semi-structured interviews with the history teacher and seven student representatives, and documentation studies. Data analysis used the interactive model of Miles and Huberman which includes collection, reduction, presentation, and drawing conclusions, while data validity was guaranteed through triangulation of sources and methods. The results showed that the implementation of PjBL took place systematically through six stages and actively involved students from planning to presentation. PjBL contributed to the development of student creativity in four dimensions, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration, which were reflected in the unique variations of Canva-based visual presentations from each group. Students' creativity was also evident in the visual documentation of the project in the form of photos of group members portraying royal figures according to their respective themes, including the use of costumes made by group members as a form of realization of historical material so that students could more easily imagine and understand the conditions of Hindu-Buddhist kingdoms when presenting the material. Collaboration skills developed through teamwork productivity, active contribution, balanced communication, and joint decision-making through deliberation. Students' responses to this learning were very positive because it was considered more interesting and meaningful than conventional approaches, and provided benefits in the form of a deeper understanding of the material, improved public speaking skills, strengthened cooperation, and expanded social relations.*

**Keyword:** *Project Based Learning, Kreativitas, Kolaborasi, Pembelajaran Sejarah, Kerajaan Hindu Buddha.*

**Abstrak:** Penelitian ini mengkaji penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran sejarah materi Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif di SMA Negeri 16 Semarang pada kelas X6 yang berjumlah 36 siswa dan terbagi dalam tujuh kelompok

heterogen. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur mendalam kepada guru sejarah dan tujuh perwakilan siswa, serta studi dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL berlangsung secara sistematis melalui enam tahapan dan melibatkan siswa secara aktif mulai dari perencanaan hingga presentasi. PjBL berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas siswa dalam empat dimensi, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration yang tercermin pada variasi presentasi visual berbasis Canva yang unik dari setiap kelompok. Kreativitas siswa juga tampak pada dokumentasi visual proyek berupa foto anggota kelompok yang memerankan tokoh kerajaan sesuai tema masing-masing, termasuk penggunaan kostum yang dibuat sendiri oleh anggota kelompok sebagai bentuk realisasi materi sejarah agar siswa lebih mudah membayangkan dan memahami kondisi kerajaan Hindu-Buddha saat mempresentasikan materi. Keterampilan kolaborasi berkembang melalui produktivitas kerja tim, kontribusi aktif, komunikasi yang seimbang, dan pengambilan keputusan bersama melalui musyawarah. Respons siswa terhadap pembelajaran ini sangat positif karena dinilai lebih menarik dan bermakna dibandingkan pendekatan konvensional, serta memberikan manfaat berupa pemahaman materi yang lebih mendalam, peningkatan kemampuan berbicara di depan umum, penguatan kerja sama, dan perluasan relasi sosial.

**Kata Kunci:** Project Based Learning, Kreativitas, Kolaborasi, Pembelajaran Sejarah, Kerajaan Hindu Buddha.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan arah perkembangan suatu bangsa. Melalui proses pembelajaran yang terencana dan bermakna, siswa diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman yang terus berkembang. Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting karena tidak sekadar menyajikan pengetahuan tentang masa lalu, melainkan juga membangun kesadaran historis, identitas kebangsaan, dan karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa. Akan tetapi, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan karena identik dengan hafalan fakta, nama tokoh, angka tahun, dan kronologi peristiwa. Persepsi tersebut tidak muncul begitu saja, melainkan terbentuk dari pengalaman belajar yang berulang kali menggunakan pendekatan yang samaceramah satu arah tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. (Kusumajanti et al., 2025). menegaskan bahwa pembelajaran sejarah akan lebih efektif apabila dilaksanakan melalui pendekatan yang mendorong interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi serupa ditemukan di SMA Negeri 16 Semarang. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran sejarah di sekolah tersebut belum banyak menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan proyek atau produk nyata. Proses pembelajaran masih didominasi diskusi dan tanya jawab sederhana dengan keterbatasan waktu yang berfokus pada pencapaian target materi. Tingkat keaktifan siswa terlihat beragam: sebagian siswa menunjukkan keaktifan, sementara sebagian lainnya cenderung pasif. Meskipun demikian, potensi kreativitas siswa mulai terlihat ketika mereka menyampaikan pendapat dan memberikan jawaban dengan sudut pandang yang cukup luas dalam kegiatan diskusi. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan pembelajaran sejarah yang dapat memfasilitasi kreativitas dan kolaborasi siswa secara lebih optimal.

Kreativitas dan kolaborasi merupakan keterampilan abad ke-21 yang semakin dibutuhkan pada era Society 5.0. Keterampilan kolaborasi membantu siswa dalam membangun kemampuan bersosialisasi, beradaptasi dengan lingkungan, serta bekerja sama dalam berbagai situasi kehidupan. Mona dan Rachmawati (2023) menyatakan bahwa kolaborasi memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan siswa, baik dalam aspek akademik maupun sosial, sekaligus mendukung pembentukan karakter pelajar Pancasila. Sementara itu, kreativitas menjadi keterampilan penting agar siswa mampu menghasilkan ide-ide baru dan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang muncul adalah kreativitas dan kolaborasi belum sepenuhnya menjadi perhatian utama dalam pembelajaran sejarah. Lestari (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran di sekolah masih cenderung berfokus pada aspek kognitif siswa, sehingga kemampuan berpikir kreatif kurang mendapatkan ruang yang memadai. Padahal, siswa yang memiliki kreativitas tinggi umumnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif bertanya, dan berani mencoba berbagai alternatif penyelesaian masalah. Riyadi (2019) menjelaskan bahwa kondisi tersebut turut mendorong berkembangnya keterampilan lain, termasuk kemampuan berpikir kritis yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa secara menyeluruh.

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, terutama kreativitas dan kolaborasi, melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas X cenderung memiliki gaya belajar kinestetik, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan tidak hanya berpusat pada penyampaian materi secara lisan. Berbagai model pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kedua keterampilan tersebut.

*Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Rahmawati (2023) menyebutkan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Model ini memberikan pengalaman belajar bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui kegiatan proyek (Salsabila *et al.*, 2025). Anggriani *et al.* (2019) menambahkan bahwa PjBL mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa, dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator.

Berdasarkan kondisi dan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) memahami penerapan pembelajaran sejarah berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam pembelajaran sejarah mengenai Kerajaan Hindu Buddha pada siswa kelas X SMA; (2) mengetahui kreativitas dan kolaborasi siswa yang muncul selama penerapan pembelajaran sejarah berbasis proyek dalam pembelajaran sejarah mengenai Kerajaan Hindu Buddha; serta (3) mengetahui respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sejarah berbasis proyek pada materi Kerajaan Hindu Buddha.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran sejarah materi Kerajaan Hindu-Buddha di SMA Negeri 16 Semarang. Penelitian dilaksanakan pada kelas X6 dengan jumlah 36 siswa yang terbagi dalam tujuh kelompok heterogen pada tanggal 16 April 2026.

Data diperoleh melalui observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah dan tujuh siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Dalam hal ini, pemilihan siswa didasarkan pada rekomendasi guru, keterwakilan setiap kelompok, serta tingkat

keaktifan siswa, sehingga informan dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menghimpun seluruh data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan. Selanjutnya pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pemilahan, penyederhanaan, dan pengelompokan data yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menginterpretasikan data yang telah disajikan untuk memperoleh makna serta memastikan kesesuaian temuan dengan data di lapangan melalui proses pengecekan ulang secara berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan pembelajaran sejarah berbasis proyek (*Project Based Learning*) pada materi Kerajaan Hindu-Buddha dilaksanakan di kelas X6 SMA Negeri 16 Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penerapan model ini telah dirancang secara sistematis dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal dan minat siswa, kemudian menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, RPP, dan ATP yang disesuaikan dengan sintaks *Project Based Learning*.

Pemilihan model PjBL didasarkan pada karakteristik siswa yang cenderung aktif dan menyukai kegiatan praktik. Guru menjelaskan bahwa "siswa lebih aktif dan kreatif dalam menjalankan suatu proyek, apalagi siswa di SMA 16 Semarang lebih suka aktivitas." Penentuan bentuk proyek juga dilakukan melalui diskusi bersama siswa, di mana "sebagian besar siswa memilih PowerPoint." Keterlibatan siswa dalam menentukan proyek bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab serta meningkatkan motivasi belajar. Tabel 1 berikut menyajikan rangkuman tahapan pelaksanaan PjBL beserta deskripsi dan kondisi aktual di lapangan.

**Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan *Project Based Learning* di Kelas X6 SMA Negeri 16 Semarang**

<b>Langkah PjBL (Banawi, 2019)</b>	<b>Kondisi Aktual di Kelas X6</b>
Orientasi terhadap masalah	Guru menyajikan permasalahan kontekstual terkait bagaimana pengaruh Hindu-Buddha masuk dan berkembang di Indonesia, faktor munculnya kerajaan-kerajaan tersebut, serta bentuk peninggalannya dalam kehidupan saat ini. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan pengetahuan awal yang dimiliki, menunjukkan mulai berkembangnya kemampuan berpikir kritis.
Organisasi belajar dan analisis masalah	Siswa dibagi dalam 7 kelompok heterogen yang dirancang agar terdapat variasi kemampuan dalam setiap kelompok. Setiap kelompok mengidentifikasi informasi yang sudah diketahuiseperti nama kerajaan atau peninggalan sejarahserta menentukan informasi yang perlu dicari. Siswa dilibatkan dalam menentukan bentuk proyek sehingga memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembagian tugasmencari materi, menyusun isi, dan mendesain tampilandilakukan melalui kewenangan ketua kelompok, namun semua anggota diwajibkan ikut serta.
Pembimbingan penyelidikan	Siswa melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber: buku, internet, dan bahan ajar. Proses penyelidikan diarahkan berdasarkan pembagian tugas yang disepakati sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator dengan melakukan monitoring keliling ke setiap kelompok, memberikan arahan ketika siswa mengalami kesulitan. Selama tahap ini, siswa juga mengembangkan keterampilan digital menggunakan aplikasi Canva untuk mengolah informasi menjadi desain visual. Kendala teknis berupa keterbatasan akses internet dan perangkat diselesaikan melalui kerja sama berbagai perangkat antar anggota kelompok.

Langkah PjBL (Banawi, 2019)	Kondisi Aktual di Kelas X6
Pengembangan dan penyajian hasil	Setiap kelompok menyusun presentasi PowerPoint berbasis Canva yang memuat materi dan visualisasi peran tokoh kerajaan. Guru menyampaikan bahwa "siswa diminta untuk berfoto memerankan satu peran yang ada di kerajaan sesuai kelompoknya, salah satu memakai kostum yang dibuat sendiri oleh anggota kelompok." Penyajian dilakukan di depan kelas, di mana siswa menjelaskan isi materi, menjawab pertanyaan, dan menanggapi pendapat kelompok lain.
Analisis dan evaluasi	Refleksi dilakukan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran. Siswa mulai menyadari kelebihan dan kekurangan dalam kerja kelompok, seperti pembagian tugas yang belum merata atau pemahaman materi yang masih perlu diperbaiki. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada bagaimana proses pengerjaan proyek berlangsung, sehingga mendorong munculnya sikap objektif dan tanggung jawab terhadap hasil kerja.

Sumber: Hasil Penelitian (2026), diadaptasi dari Banawi (2019)

Secara keseluruhan, penerapan PjBL dalam penelitian ini tidak sekadar mengikuti tahapan sintaks secara prosedural, tetapi menunjukkan adanya proses belajar yang berkembang di setiap tahapnya. Siswa tidak lagi berada pada posisi sebagai penerima informasi pasif, melainkan terlibat langsung dalam membangun pemahaman melalui aktivitas mencari, mengolah, hingga menyajikan informasi. Proses ini memperlihatkan adanya pergeseran pembelajaran menuju *student-centered learning*, di mana pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Kondisi di lapangan juga menunjukkan bahwa meskipun kendala teknis muncul, situasi tersebut justru memunculkan dinamika kerja kelompok yang lebih nyata: siswa saling menyesuaikan dan berbagi peran agar proyek tetap dapat diselesaikan. Pola interaksi semacam ini memperlihatkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berlangsung pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan sikap sosial seperti kepedulian dan tanggung jawab bersama.

### Pengaruh PjBL terhadap Kreativitas Siswa

Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada materi Kerajaan Hindu-Buddha menunjukkan adanya perkembangan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kreativitas siswa dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan empat aspek berpikir kreatif menurut Panjaitan dan Surya (2017), yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir lentur (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*). Aktivitas proyek yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, menyampaikan ide, serta mengembangkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kreativitas siswa tidak muncul secara spontan, melainkan berkembang melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan pola pikir yang berkembang dengan mengandalkan insting, mengaktifkan imajinasi, mengeksplorasi peluang baru, serta membuka sudut pandang yang beragam sehingga mampu menghasilkan ide-ide yang tidak terduga (Faruq, 2025). Aktivitas proyek dalam PjBL memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengembangkan pola pikir kreatif tersebut.

Pada aspek berpikir lancar (*fluency*), siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan gagasan dalam proses pengerjaan proyek. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyusun presentasi berbasis Canva yang tidak hanya berisi materi, tetapi juga dikembangkan dengan tambahan visual berupa foto peran tokoh kerajaan. Siswa aktif dalam diskusi kelompok dan menunjukkan semangat dalam menyampaikan ide. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka "mampu menghasilkan berbagai ide yang relevan dengan topik" dan "mengembangkan ide melalui diskusi bersama anggota kelompok." Temuan ini sejalan dengan Carvallo (2024) yang menyatakan bahwa *fluency* merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide, jawaban, atau solusi secara lancar. Dengan demikian, penerapan PjBL mendorong siswa untuk lebih produktif dalam mengemukakan gagasan.

Pada aspek berpikir lentur (*flexibility*), siswa menunjukkan kemampuan dalam menghasilkan variasi ide dan pendekatan penyajian yang berbeda antar kelompok. Variasi tersebut tampak pada penggunaan kostum, pengambilan foto peran tokoh kerajaan, hingga desain visual presentasi yang dikembangkan secara beragam. Kondisi ini menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya memberikan ruang kebebasan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga mendorong siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interpretasi dan pengalaman belajar masing-masing. Dalam perspektif konstruktivisme Piaget, proses belajar terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung. Melalui proyek yang bersifat terbuka, siswa tidak terpaku pada satu bentuk jawaban, melainkan terdorong untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyajian sesuai dengan hasil pemaknaan kelompok terhadap materi kerajaan Hindu-Buddha. Dengan demikian, kreativitas tidak muncul secara spontan, tetapi berkembang melalui proses eksplorasi, negosiasi ide, dan pengalaman belajar yang bersifat aktif dan kontekstual.

Pada aspek berpikir orisinal (*originality*), kreativitas siswa terlihat dari keunikan produk yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok. Guru menyampaikan bahwa "terdapat foto salah satu anggota kelompok yang memerankan salah satu karakter yang terdapat pada kerajaan sesuai kelompok masing-masing," bahkan ada yang "memakai kostum yang dibuat sendiri oleh anggota kelompok." Keunikan presentasi yang dihasilkan setiap kelompok menunjukkan bahwa PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pemahaman sejarah secara personal dan kreatif. Ketika siswa diminta memvisualisasikan tokoh kerajaan melalui foto dan kostum, siswa tidak sekadar mengulang informasi yang diperoleh dari buku, tetapi melakukan proses reinterpretasi terhadap materi sejarah ke dalam bentuk visual yang lebih bermakna. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah melalui proyek mampu mengembangkan *historical imagination* siswa, yaitu kemampuan membayangkan dan merekonstruksi kehidupan masa lalu berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Dalam konteks konstruktivisme, proses tersebut mencerminkan bagaimana siswa membangun makna melalui pengalaman belajar yang aktif, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif dari guru.

Pada aspek berpikir terperinci (*elaboration*), siswa mampu mengembangkan dan memperkaya gagasan secara lebih mendalam. Guru mengungkapkan bahwa "siswa mencari dari berbagai sumber yang ada" untuk memperkuat isi materi yang disajikan dalam proyek. Selain itu, siswa juga mampu merinci konsep yang dibuat menjadi produk yang lebih lengkap dan sistematis. Temuan ini sejalan dengan Hanipah (2018) yang menyatakan bahwa *elaboration* merupakan kemampuan dalam mengembangkan, merinci, dan menyempurnakan suatu gagasan. Tabel 2 merangkum aspek kreativitas beserta indikator dan manifestasinya dalam pembelajaran.

**Tabel 2. Aspek, Indikator, dan Manifestasi Kreativitas Siswa dalam PjBL**

No	Aspek Kreativitas	Manifestasi dalam Pembelajaran (Kelas X6)
1	Berpikir Lancar ( <i>Fluency</i> )	Siswa mampu menghasilkan beragam ide dalam diskusi kelompok; aktif menyampaikan gagasan; menunjukkan semangat dan dorongan dalam mengerjakan proyek presentasi berbasis Canva; sebagian besar menghasilkan banyak ide yang relevan dengan topik.
2	Berpikir Lentur ( <i>Flexibility</i> )	Setiap kelompok memiliki pendekatan berbeda dalam menyusun proyek variasi kostum, teknik foto peran tokoh, dan desain tampilan yang beragam; siswa mampu mengubah pendekatan dan melihat permasalahan dari sudut pandang yang beragam.
3	Berpikir Orisinal ( <i>Originality</i> )	Presentasi tiap kelompok memiliki ciri khas tersendiri dari segi konsep, desain, dan isi; beberapa kelompok membuat kostum sederhana sendiri dan berpose memerankan tokoh kerajaanide yang jarang muncul dalam pembelajaran konvensional.
4	Berpikir Terperinci ( <i>Elaboration</i> )	Siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk memperkuat isi materi; mampu merinci dan menyempurnakan konsep menjadi produk yang lebih lengkap, sistematis, dan informatif.

Sumber: Hasil Penelitian (2026), diadaptasi dari Panjaitan & Surya (2017)

Penerapan Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga menciptakan proses belajar yang memungkinkan berkembangnya kreativitas secara lebih mendalam. Kreativitas siswa muncul bukan semata-mata karena adanya tugas proyek, melainkan karena siswa terlibat secara langsung dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Dalam proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi melakukan eksplorasi informasi, mendiskusikan gagasan, menentukan konsep proyek, hingga menyajikan hasil pemikirannya dalam bentuk visual yang mereka rancang sendiri. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk mengembangkan ide secara lebih bebas dan variatif.

Secara teoritis, kondisi tersebut sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberi kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui proses mencari, mengolah, dan merepresentasikan informasi sejarah ke dalam bentuk produk yang bermakna. Ketika siswa menyusun desain presentasi, menentukan konsep visual, hingga memerankan tokoh kerajaan Hindu-Buddha, siswa sebenarnya sedang melakukan proses interpretasi terhadap materi yang dipelajari. Proses interpretatif inilah yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif karena siswa tidak hanya menghafal materi sejarah, tetapi mengolahnya menjadi bentuk pemahaman baru berdasarkan sudut pandang dan imajinasi mereka sendiri.

Selain itu, karakteristik Project Based Learning (PjBL) yang memberikan keleluasaan kepada siswa dalam menentukan bentuk maupun penyajian proyek turut berkontribusi terhadap berkembangnya kreativitas siswa. Kebebasan tersebut memungkinkan setiap kelompok menghasilkan produk yang beragam sesuai dengan ide, kemampuan, dan interpretasi masing-masing. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas dapat berkembang secara optimal ketika siswa memperoleh ruang untuk bereksperimen, mengambil keputusan, serta mengekspresikan gagasan secara mandiri. Oleh karena itu, kreativitas yang muncul dalam proses pembelajaran tidak hanya tercermin pada hasil akhir proyek, tetapi juga pada proses berpikir yang berlangsung selama penyelesaian proyek tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa PjBL mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kreativitas melalui aktivitas pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penerapan PjBL tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi sejarah, tetapi juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang aktif dan berorientasi pada pengembangan ide, sejalan dengan teori berpikir divergen yang dikemukakan oleh J. P. Guilford (dalam Panggabean, 2024) serta pendekatan konstruktivisme Jean Piaget (2026).

### **Pengaruh PjBL terhadap Kolaborasi Siswa**

Penerapan PjBL dalam pembelajaran sejarah materi Kerajaan Hindu-Buddha juga menunjukkan adanya perkembangan keterampilan kolaborasi siswa. Keterampilan kolaborasi dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan indikator yang dikemukakan Aditya dan Wahyudi (2024), meliputi kemampuan bekerja produktif dalam kelompok, kontribusi aktif, keseimbangan komunikasi, tanggung jawab, hingga pengambilan keputusan bersama. Aktivitas proyek yang dilakukan secara berkelompok menciptakan situasi belajar yang menuntut siswa untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil akhir proyek, tetapi juga pada bagaimana siswa membangun interaksi sosial selama proses pengerjaan berlangsung. Tabel 3 berikut menyajikan indikator kolaborasi dan kondisinya dalam pembelajaran.

**Tabel 3. Indikator Kolaborasi dan Kondisi dalam Pembelajaran PjBL**

No	Indikator	Kondisi dalam Pembelajaran
1	Bekerja produktif dalam kelompok	Hampir semua anggota kelompok ikut berkontribusi dalam menyelesaikan tugas proyek secara bersama; guru menyampaikan bahwa "hampir semua anggota kelompok ikut berkontribusi dalam mengerjakan tugas."
2	Kontribusi aktif	Sebagian besar siswa aktif memberikan ide, saran, dan terlibat dalam pemecahan masalah saat diskusi kelompok; guru menyampaikan "sebagian besar berkontribusi aktif."
3	Keseimbangan komunikasi	Komunikasi berjalan seimbang di sebagian kelompok; masih ada kelompok di mana ada anggota yang kurang aktif; guru menyampaikan bahwa secara umum "komunikasi berjalan seimbang."
4	Mengutamakan tujuan kelompok	Siswa cenderung mengutamakan kepentingan bersama; guru menyatakan bahwa siswa "mengutamakan tujuan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi."
5	Tanggung jawab	Pembagian tugas dilakukan sesuai kemampuan masing-masing anggota; tanggung jawab dikendalikan oleh ketua kelompok sehingga setiap anggota dapat menjalankan perannya secara optimal.
6	Menghargai kontribusi anggota	Semua anggota kelompok saling menghargai pendapat; guru menyampaikan bahwa "semua anggota kelompok saling menghargai pendapat anggota kelompok lainnya."
7	Pengelolaan emosi	Perbedaan pendapat dikelola melalui arahan guru; siswa didorong mengendalikan emosi agar diskusi berlangsung kondusif dan tidak menimbulkan konflik yang menghambat kerja kelompok.
8	Partisipasi santun	Setiap anggota kelompok berbicara dengan baik dan santun; etika komunikasi terjaga dalam situasi diskusi maupun debat pendapat.
9	Mengakui kekuatan anggota	Pembagian tugas mempertimbangkan kemampuan individu, mencerminkan adanya kesadaran tentang potensi masing-masing anggota.
10	Pengambilan keputusan bersama	Keputusan diambil melalui musyawarah; guru mengungkapkan bahwa proses tersebut dilakukan melalui "musyawarah," mencerminkan kolaborasi yang utuh dalam kelompok.

Sumber: Hasil Penelitian (2026), diadaptasi dari Aditya & Wahyudi (2024)

Kolaborasi siswa mulai berkembang sejak tahap pembentukan kelompok dan pembagian tugas proyek. Siswa didorong untuk mendiskusikan pembagian tugas berdasarkan kemampuan masing-masing anggota kelompok, seperti mencari materi, mendesain presentasi, hingga mempersiapkan visualisasi tokoh kerajaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk memahami peran dan tanggung jawab masing-masing dalam kelompok. Dalam perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, proses belajar berlangsung melalui interaksi sosial dan kerja sama antarindividu. Melalui diskusi dan pembagian tugas, siswa tidak hanya belajar memahami materi sejarah, tetapi juga belajar menghargai kemampuan anggota kelompok lainnya.

Jika ditinjau dari perspektif konstruktivisme sosial, kolaborasi yang muncul selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman bersama. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga belajar melalui proses diskusi, pertukaran ide, serta pemecahan masalah secara kelompok. Ketika siswa berdiskusi menentukan konsep proyek, membagi tugas, atau menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah, proses tersebut menjadi bagian penting dalam pembentukan pemahaman dan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi sejarah, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam bekerja sama dan membangun hubungan interpersonal yang positif.

Kontribusi aktif siswa terlihat ketika proses diskusi berlangsung. Sebagian besar siswa terlibat dalam memberikan ide, saran, dan pendapat selama penyusunan proyek. Meskipun masih terdapat beberapa anggota kelompok yang kurang aktif, secara umum komunikasi dalam kelompok berjalan cukup seimbang. Kondisi ini memperlihatkan bahwa PjBL mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk

terlibat secara langsung dalam pengambilan keputusan, sehingga siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Proses tersebut secara tidak langsung mendorong berkembangnya rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan keterampilan sosial siswa.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sholeh et al. (2024) yang menunjukkan bahwa PjBL mampu mendorong siswa untuk bekerja sama lebih efektif melalui pembagian tugas, komunikasi, dan keterlibatan aktif dalam penyelesaian proyek. Hassya dan Nugroho (2025) juga mengungkapkan bahwa PjBL memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan kolaboratif siswa, terutama dalam aspek interaksi sosial, tanggung jawab, serta pengambilan keputusan bersama. Dengan demikian, karakteristik PjBL yang menekankan kerja tim dan penyelesaian proyek secara kolaboratif berperan dalam membentuk keterampilan kolaborasi siswa secara lebih optimal, selaras dengan pandangan Nyihana (2021) yang menegaskan bahwa PjBL mendorong siswa untuk terlibat dalam kerja tim yang autentik dan bermakna.

### **Respons dan Keterlibatan Siswa terhadap Pembelajaran PjBL**

Hasil wawancara yang dilakukan kepada tujuh perwakilan siswa kelas X6 menunjukkan berbagai respons dan keterlibatan yang positif terhadap penerapan PjBL. Data yang diperoleh mencakup pengalaman pembelajaran, kreativitas, kolaborasi, serta refleksi dan kendala yang dialami siswa. Secara umum, seluruh responden menyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Tabel 4 berikut merangkum respons siswa terhadap penerapan PjBL.

**Tabel 4. Respons Siswa terhadap Pembelajaran PjBL**

<b>Responden</b>	<b>Respons terhadap Pembelajaran PjBL</b>
Responden 1	Menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami.
Responden 2	Menganggap pembelajaran lebih menyenangkan serta menambah keakraban dengan teman.
Responden 3	Merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan seru karena dapat mengembangkan ide.
Responden 4	Menilai pembelajaran lebih seru dan menambah relasi pertemanan.
Responden 5	Menganggap pembelajaran lebih asik dan menarik.
Responden 6	Menyatakan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
Responden 7	Menilai pembelajaran lebih seru dan menyenangkan karena dilakukan bersama-sama.

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa Keterlibatan siswa terlihat dari partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, penyusunan proyek, hingga presentasi hasil kerja di depan kelas. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pencarian, pengolahan, dan penyajian informasi sejarah. Kondisi ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang aktif.

Aktivitas proyek juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide dan kreativitas secara bersama-sama. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka mampu menghasilkan ide melalui diskusi kelompok, membaca berbagai sumber, serta bertukar pendapat dengan teman kelompok. Proses tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pandangan Razita et al. (2025) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa mencakup partisipasi aktif secara kognitif, emosional, dan perilaku dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini menjadi dasar berkembangnya kemampuan berpikir dan keterampilan sosial siswa secara bersamaan. Dengan kata lain, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menjadi faktor penting yang mendorong berkembangnya kreativitas dan kolaborasi secara bersamaan.

Pengembangan ide dilakukan melalui berbagai cara: membaca kembali materi, mencari sumber tambahan, serta melakukan diskusi dan musyawarah kelompok. Aktivitas tersebut membantu siswa memperdalam serta merinci gagasan proyek yang akan disusun. Sebagian besar responden menyatakan mampu menghasilkan ide yang mendukung penyusunan proyek, meskipun ada satu responden yang mengaku "memiliki beberapa ide, namun belum seluruhnya dapat direalisasikan." Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas berkembang secara bertahap dan bervariasi di antara siswa, sesuai dengan pandangan Nugraha et al. (2025) bahwa kreativitas berkembang melalui kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan secara mandiri maupun kolaboratif.

Terkait kolaborasi, dinamika yang beragam terlihat dari variasi pengalaman tiap kelompok. Sebagian kelompok telah menunjukkan komunikasi yang cukup baik dengan kesempatan berbicara yang relatif merata, meskipun masih ada kelompok yang belum memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota. Pembagian tugas dalam kelompok sebagian besar telah disesuaikan dengan kemampuan anggota, namun terdapat kondisi di mana pembagian tugas belum sepenuhnya merata. Perbedaan pendapat yang muncul diselesaikan melalui diskusi dan musyawarah. Ketidakseimbangan partisipasi dan pembagian tugas yang masih belum merata pada beberapa kelompok menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dinamis, yang mendorong siswa untuk beradaptasi dan menyelesaikan permasalahan secara bersama. Kemampuan siswa dalam mengatasi kendala melalui diskusi menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman dalam menghadapi dinamika kerja kelompok, selaras dengan pandangan Luthfiyani (2025) yang menekankan bahwa pembelajaran melalui interaksi sosial dan kerja sama mampu meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa.

Manfaat yang dirasakan siswa dari penerapan PjBL juga beragam: dari pemahaman materi yang lebih mudah, pelatihan kemampuan berbicara di depan umum, penguatan kerja sama tim, hingga penambahan wawasan dan perluasan relasi pertemanan. Hanya dua responden yang mengalami kendala selama proses pembelajaran, namun keduanya menyatakan dapat mengatasinya selama proses berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Pratiwi dan Sulasmi (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial secara holistik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa respons positif siswa terhadap PjBL muncul karena pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi sejarah secara konseptual, tetapi juga mengalami proses belajar yang melibatkan kreativitas, komunikasi, dan interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, PjBL dapat menjadi alternatif model pembelajaran sejarah yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa.

## **KESIMPULAN**

Penerapan Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran sejarah materi Kerajaan Hindu-Buddha di kelas X SMA Negeri 16 Semarang berjalan secara sistematis dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Meskipun terdapat kendala akses internet dan perangkat, pembelajaran tetap berlangsung efektif melalui kerja sama kelompok. Selain itu, PjBL terbukti dapat mengembangkan kreativitas dan kolaborasi siswa melalui pembuatan proyek yang beragam dan kerja tim yang aktif. Respons siswa terhadap pembelajaran juga sangat positif karena dinilai lebih menarik, menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman materi, kemampuan komunikasi, dan kerja sama sosial. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat memanfaatkan model PjBL sebagai alternatif pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kerja sama siswa

dengan tetap memperhatikan kesiapan fasilitas pendukung pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta dukungan perangkat dan akses internet yang lebih memadai agar pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat berlangsung lebih optimal.

## REFERENSI

- Aditya, U. B., & Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97.
- Anggriana, F., Wijayatia, N., Susatyo, E. B., & Kharomah. (2019). Komparasi peningkatan pemahaman konsep kimia dan keterampilan berpikir kritis siswa antara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Project Based Learning dan Discovery Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 2404–2413.
- Carvallo, M. G., Lerik, M. D. C., & Panis, M. P. (2024). Gambaran Kreativitas Figural Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Kupang. *Wacana Psikokultural*, 2(1), 33-42.
- Faruq, U., Prihatin, I., & Oktaviana, D. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Permasalahan pada Materi Lingkaran Ditinjau dari Kemampuan Awal. *Jurnal Manajemen, Akuntansi dan Pendidikan*, 27-37.
- Hanipah, N., Yuliani, A., & Maya, R. (2018). Analisis Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa MTs pada materi lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 80-86.
- Hassya, A. A., & Nugroho, A. E. (2025). Implementasi Metode PJBL dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Seni Musik di SMAN 1 Kayen. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 10(2), 180-198.
- Lestari, K. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran online melalui WhatsApp untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaborasi siswa pada materi hukum termodinamika di SMA N 5 Bandar Lampung (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Luthfiyani, P. W., Rajab, K., & Masyhuri, M. (2025). Pendekatan konstruktifisme dalam psikologi belajar berbasis nilai-nilai Islam. *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an*, 6(1), 20-36.
- Mona, N., & Rachmawati, R. C. (2023). Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 150–167.
- Nyihana, E. (2021). *Metode PJBL (Project Based Learning) berbasis Scientific Approach dalam berpikir kritis dan komunikatif bagi siswa*. Penerbit Adab.
- Nugraha, E., Syihabuddin, S., & Damaianti, V. S. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 12(1), 11-33.
- Panggabean, A. (2024). Kreativitas dan kritis dalam pendidikan seni di sekolah dan keluarga. *Visi Sosial Humaniora*, 5(1), 181–193.
- Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). Creative thinking (Berpikir kreatif) dalam pembelajaran matematika. *Aba Journal*, 102(4).
- Pratiwi, I., & Sulasmi, E. (2025). Desain Kurikulum Berbasis Proyek dalam Konteks Pendidikan abad ke-21. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2).
- Rahayu, H. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran konkret di RA An-Nur Desa Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. *Internasional Journal Educational Maysa Research*, 1(1), 308–321.
- Rahmawati, N. (2023). Penerapan model Project Based Learning dengan berbantuan media diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD (Penelitian quasi eksperimen). FKIP UNPAS.

- Riyadi, A. S. (2019). *Implementasi model Project Based Learning dalam pembelajaran biologi terhadap kemampuan komunikatif, kolaboratif, berpikir kritis, dan kreatif siswa SMA* (Tesis). Universitas Negeri Semarang.
- Razita, F. A., Pawestri, A. S. H., Sabilillah, E., Kenari, R. W., & Saputri, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Peran Guru dan Lingkungan Belajar dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Kenyamanan Belajar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 16(4), 51-60.
- Salsabilah, N., Bastaman, W. W., & Usmaedi, U. (2025). Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa MAN 1 Lebak pada pembelajaran sejarah. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(2), 50–64.
- Sholeh, M. I., Tasya, D. A., Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., & binti Ab Rahman, S. F. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Tinta*, 6(2), 158-176.
- Sipahutar, A., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2023). Pembelajaran inquiry menurut John Dewey dan penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 8(2), 108-123.