

## Desain Pembelajaran IPS Berbasis *Project Based Learning* Pada Tingkat SD/MI

Nur Fariha Maulidia<sup>1</sup>, Dewi Ayu Istiqomah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya  
(Diterima 30-10-2023; Disetujui 27-11-2023)  
E-mail: nurlidia200502@gmail.com

### Abstract

Project based learning requires teachers to manage learning on a project basis for students. Project-based learning activates students in learning activities. Project-based learning requires solving problems by applying the skills of researching, analyzing, creating, and presenting learning products based on real experiences. Social studies subjects at the elementary school level usually present several problems that can be applied with project-based learning in solving them. And Project Based Learning or project-based learning is a learning process that focuses on students and everything that students do to receive knowledge. In learning with a project based learning metode, students are expected to be able to solve real problems to be solved. The problem itself can stimulate the activeness of students to think or in other words allow students to find and solve problems and communicate ideas in new and appropriate ways. As educators, we always try to make learning calm, comfortable, and fun, that's how we make students a source of project activities to produce something that is the goal of the learning.

**Keywords:** Learning Design, Social Sciences, Project Based Learning

### PENDAHULUAN

Media pendidikan adalah hal utama bagi semua manusia terutama pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu cara pendidik untuk mengajarkan pembelajaran yang baik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pedoman yang digunakan sebagai pendidik dalam proses belajar dikelas adalah rancangan media pembelajaran. Cara pendidik untuk menyampaikan proses pembelajaran yang lebih efektif dengan cara visual namun pembahasan kali ini pendidik menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* (Darmayoga and Suparya 2021). *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis *project* adalah proses pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dan segala sesuatu yang peserta didik lakukan untuk menerima pengetahuan (Jusita 2019). Dalam pembelajaran IPS SD/MI dengan metode *Project Based Learning*, peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang nyata untuk diselesaikan. Permasalahan itu sendiri dapat memacu keaktifan peserta didik untuk berfikir atau dengan kata lain mengizinkan peserta didik untuk menemukan dan menyelesaikan masalah serta mengkomunikasikan ide-ide dengan cara baru dan tepat.

Sebagai pendidik selalu berusaha untuk membuat pembelajaran yang tenang, nyaman, dan menyenangkan itu cara kita menjadikan peserta didik sebagai sumber proyek kegiatan hingga menghasilkan sesuatu yang menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut. Cara pembelajaran seperti ini disebut *Project Based Learning* dan hasil akhirnya menitikberatkan berupa produk yang maksudnya keaktifan peserta didik sangat mempengaruhi dalam menentukan hasil akhir dari sebuah produk dan peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktifitas belajarnya sendiri maupun secara kolaboratif (Nirmayani and Dewi 2021). Pemahaman dari beberapa ahli berbeda-beda namun tetap sama inti dasarnya yakni metode pembelajaran berbentuk tugas nyata atau *project* nyata salah satunya kerja *project*. Dalam penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* ini dengan salah satu tujuan yakni mengasah kemampuan peserta didik dalam menguraikan permasalahan di kelas serta mempunyai sintak pembelajaran yang merupakan fase yang harus dikerjakan agar menjadi jelas dan terstruktur dan peserta didik harus mempunyai pertanyaan yang mendasar yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari yang terangkum dalam studi kasus dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS yang pada dasarnya memiliki materi yang berhubungan dengan lingkungan sehari-hari dapat dilaksanakan menjadi proses pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian suatu pokok permasalahan yang ditemui peserta didik di kehidupan sehari-hari. Peserta didik tingkat SD/MI

merupakan pelajar yang masih tergolong pada anak dengan memiliki imajinasi yang harus kongkrit. Pembelajaran IPS tingkat SD/MI yang lingkup pembahasan tentang hal-hal yang ditemui di kehidupan sehari-hari dengan gambaran yang kongkrit dapat diinovasikan pelaksanaannya dengan menggunakan *Project Based Learning*.

Kelebihan media *Project Based Learning* yakni dapat digunakan dalam suatu pembelajaran dimana dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Sehingga suatu proses pembelajaran yang berada di dalam kelas yang pertamanya kurang aktif dan kurang terlibatnya peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan berfokus kepada peserta didik dan tidak hanya teori yang disampaikan, melainkan melalui praktik langsung membuat karya hingga tuntas. Dengan praktik pula peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya dan hasil belajarnya pun akan meningkat (Sucipto 2017). Oleh sebab itu, melalui media pembelajaran IPS SD/MI berbasis *project* dapat membangun nilai karakter peserta didik terutama pada kreatif dan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih tinggi (Dari, Hermansyah, and Selegi 2021). Media pembelajaran IPS SD/MI berbasis *Project Based Learning* dapat digunakan oleh pendidik untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yaitu metode pembelajaran IPS SD/MI yang masih monoton dengan metode ceramah. Melalui metode pembelajaran berbasis *project* mengakibatkan peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki rasa tahu yang tinggi. Penelitian terdahulu membahas mengenai *Project Based Learning* yang dilakukan oleh beberapa peneliti. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada pengembangan penelitian itu, mata pelajaran yang dijadikan pembahasan, serta perbedaan tingkat satuan jenjang yang diteliti. Penelitian serta pengembangan dari topik serupa telah cukup banyak dilakukan, namun jarang penelitian tentang desain pembelajaran *Project Based Learning* pada tingkat SD/MI. Jadi dapat ditarik pemahaman bahwa terdapat perbedaan paling mendasar dari penelitian ini yaitu mengenai topik *Project Based Learning* yang digunakan pada pembelajaran IPS di tingkat jenjang SD/MI. Hal tersebut yang melatarbelakangi penelitian serta pengembangan ini memiliki karakter tersendiri bila dibandingkan dengan pembahasan dari penelitian lainnya yang mana mengambil materi atau objek penelitian di tingkat jenjang pendidikan yang tinggi, pada penelitian ini mengambil jenjang pendidikan yang rendah yakni tingkat SD/MI. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis desain pembelajaran IPS berbasis *Project Based Learning* pada tingkat SD/MI. Istilah tersebut dapat diartikan sebagai suatu konsep pembelajaran berupa *project* yang diberikan kepada peserta didik tingkat SD/MI terhadap suatu topik atau permasalahan yang nyata, relevan dan berbobot.

Dalam pembelajaran IPS juga diberlakukan metode *Project Based Learning*, karena K-13 berorientasi penuh pada pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dan juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan pola pikir sehingga memungkinkan mereka beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya dan juga memberi kesempatan peserta didik menentukan sendiri *project* yang akan di kerjakannya baik dalam merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan yang akan di lakukan. Metode *Project Based Learning* juga merupakan strategi pembelajaran yang menjadikan satu masalah sebagai dasar dalam pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata, sebagai pemebelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan mengembangkan kemampuannya peserta didik merencanakan *project* dengan memahami masalah, meneliti, menganalisis untuk memecahkan masalah itu sendiri (Nirmayani and Dewi 2021). Dengan demikian dalam pembelajaran ini peserta didik lebih aktif menerjemahkan masalah yang dikemukakan dengan mengembangkan kemampuannya dan pada akhirnya mempresentasikannya.

Dalam pembelajaran IPS metode pembelajaran *Project Based Learning* ini mempunyai beberapa karakteristik diantaranya mengembangkan pertanyaan atau masalah, memiliki hubungan dengan dunia nyata, menekankan pada tanggung jawab peserta didik, penilaian, mengarahkan peserta didik untuk mengintevigasi ide dan pertanyaan penting, berpusat pada peserta didik dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri, menggunakan keterampilan berfikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk. Untuk keberhasilan dalam menggunakan metode ini yakni mulai dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan dan keberhasilan ini juga pendidik bersama peserta didik menentukan tema, atau topik *project*, perancangan langkah-langkah *project*, penyusunan jadwal perencanaan *project* pendidik memberikan pmdampingan peserta didik untuk melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancang. Penyelesaian *project* dengan

memfasilitasi dan *monitoring* pendidik, menyusun laporan dan publikasi hasil *project*, evaluasi *project* dan hasil.

Pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* juga mengajarkan peserta didik tentang upaya menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama manusia, dan dengan alam lingkungannya dengan mengaitkan konsep materi yang diajarkan kepada peserta didik yakni Parhyangan merupakan hubungan manusia dengan Tuhan. Dalam hal ini peserta didik diajarkan agar memiliki rasa syukur kepada Tuhan yang telah memberikan kesempatan untuk bisa melaksanakan pembelajaran dan berdoa agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Misalnya, pada saat peserta didik sebelum memulai pembelajaran atau mengerjakan *project* yang mereka dapatkan pendidik mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu.

Kedua, Pawongan yaitu hubungan yang harmonis antar sesama manusia. Pada bagian ini peserta didik diajarkan untuk menjalin interaksi dengan sesama peserta didik, pendidik, dan seluruh warga sekolah. Misalnya, pada saat pembagian kelompok peserta didik tidak memilih-milih teman, atau pada saat tahap pengerjaan proyek peserta didik tidak berdebat dengan anggota kelompok atau kelompok yang lain karena adanya perbedaan pendapat.

Ketiga, Palemahan yaitu hubungan yang harmonis antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Bagian ini peserta didik diajarkan untuk memiliki rasa peduli dengan lingkungan sekitarnya, terutama lingkungan sekolah tempat belajar. Misalnya sebelum proses pembelajaran dimulai atau berakhir pendidik mengajak peserta didik untuk memperhatikan kebersihan lingkungan sekitarnya.

Dengan pembelajaran metode ini peserta didik dapat meningkatkan hasil dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dapat berlatih kejujuran, kemandirian, lebih mudah menguasai materi, menjadi kreatif dan menjadi kritis. Proyek ini merupakan topik dunia nyata hal ini sangat berharga bagi atensi dan usaha peserta didik dalam mengembangkan *project* yang sudah ditentukan. Peserta didik juga dapat menerapkan secara langsung di kehidupan sehari-hari. Karena pelajaran IPS merupakan pelajaran terapan (Zebua 2021).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode descriptive research. Penelitian kualitatif dengan metode descriptive research digunakan karena metode ini dapat diterapkan secara menyeluruh pada penelitian ini tanpa ada komponen yang dikurangi. Metode descriptive research merupakan suatu metode penelitian kualitatif yang dapat menjelaskan masalah yang dibahas dalam penelitian dan unit yang diteliti. Descriptive research dipakai untuk menemukan pengetahuan seluas-luasnya terhadap objek penelitian.

Dengan tipe penelitian kualitatif terutama dengan menggunakan metode deskriptif sangat penting terutama pada tahap awal perkembangan. Dimana Penelitian kualitatif ini mengemukakan wawasan yang luas terutama pada ilmu pengetahuan sosial dengan cara menyeluruh pengamatan dalam kawasannya sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis desain pembelajaran IPS berbasis *Project Based Learning* pada tingkat SD/MI. Istilah tersebut dapat diartikan sebagai suatu konsep pembelajaran berupa *project* yang diberikan kepada peserta didik tingkat SD/MI terhadap suatu topik atau permasalahan yang nyata, relevan dan berbobot.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Relasi *Project Based Learning* dengan Pembelajaran IPS pada Tingkat SD/MI**

*Project Based Learning* pada tingkat SD/MI adalah salah satu cara mengaitkan materi pembelajaran SD/MI dengan melakukan pembelajaran berbasis proyek. Dalam pembelajaran IPS SD/MI pendidik akan mengkonstruksikan peserta didik bukan hanya dalam tugas otentik saja, namun juga dalam pembelajaran yang mengembangkan aktivitas peserta didik yang mengarah pada tujuan pencapaian. Pembelajaran IPS erat kaitannya dengan lingkungan yang dapat sebagai acuan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik mempelajari IPS. *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS berhasil untuk mengakrabkan peserta didik dengan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Langkah - langkah pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS meliputi menentukan pertanyaan dasar, identifikasi istilah atau konsep, orientasi peserta didik pada masalah.

Membuat desain *project*, identifikasi masalah, mengorganisasi peserta didik untuk menyusun penjadwalan, analisa masalah, membimbing penyelidikan individual kelompok. Memonitor kemajuan *project*, strukturisasi, mengembangkan dan menyajikan hasil. Penilaian hasil, identifikasi tujuan belajar, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, evaluasi pengalaman, dan masa belajar (Mu'aini 2016).

Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS. Kelebihan *Project Based Learning* yakni bersifat terbaru dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya, peserta didik terlibat dalam dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin, peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya, teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam pencapaian mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara – cara baru (Nirmayani and Dewi 2021), meningkatkan kerja sama pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan *project-project* yang melintasi batas - batas geografis atau bahkan melompati zona waktu (Hermawan 2020). Kelemahan *Project Based Learning* yakni memerlukan banyak waktu dan biaya, memerlukan banyak media dan sumber belajar, memerlukan pendidik dan peserta didik yang sama – sama siap belajar dan berkembang, ada kekhawatiran peserta didik hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya (Hermawan 2020). Banyak pendidik yang mengajar mata pelajaran IPS salah satunya di tingkat sekolah dasar merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana pendidik memegang peran utama dalam kelas, peserta didik yang mempunyai kelemahan dalam melakukan percobaan serta pengumpulan informasi nantinya akan mengalami. Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dan dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan (Hasanah, Sarjono, and Hariyadi 2021).

Prinsip PBL yakni sebuah analisis masalah kompleks yang harus direncanakan, diselesaikan, dan dikelola pada batas waktu yang telah ditentukan. Prosedur ini yang digunakan untuk perencanaan, pemrosesan, dan implementasi atau penciptaan (Rezeki, n.d.). Sedangkan *Project Based Learning* yakni mengidentifikasi masalah, mengkonfrontasikan informasi baru dengan pengalamannya, dan proses penemuan pengetahuan secara personal. Ada beberapa prinsip pembelajaran berbasis *Project Based Learning* yaitu: pertama prinsip sentralisasi yang menegaskan bahwa metode ini merupakan esensi dari kurikulum. Dikarenakan metode *project based learning* merupakan pusat dari strategi pembelajaran, yang mana semua peserta didik akan mengalami serta belajar konsep inti dari suatu kegiatan disiplin ilmu melalui kerja *project*. Kedua, prinsip pendorong kerja *project* yang berfokus pada permasalahan atau pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh suatu bidang tertentu yang diminati. Maka dari itu metode ini sebagai eksternal *motivation* yang mampu menggugah peserta didik untuk menumbuhkan kepercayaan dan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran secara mandiri. Ketiga, prinsip investigasi konstruktif merupakan metode yang mengarah kepada pencapaian tujuan, dimana yang mengandung kegiatan inkuiri, resolusi, dan pembangunan konsep (Desnylasari, Mulyani, and Mulyani 2016).

Ketiga prinsip tersebut dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran, yaitu berhak atau bebas menentukan pilihan sendiri, bekerja dengan siapa pun dan bertanggung jawab. Oleh karena itu lembar kerja peserta didik atau disebut LKPD, berisi petunjuk kerja pratikum dan sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis *project* (Arsana and Sujana 2021). Dari sini banyak pendidik yang salah mengambil penilaian dalam bentuk evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini pendidik hanya sebagai fasilitator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik. Dan prinsip realistik *project* merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah (Setiawati and Y.I. Nyalung 2019). Pembelajaran berbasis *project* harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topik, tugas, peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya.

### **Hakikat Desain Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning***

Desain pembelajaran adalah suatu perencanaan atau persiapan pembelajaran yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran untuk membantu terjadinya proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik (Khoerunnisa and Aqwa 2020). Adanya desain pembelajaran dimaksudkan dengan tujuan untuk mencapai solusi yang terbaik dalam pemecahan masalah



pembelajaran dengan memanfaatkan strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang ada untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, kreatif, dan aktif (Kurniawati 2021). Dalam desain pembelajaran memiliki konsep interaksi yang dapat dibidang cukup penting untuk dipertimbangkan. Namun desain pembelajaran tidak dapat digantikan dengan desain informasi, karena interaksi disini menunjukkan keberagaman dari berbagai karakter dan tipikal belajar peserta didik (Khoerunnisa and Aqwa 2020).

*Project Based Learning* atau biasa yang disebut PjBL merupakan sebuah pembelajaran yang melibatkan metode kerja *project* (Jusita 2019). PjBL sendiri akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas *project* dengan melibatkan pemahaman konsep dan *performance* peserta didik. Terdapat beberapa pengertian *Project Based Learning* PBL menurut beberapa ahli, diantaranya : yang pertama *Project Based Learning* adalah dimana peserta didik melakukan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik itu sendiri dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan investigasi mendalam tentang topik yang akan di bahas (Utami 2016).

*Project Based Learning* adalah dimana peserta didik yang melalui pendekatan kelas yang dinamis dimana peserta didik harus secara aktif mengeksplorasi tantangan dan masalah di dunia nyata serta memperoleh pengetahuan yang lebih (Yunus, Inayah, and Nafisah. 2020). Selanjutnya *Project Based Learning* adalah proses pembelajaran peserta didik dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan dalam merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan kehidupan sehari-hari (Yunus, Inayah, and Nafisah. 2020). Sedangkan lainnya *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan pemberian tugas *project* (Huitema and Al 2009). Berdasarkan beberapa pengertian dari berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* atau PBL mengandung berbagai unsur-unsur, yaitu pertama melibatkan tugas *project*, kedua berpusat pada peserta didik, ketiga melatih peserta didik untuk merancang, merencanakan, membuat dan mempresentasikan suatu produk dalam waktu tertentu secara kolaboratif dan yang keempat yakni melakukan investigasi mendalam dan eksplorasi permasalahan kehidupan sehari-hari. Metode PBL ini merupakan pembelajaran yang sangat inovatif sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui aktivitas secara nyata dan langsung mendapat Pengalaman dan juga dapat menambah kemampuan memahami, mengkonstruksi, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari (Husamah 2013).

*Project Based Learning* atau PjBL menggunakan aktivitas sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang berdasarkan pengalamannya sendiri dalam berbagai beraktivitas secara nyata. Yang dimana aktivitas dilakukan secara nyata tersebut dapat diwujudkan melalui tugas *project*. Dan Tugas *project* dalam PjBL itu sendiri dapat berupa pembuatan suatu produk (Muriithi, Nasr, and Leung 2013). Dimana PBL ini melibatkan peserta didik untuk menghasilkan sesuatu bisa seperti rancangan simulasi, eksperimen, analisis produk, dan interpretasi data (Suyatno 2009). Diketahui bahwa PjBL metode yang melibatkan peserta didik bekerja dalam satuan kelompok untuk menghasilkan laporan eksperimen atau *project* yang lain (Sucipto 2017). Sehingga Produk juga dapat berupa alat peraga (Widiyatmoko 2012). Tugas *project* tersebut harus disesuaikan dengan beberapa karakteristik PjBL, antara lain pertama harus fokus pada permasalahan untuk menjadi suatu penguasaan konsep, kedua harus melibatkan peserta didik, ketiga *project* harus bersifat realistik dan yang terakhir *project* juga harus direncanakan oleh peserta didik.

Hal ini karena *Project Based learning* atau PjBL dapat dipandang sebagai pendekatan *descriptive research* yang menekankan belajar melalui subjek atau objek yang kompleks atau mendalam (Husamah 2013). Sehingga Peserta didik dituntut untuk memahami konsep dan menerapkannya dalam menghasilkan suatu produk yang menyatakan bahwa PBL memiliki beberapa kelebihan, diantaranya meningkatkan sebuah motivasi terhadap peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan sebuah masalah yang akan di hadapi atau yang sedang berlangsung, membuat peserta didik lebih aktif, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan yang terakhir mendorong peserta didik dapat mempraktikkan sebuah keterampilan dan bisa berkomunikasi dengan baik (Hutasuhut 2010).

Menurut Doppelt (2005), *Project Based Learning* (PBL) yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik memungkinkan pembelajaran sains dan teknologi kepada peserta didik dari berbagai latar belakang. Hasil penelitian dari doppelt yang lebih menekankan *Creative Design Proses* atau biasa disebut CDP. CDP ini memiliki enam tahapan, yaitu:

*Step one* merancang tujuan or *Design Purpose* Langkah pertama dalam merancang proses adalah menentukan rancangan masalah. Tiga langkah penting dalam langkah pertama ini adalah :

*Step one The Problem and The Need*, peserta didik mendeskripsikan alasan yang memotivasi mereka untuk memilih project. Pada step ini juga menentukan kebutuhan dan menetapkan masalah untuk menemukan solusi. *The Target Clientele and Restrictions*, peserta didik mendeskripsikan target clientele dan menetapkan pembatasan yang mereka ambil dalam pertimbangan. *The design goals*, peserta didik menetapkan permintaan kebutuhan yang mereka harapkan.

*Step two* Mengajukan pertanyaan or *inquiry Field of Inquiry* Langkah kedua dalam proses desain adalah untuk menentukan bidang penyelidikan di mana masalah berada. Peserta didik harus meneliti dan menganalisis sistem yang ada yang mirip dengan apa dikembangkan. Seperti *Information Sources, Identification of Engineering, Scientific, and Societal Aspects, and Organization of the Information and its Assessment*.

*Step tree* Mengajukan alternatif solusi or *Solution Alternatives* Mempertimbangkan solusi alternatif untuk rancangan masalah. Langkah ini memungkinkan peserta didik untuk membuat keputusan berbagai macam kemungkinan atau ide kreatif yang tak pernah dicoba sebelumnya. Peserta didik harus memberikan saran atau petunjuk contohnya: *Other People's View, Ideas Documentation, Consequence and Sequel, Consider All Factors*.

*Step Four* Memilih solusi or *Choosing the Preferred Solution*. Yang dimana harus memilih salah satu solusi atau pilihan yang dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai ide yang akan didokumentasikan dalam mengajukan solusi alternatif. Solusi yang dipilih mengikuti kriteria seperti Mempunyai lebih banyak poin positif dan sedikit poin negatif, Berdasarkan banyak faktor dan pandangan yang mungkin, Terlihat solusi yang baik di antara solusi yang lain, Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan masalah.

*Step Five* Melaksanakan kegiatan *Operation Steps*. Merencanakan metode untuk implementasi solusi yang dipilih misalnya jadwal, ketersediaan bahan, komponen, bahan, alat dan menciptakan *prototype*.

*Step last is six, Evaluasi or Evaluation*. Tahap evaluasi terjadi pada akhir proses kegiatan, tujuannya untuk Pada akhirnya proses pembelajaran *project based learning*, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dan produk yang telah dihasilkan. Proses refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Peserta didik hendaknya diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan *project*.

### **Desain Pembelajaran *Project Based Learning* IPS Tingkat SD/MI**

Pelaksanaan pembelajaran perlu didesain agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Hal yang sama juga perlu dilakukan dalam pembelajaran IPS tingkat SD/MI. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS tingkat SD/MI adalah *Project Based Learning*. Desain pembelajaran ini lebih menitik beratkan pada *student center* yang mana peserta didik aktif dalam kegiatan proyek dalam belajar sebuah topik. Selaras dengan konsep belajar *cone of experience* yang menyatakan bahwa pengalaman adalah pembelajaran yang berharga dan dapat melekat lebih lama dalam ingatan seseorang. Bahkan dalam presentasinya dapat dikatakan pembelajaran dengan *Project Based Learning* dapat diingat lebih lama dengan gambar 50 – 90% akan ingat setelah dua minggu mengenai apa yang dipelajari. Hal ini karena dalam *Project Based Learning* peserta didik diajak untuk aktif melalui *project* pembelajaran yang diberikan.

Dalam pendesainan pembelajaran IPS SD/MI berbasis *Project Based Learning* pendidik memiliki wewenang berkoordinasi dengan peserta didik untuk mendiskusikan rancangan kegiatan aktivitas proyek yang hendak dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran IPS SD/MI dapat dikembangkan dengan melakukan inovasi pengembangan LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik pada muatan pembelajaran IPS, dan menciptakan produk yang berkaitan dengan materi. Dalam pembelajaran IPS SD/MI berbasis *Project Based Learning* yang terlaksana selama ini dengan dapat menghasilkan endapat memori yang diingat dalam kategori ingatan yang cukup baik yakni 70% para peserta didik dapat mengingat materi yang dibelajari dengan model pendekatan berbasis *Project Based Learning*. Desain pembelajaran seperti ini selaras dengan *cone of experience* dalam kategori sifat keterlibatan pada kategori sifat menerima/berpartisipasi sampai tindakan. Kategori sifat tersebut menunjukkan sifat yang mana peserta didik aktif, hal itu yang dapat menjadikan mereka memiliki

memori pembelajaran lebih kuat dari pada pembelajaran yang sifat keterlibatannya membuat mereka tidak aktif.

### **Pelaksanaan *Project Based Learning***

Pelaksanaan *Project Based Learning* (Kemdikbud 2014) yaitu :

Fase pertama *start with essential question* atau disebut penentuan pertanyaan yang mendasar pembelajaran fase pertama dimulai dengan pertanyaan yang esensial, yaitu dimana pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas tertentu. Pertanyaan ini disusun dengan mengambil sebuah topik yang sesuai dengan dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi yang mendalam. Pertanyaan yang sudah disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan peserta didik untuk membuat *project*. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), provokatif, menantang, dan terkait dengan kehidupan peserta didik. Pendidik berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

Dengan menunjukkan hasil penelitian bahwa Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan rata-rata skor peserta didik dari tes pada masing-masing Fase, yaitu pada hasil tes awal 52,5% meningkat menjadi 65,2% hal ini berarti terjadi peningkatan skor sekitar 12,7% pada post tes Fase I.

Fase kedua adalah *design project* atau menyusun perencanaan *project* dimana perencanaan yang akan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Dengan begitu peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas *project* tersebut yang telah direncanakan. Perencanaan ini berisi tentang berbagai macam aturan pemilihan kegiatan yang dapat mendukung untuk menjawab pertanyaan penting dengan cara menghubungkan berbagai materi serta alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian *project*.

Sedangkan pada Fase II hasil tes awal peserta didik adalah 62,3% dan pada post tes meningkat menjadi 87,4% ini menunjukkan telah terjadi peningkatan skor peserta didik sebanyak 25,1%. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar peserta didik yang lebih tinggi pada Fase II jika dibandingkan pada Fase I.

Presentasi peningkatan hasil belajar peserta didik.



**Gambar 1.** Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa

Fase ketiga yang dimana adalah *create schedule* atau menyusun jadwal peserta didik dan pendidik berkolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan sebuah *project*. Aktivitas pada tahap ini antara lain membuat jadwal untuk menyelesaikan *project*, menentukan waktu akhir penyelesaian, merencanakan cara yang baru, membimbing peserta didik ketika membuat cara yang tidak ada hubungan dengan sebuah *project*, dan yang terakhir meminta peserta didik untuk membuat penjelasan bagaimana cara pemilihan waktu yang tepat. Dan jadwal yang sudah disepakati haruslah disetujui bersama supaya pendidik dapat *me-monitoring* kemajuan belajar dan pengerjaan *project* dilakukan di luar kelas.

Fase keempat yakni *monitoring the students and progress of project* atau Memantau peserta didik dan kemajuan *project* dimana pendidik harus bertanggung jawab untuk memantau semua kegiatan peserta didik selama menyelesaikan suatu *project*. Pemantauan ini dilakukan dengan cara

memfasilitasi peserta didik pada setiap proses pengerjaan *project* tersebut. Dengan kata lain pendidik menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses pemantauan dan dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

Fase kelima *assess the outcome* atau penilaian hasil, penilaian ini dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, yang berperan dalam mengevaluasi semua kemajuan masing-masing peserta didik, dan memberikan *feed back* atau umpan balik tentang perubahan tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik selama ini, dan juga sangat membantu bagi para pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya atau yang akan datang.

Fase keenam yang terakhir adalah *evaluation the experience* atau evaluasi pengalaman. Pada fase ini akhir dari sebuah proses pembelajaran, peserta didik dan pendidik melakukan refleksi terhadap sebuah kegiatan dan hasil *project* yang sudah dijalankan. Proses refleksi dapat dilakukan baik secara kelompok maupun individu. Pada tahap terakhir ini peserta didik diperintahkan untuk mengungkapkan perasaannya serta pengalaman mereka selama menyelesaikan *project*. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru atau *new inquiry* untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Selain itu dalam proses pelaksanaan *project based learning* dalam pembelajaran IPS ada beberapa penelitian juga mengatakan bahwa metode ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran terutama dengan pembelajaran IPS dikarenakan pembelajaran ips yang dulu-dulu sangat monoton sehingga peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran IPS namun sekarang sudah mulai meningkat dengan adanya berbagai metode salah satunya *project based learning* ini diantaranya dari beberapa penelitian.

Menurut Penelitian dari Devi (2019) dalam penelitiannya mengatakan dengan menerapkan metode *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dari 34 peserta didik dan telah memenuhi indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Hal ini dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra Fase sebesar 55, 88% atau terdapat 19 dari 34 peserta didik yang tuntas. Fase I meningkat menjadi 76,47% atau terdapat 30 dari 34 peserta didik yang tuntas. Pada Fase II meningkat mencapai 97,06% atau terdapat 33 dari 34 peserta didik yang tuntas.

Andari (2016) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa metode *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 20 Dangin Puri. Hal tersebut terlihat dari penguasaan pengetahuan atau peningkatan hasil belajar dari Fase I ke Fase II. Persentase rata-rata ketuntasan peserta didik pada Fase I mencapai 56,41%. Setelah dilaksanakan Fase II persentase rata-rata meningkat menjadi 89,74%. Dengan demikian ketuntasan peserta didik pada Fase I ke Fase II mengalami peningkatan sebesar 33,33%.

Hasil penelitian Sari (2018) menyatakan bahwa dengan menerapkan metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD . Pada penelitian ini dijelaskan bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik dari pra Fase sampai ke Fase II mengalami peningkatan. Pada pra Fase peserta didik yang tuntas belajar adalah 8 peserta didik (28,6%), pada Fase I menjadi 15 peserta didik (53,6%) dan pada Fase II menjadi 24 peserta didik (85,7%). Sedangkan peserta didik yang belum tuntas jumlahnya menurun. Pada saat pra Fase terdapat 20 peserta didik (71,4%) belum tuntas, pada Fase I masih 12 peserta didik (42,9%) yang belum tuntas dan pada Fase II masih 4 peserta didik (14,3%). Nilai tertinggi peserta didik meningkat yaitu pada pra Fase 85, Fase I meningkat menjadi 90 dan pada Fase II nilai tertinggi yaitu 95. Nilai terendah pra Fase 35, Fase I menjadi 50 dan Fase II nilai terendah 55. Rata-rata peserta didik dari pra Fase ke Fase II juga mengalami peningkatan dari praFase 65 menjadi 71,6 ke Fase I atau naik sebesar 6,6 dan pada Fase II menjadi 80,9 atau naik sebesar 9,3.

Penelitian lainnya yaitu Rahmawati (2018) mengatakan juga bahwa metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri 018 Sungai Keranji. Hal ini dapat dilihat dari data sebagai berikut: (1) Aktivitas guru pada Fase I yaitu sebesar 72,5% dengan kategori cukup. Sedangkan pada Fase II aktivitas guru meningkat menjadi 82,5% dengan kategori baik. Untuk aktivitas peserta didik pada Fase I yaitu sebesar 72,5% dengan kategori cukup, dan pada Fase II aktivitas peserta didik meningkat menjadi 85% dengan kategori baik. (2) Perolehan nilai rata-rata skor



dasar sebelum diadakan tes yaitu 69,41. Kemudian mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *project based learning* pada UH I, di peroleh nilai rata-rata peserta didik menjadi 75,61.

Meningkat lagi pada UH II dengan nilai rata-rata peserta didik menjadi 85,26. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari skor dasar ke UH I yaitu sebesar 8,93%, sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari skor dasar ke UH II adalah sebesar 22,83%. (3) Persentase ketuntasan pada data awal yaitu sebesar 52,94% dengan kategori tidak tuntas, setelah diterapkan metode *project based learning* pada Fase I maka persentase ketuntasan menjadi 82,35% dengan kategori tuntas, kemudian pada Fase II persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan yaitu menjadi 88,35% dengan kategori tuntas.

Kemudian skor tersebut diklasifikasikan menggunakan kriteria sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kategori ketuntasan

No	Skor	Nilai	Kategori
1	4,30 - 5,00	86-100	Sangat Baik
2	3,55 – 4,22	71-85	Baik
3	2,80 – 3,50	55 – 70	Cukup
4	2,05-2,75	36 – 54	Kurang
5	≤ 2,00	≤35	Sangat Kurang

Analisis dari berbagai artikel-artikel di atas dapat diambil bahwa metode *Project Based Learning* bukan hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik saja, namun juga mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik terutama pada tingkat SD yang mengalami perubahan yang berbeda-beda. Dapat dilihat dari data bahwa setiap penelitian dalam artikel tersebut memperoleh hasil peningkatan yang berbeda-beda, mulai dari yang terendah 50% dan yang tertinggi 85% Dengan dilaksanakannya pembelajaran yang menggunakan metode *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran lebih semaksimal mungkin dan dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efisien.

Analisis dari berbagai artikel-artikel di atas dapat diambil bahwa metode *Project Based Learning* bukan hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik saja, namun juga mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik terutama pada tingkat SD yang mengalami perubahan yang berbeda-beda. Dapat dilihat dari data bahwa setiap penelitian dalam artikel tersebut memperoleh hasil peningkatan yang berbeda-beda, mulai dari yang terendah 50% dan yang tertinggi 85% Dengan dilaksanakannya pembelajaran yang menggunakan metode *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran lebih semaksimal mungkin dan dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efisien.

## SIMPULAN

Desain pembelajaran adalah suatu perencanaan atau persiapan pembelajaran yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran untuk membantu terjadinya proses tranfer ilmu dari guru kepada peserta didik. Desain pembelajaran memiliki konsep interaksi yang dapat dibidang cukup penting untuk dipertimbangkan. dengan tujuan untuk mencapai solusi yang terbaik dalam pemecahan masalah pembelajaran dengan memanfaatkan strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang ada untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, kreatif, dan aktif. *Project Based Learning* atau biasa yang disebut PjBL merupakan sebuah pembelajaran yang melibatkan metode kerja project. Desain pembelajaran *Project Based Learning* atau PjBL menggunakan aktivitas sebagai langkah awal dalam memakai aktivitas sebagai tahap awal dalam mengumpulkan serta mengmenghubungkan pengetahuan yang berdasarkan pengalamannya sendiri dalam berbagai beraktivitas secara nyata. Prinsip PjBL yakni sebuah analisis masalah kompleks yang harus direncanakan, diselesaikan, dan dikelola pada batas waktu yang telah ditentukan. Prosedur ini yang digunakan untuk perencanaan, pemrosesan, dan implementasi atau penciptaan.

Pada desain pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS fase pertama yang dilalui adalah menciptakan rasa ingin tahu peserta didik dengan menyajikan masalah yang memicu

munculnya kemauan untuk menemukan pemecahan masalah melalui pengalaman aktivitas mereka. Step kedua, setelah disajikan masalah peserta didik akan diberikan aktivitas yang akan mereka lakukan berupa *project* kerja sebagai langkah untuk menemukan pemecahan masalah yang telah disajikan. Step ketiga, akan disusun *schedule* pelaksanaan *project* tersebut. Step keempat yaitu pelaksanaan *project* dan *monitoring* dari pendidik terhadap *progress* dari pelaksanaan aktivitas tersebut. Step kelima, akan dilaksanakan *assess the outcome* dan pemberian *feed back* terhadap hasil dari *project* yang mereka laksanakan. Step keenam adalah evaluasi yang bertujuan untuk penilaian dari kegiatan *project* berbasis penyelesaian masalah yang telah dilaksanakan.

Desain pembelajaran *Project Based Learning* atau PjBL dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS yang notabene terdapat pembahasan-pembahasan yang dapat dilakukan dalam sebuah proyek belajar. Dengan demikian peserta didik dapat terlatih dalam bersifat terbuka (*divergen*), membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), provokatif, mencoba hal baru, dan melatih untuk bersikap kontributif. Dengan desain ini pendidik dapat memaksimalkan dalam mengajar salah satunya mengajar mata pelajaran IPS.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afriana, Jaka. "Project based learning (PjBL)." *Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung* (2015).
- Anggraeni, Dini. *MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PERNAPASAN MANUSIA (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung)*. Diss. FKIP UNPAS, 2016.
- Ayukanti, Sefta. *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 9 BANDAR LAMPUNG*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Budiarti, Intan, and Gamaliel Septian Airlanda. "Penerapan metode problem based learning berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis." *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)* 2.1 (2019): 167-183.
- Arsana, I Wayan Oka Krismona, and I Wayan Sujan. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi IPS." *JURNAL IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN* 5, no. 1.
- Dari, Pebri Wulan, Hermansyah, and Susanti Faipri Selegi. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV." *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH* 2, no. 1.
- Darmayoga, I Wayan, and I Ketut Suparya. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019/2020." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1.
- Desnylasari, Enggar, Sri Mulyani, and Bakti Mulyani. 2016. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI TERMOKIMIA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016." *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 5, no. 1.
- Hasanah, Uswatun, Sarjono Sarjono, and Ahmad Hariyadi. 2021. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1.
- Hermawan, Momon. 2020. "Langkah-Langkah Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)." *Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id*. 2020.
- Huitema, Dave, and Et Al. 2009. "Adaptive Water Governance: Assessing the Institutional Prescriptions of Adaptive (Co-) Management from a Governance Perspective and Defining a Research Agenda." *Ecology and Society* 14, no. 1.
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hutasuhut, Saidun. 2010. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi

- Pembangunan Pada Jurusan Manajemen Fe Unimed.” *Pekbis Jurnal* 2, no. 1.
- Jusita, Martina Lona. 2019. “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS* 4, no. 2.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwa. 2020. “ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1.
- Kurniawati, Weni. 2021. “DESAIN PERENCANAAN PEMBELAJARAN.” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 7, no. 1.
- Mu’aini. 2016. “PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI PENERAPAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DI SMP NEGERI 15 KOTA YOGYAKARTA.” *JIPSINDO* 3, no. 1.
- Muriithi, Angela K., Samih H. Nasr, and Nelson Leung. 2013. “Utility of Urine Eosinophils in the Diagnosis of Acute Interstitial Nephritis.” *Journal of the American Society of Nephrology* 8, no. 11.
- Nirmayani, L. Heny, and Ni Putu Candra Prastya Dewi. 2021. “Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 3.
- Rezeki, Rina dwi. n.d. “Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat T.P 2013/2014.” *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 1.
- Setiawati, O.P., and Jairi Y.I. Nyalung. 2019. “Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTS Negeri 2 Kota Palangka Raya.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)* 11, no. 2.
- Sucipto, Hadi. 2017. “Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS.” *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual* 1, no. 1.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka.
- Utami, Prihma Sinta. 2016. “PENGARUH GAYABELAJAR DAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1.
- Widiyatmoko, A. 2012. “PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENGEMBANGKAN ALAT PERAGA IPA DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN BEKAS PAKAI.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. 1.
- Yunus, Ahmad, Khoirul Inayah, and Durrotun Nafisah. 2020. “Konsep Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPS Dalam Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.” *Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2.
- Zebua, Try Gunawan. 2021. “Studi Literatur Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa.” *J-PiMat* 3, no. 1.