



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.17160>

Penerapan Project Historia Magazine Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X E 3 SMAN 1 Ciamis

¹Aslikah, ¹Mentari Shafa Putri, ²Haviz Amanda Kumara

¹Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia

²SMAN 1 Ciamis, Indonesia

Email: mentarisp1306@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the findings obtained by researchers when conducting pre-research observations in class X E 3 SMAN 1 Ciamis. The observation revealed a problem in the form of low levels of student creativity in learning history. Based on this problem, this study aims to increase students' creativity by applying the Historia Magazine project which is designed as an innovative learning media to encourage students to explore their creative ideas. As for its implementation, this study used a classroom action design based on the John Elliot model which involves a series of systematic steps. Each cycle consists of four main actions: problem identification, general plan development, and action implementation, which includes four stages, implementation monitoring, and reflection for evaluation and improvement. The results showed an increase in student creativity in each cycle conducted. This improvement was measured based on four main indicators: fluency in generating ideas, flexibility in solving problems, elaboration in developing ideas into more detail, and originality in creating works. Thus it can be concluded that the application of the Historia Magazine project can be an alternative to increase student creativity in learning history in class X E 3 SMAN 1 Ciamis. This research contributes by presenting an innovative and applicable project-based learning approach, especially in history learning. The findings can be a reference for educators to develop learning methods that encourage students' creativity in various educational contexts.

Keywords: Creativity, History Learning, Project Historia Magazine

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi pra-penelitian di kelas X E 3 SMAN 1 Ciamis. Observasi tersebut mengungkapkan adanya permasalahan berupa rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan proyek *Historia Magazine* yang dirancang sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendorong siswa mengeksplorasi ide-ide kreatifnya. Adapun dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan desain tindakan kelas berdasarkan model John Elliot yang melibatkan serangkaian langkah sistematis. Setiap siklus terdiri dari empat tindakan utama, yaitu identifikasi masalah, penyusunan rencana umum, pelaksanaan tindakan yang mencakup empat tahapan, pemantauan implementasi, serta refleksi untuk evaluasi dan perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklus yang dilakukan. Peningkatan ini diukur berdasarkan empat indikator utama, yaitu kelancaran dalam menghasilkan ide, keluwesan dalam memecahkan masalah, elaborasi dalam mengembangkan ide menjadi lebih detail, serta orisinalitas dalam menciptakan karya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan proyek *Historia Magazine* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X E 3 SMAN 1 Ciamis. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang inovatif dan aplikatif, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa di berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Kreativitas, Pembelajaran Sejarah, *Project Historia Magazine*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

Aslikah, et.al. (2025). Penerapan *Project Historia Magazine* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X E 3 SMAN 1 Ciamis. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1),53-68

Sejarah Artikel:

Dikirim 16-12-2024, Direvisi 23-12-2024, Diterima 07-01-2025

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu elemen kunci dalam pendidikan abad ke-21. Menurut Munandar (2002), kreativitas adalah proses yang tercermin dari kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir. Ia juga menyatakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan untuk mengombinasikan dan memecahkan masalah. Hal ini selaras dengan pendapat Torrance dalam Ali dan Asrori (2014), kreativitas adalah kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai kesenjangan atau kesulitan dalam kehidupan, membangun teori baru, mengkomunikasikan temuannya, dan menyempurnakan serta menguji teori-teori tersebut jika diperlukan. Proses kreatif, seperti yang dijelaskan oleh Torrance, melibatkan identifikasi masalah, pengembangan hipotesis, dan penyelesaian melalui inovasi. Di mana aspek-aspek tersebut sangat selaras dengan tuntutan pendidikan saat ini yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, pengalaman, dan eksplorasi. Pembelajaran abad ke-21 juga menuntut siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan mampu bekerja sama dalam tim, memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan nyata, serta menciptakan solusi yang orisinal dan relevan. Pendekatan ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mendalam melalui interaksi dengan materi dan lingkungan pembelajaran.

Setiap individu memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang beragam, di mana hal tersebut juga menyebabkan adanya variasi kemampuan berpikir kreatif di antara siswa (Fadlillah & Siswono, 2022). Kemampuan berpikir kreatif ini dapat diukur melalui empat indikator utama, yaitu kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan kerincian (Fatima, dkk., 2023). Kemampuan berpikir kreatif seseorang juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal dan eksternal. Faktor psikologis dan fisiologis, seperti keadaan emosional, motivasi, dan kondisi fisik juga dapat memainkan peran penting dalam mengembangkan atau menghambat kreativitas individu (Mayarni & Yulianti, 2020).

Di samping itu, peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa. Guru perlu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Herlaumbang, dkk., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatulloh & Julianingsih (2021) menunjukkan bahwa gaya belajar siswa sangat memengaruhi tingkat kreativitas siswa. Setiap gaya belajar; baik visual, auditorial, maupun kinestetik memiliki dampak yang berbeda terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Gaya belajar kinestetik, misalnya, terbukti paling mendukung pengembangan empat indikator utama kreativitas, yaitu berpikir lancar, fleksibel, orisinal, dan merinci. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar kinestetik yang melibatkan aktivitas fisik dan pengalaman secara langsung, cenderung memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dengan cara yang lebih terbuka dan inovatif (Wijayanto, dkk., 2021).

Selain itu, penelitian oleh Ismail & Nurhayati (2015) menegaskan adanya hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa gaya belajar yang diterapkan dalam pembelajaran dapat mempengaruhi tidak hanya tingkat kreativitas tetapi juga pencapaian akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang menuntut keterampilan praktis, seperti simulasi digital. Dengan demikian, penting bagi guru untuk memperhatikan gaya belajar siswa dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi kreativitas siswa dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Strategi yang dapat guru pilih salah satunya adalah dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran.

Model PjBL memberikan kerangka pembelajaran yang menitikberatkan pada proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk bekerja secara kolaboratif, menggali topik pembelajaran secara mendalam, serta menghasilkan produk akhir yang inovatif. Salah satu implementasi yang efektif dari PjBL dalam pembelajaran sejarah adalah pembuatan *Historia Magazine*. *Historia Magazine* merupakan publikasi digital yang memadukan elemen teks, gambar, dan multimedia untuk menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran sejarah, *Historia Magazine* dapat berfungsi sebagai produk akhir dari proyek yang melibatkan siswa dalam proses penelitian, analisis, serta penyajian materi. Melalui pembuatan *Historia Magazine*, siswa tidak hanya belajar memahami sejarah secara mendalam, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengasah keterampilan kreatif, teknis, dan komunikasi. Proses ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar, meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam tim, serta memperkuat kemampuan menyajikan ide-ide kreatif siswa secara efektif (Barokah & Slamet, 2024). Sehingga membuat penelitian ini penting untuk dilakukan dalam mengatasi rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine* dan menjadi solusi yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, yaitu mendorong kreativitas, kolaborasi, dan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Ciamis pada mata pelajaran sejarah, ditemukan adanya sejumlah kendala dalam proses pembelajaran di kelas. *Pertama*, rendahnya kreativitas siswa yang tercermin dari minimnya ide-ide orisinal dan kurangnya kemampuan siswa untuk mengelaborasi materi yang dipelajari. *Kedua*, pemanfaatan model pembelajaran yang belum optimal menjadi salah satu penyebab stagnasi dalam inovasi metode mengajar. *Ketiga*, strategi pembelajaran yang diterapkan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, terutama gaya belajar kinestetik dan visual yang memerlukan pendekatan interaktif dan pengalaman langsung. *Keempat*, banyak siswa yang tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran, baik dalam diskusi, tanya jawab, maupun penyelesaian tugas.

Permasalahan ini menunjukkan pentingnya penerapan variasi model pembelajaran yang lebih adaptif dan mendukung pengembangan kreativitas siswa, terutama untuk mengakomodasi kebutuhan gaya belajar yang beragam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan PjBL berbasis *Historia Magazine* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X E 3 di SMA Negeri 1 Ciamis. Dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era modern. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan kreativitas, serta mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi wahana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kebutuhan siswa, baik saat ini maupun di masa depan. Hal ini mendukung siswa untuk tidak hanya memahami sejarah secara tekstual, tetapi juga mampu menginterpretasikan, mengelaborasi, dan menyajikan sejarah dengan cara yang inovatif, sesuai dengan tuntutan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dirancang untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan mengimplementasikan tindakan yang terencana untuk menyelesaikan masalah pembelajaran (Sukmadinata, 2017). Di sisi lain, PTK adalah penelitian praktis yang dilaksanakan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, serta untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif guna mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa (Arikunto, 2021). Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Setelah mempelajari berbagai desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti memutuskan untuk menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh (Elliot, 1991). Pemilihan desain ini didasarkan pada keunggulan model John Elliot yang menawarkan tahapan penelitian yang lebih terperinci dan sistematis, khususnya dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek. Setiap langkah dalam desain ini dirancang untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai tahapan, sehingga sesuai dengan kebutuhan penelitian ini yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan *Historia Magazine*. Penerapan model John Elliot juga memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menyesuaikan tahapan penelitian dengan kebutuhan kelas.

Fokus pada penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan *Historia Magazine* sebagai proyek akhir. Tahap perencanaan, siswa dilibatkan dalam merancang konsep majalah yang memuat informasi sejarah dengan cara yang menarik dan kreatif. Pada tahap pembuatan proyek, siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan berbagai ide, menggunakan teknologi dan media yang relevan, serta berkolaborasi dalam kelompok. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi sejarah, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi, yang semuanya merupakan elemen penting dalam pendidikan abad ke-21.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat dan menilai sejauh mana peningkatan kreativitas siswa menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi siswa yang disesuaikan dengan rubrik penilaian kreativitas untuk melihat ketercapaian indikator kreativitas yang telah peneliti tetapkan melalui pengamatan langsung dan pengamatan lembar kerja siswa. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan terbuka yang berfokus pada pengalaman siswa selama proses pembelajaran, termasuk tantangan yang siswa hadapi, serta pandangan tentang penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine*. Dokumentasi penelitian ini berupa pengambilan gambar oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan informasi terkait data atau dokumen berupa foto selama

proses pembelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Ciamis dengan sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data utama penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru sejarah, dan siswa. Siswa kelas X.E.3 yang berjumlah 36 orang - 15 laki-laki dan 21 perempuan menjadi sumber data primer. Adapun untuk sumber data sekunder terdiri dari buku, jurnal, artikel, dan dokumen pendukung lainnya termasuk silabus, modul pengajaran, dan sumber belajar terkait. Data ini berfungsi sebagai referensi untuk memperkuat analisis dan mendukung hasil penelitian yang dilakukan.

Metode kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian tindakan kelas ini. Data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan tertentu, termasuk proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta interaksi antar siswa selama penerapan pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif berkaitan dengan peningkatan kreativitas siswa yang diukur berdasarkan penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine* dalam pembelajaran sejarah. Untuk memudahkan pemahaman dan visualisasi perkembangan kreativitas siswa, data kuantitatif dianalisis menggunakan penilaian skor, kemudian hasilnya dihitung dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Berikut rumus dalam pengolahan data hasil observasi kreativitas siswa secara keseluruhan:

Peningkatan Kreativitas Siswa : $\frac{\text{Jumlah skor per siklus}}{\text{Jumlah skor maksim}} \times 100\%$

Melalui rumus tersebut, data kuantitatif terkait kreativitas siswa dapat diolah untuk melihat perubahan yang jelas antara kondisi sebelum dan setelah penerapan model PjBL. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan PjBL berbasis *Historia Magazine* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah. Tabel dan grafik yang dihasilkan dari perhitungan ini akan memudahkan interpretasi hasil dan memberikan dasar yang kuat untuk evaluasi lebih lanjut terhadap penerapan model pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Project Historia Magazine Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran di sekolah merupakan sarana komunikasi yang sangat penting antara guru dan siswa, di mana interaksi ini tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pengembangan keterampilan dan karakter siswa. Bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu sejalan dengan pendapat dari Suardi (2018). Di dalam pembelajaran sejarah, tujuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pemahaman fakta-fakta sejarah, tetapi juga dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan juga kreatif.

Sejarah sebagai mata pelajaran tidak hanya bertujuan untuk mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu, tetapi lebih dari itu, sejarah membantu siswa untuk memahami bagaimana peristiwa masa lalu berpengaruh terhadap keadaan sekarang dan masa depan. Sejarah memberikan wawasan tentang perilaku manusia dalam menghadapi perubahan, tantangan, dan keputusan yang diambil pada zaman dahulu. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada hafalan tanggal dan fakta, tetapi juga harus memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lebih dalam mengenai dampak dari peristiwa-peristiwa tersebut terhadap kehidupan siswa hari ini.

Sebagai komponen penting dalam pendidikan, kreativitas dalam pengajaran sejarah memainkan peran penting dalam menumbuhkan kemampuan siswa untuk berpikir lebih dalam dan luas. Menurut Munandar (2002), kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan yang baru dan inovatif serta menemukan solusi baru terhadap suatu masalah. Kemampuan siswa untuk mengingat atau memahami peristiwa-peristiwa sejarah hanyalah salah satu aspek dari kreativitas dalam pendidikan sejarah; aspek lainnya adalah kemampuan siswa untuk mengevaluasi, menghubungkan, dan memberikan interpretasi yang baru terhadap peristiwa-peristiwa tersebut. Hal ini sangat penting karena kreativitas memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan sejarah yang lebih mendalam dan dapat diterapkan, yang tidak diragukan lagi bermanfaat dalam lingkungan akademis dan dunia nyata.

Perkembangan pendidikan di abad ke-21 mengharuskan para guru untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa. Menurut penelitian Wijayanto dkk. (2021), salah satu gaya belajar, yaitu kinestetik diakui sangat mendukung empat indikasi utama kreativitas, yaitu berpikir kritis, luwes, orisinal dan terperinci. Bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, kegiatan yang memungkinkan siswa bergerak, berinteraksi, dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran akan lebih efektif dampaknya. Hal ini perlu diperhatikan oleh peneliti, khususnya di SMA Negeri 1 Ciamis, di mana sebagian besar siswa kelas X E 3 memiliki gaya belajar kinestetik. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, seperti *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine* menjadi pilihan yang tepat dan paling sesuai.

Bagi siswa kelas X E 3 SMA Negeri 1 Ciamis, penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) yang menggabungkan *Historia Magazine* ke dalam pembelajaran sejarah ternyata berhasil memberikan pengalaman yang lebih berkesan. PjBL adalah metode pengajaran yang menekankan pada proyek, memungkinkan kolaborasi kelompok, memungkinkan siswa untuk mendalami materi pelajaran, dan menghasilkan karya yang orisinal dan kreatif. Hasilnya, siswa dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual. Dengan menggunakan *Historia Magazine* sebagai media pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan teknologi digital untuk membuat publikasi digital yang menggabungkan teks, gambar, dan multimedia lainnya untuk menyajikan informasi sejarah dengan cara yang menarik. Model PjBL ini tidak hanya mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif.

Dalam konteks ini, pembuatan *Historia Magazine* sebagai produk akhir memberikan siswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam penelitian, analisis, serta presentasi materi sejarah. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya belajar mengenai peristiwa-peristiwa sejarah, tetapi juga mempelajari keterampilan teknis dalam penggunaan teknologi digital dan media komunikasi yang sangat relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, melalui kolaborasi kelompok, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting untuk kehidupan di masa depan. Proses ini memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif, menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi saat ini, serta mengembangkan ide-ide baru yang orisinal dalam menyajikan sejarah. Berikut proses penerapan *project historia magazine* dalam pembelajaran sejarah:

1. Perencanaan Pembelajaran Sejarah Dengan Mengimplementasikan *Historia Magazine*

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan yang dilakukan secara cermat oleh peneliti sebelum melaksanakan tindakan di kelas X E 3 SMA Negeri 1 Ciamis. Perencanaan dimulai dengan melakukan observasi pra-penelitian untuk menganalisis masalah yang muncul dalam pembelajaran sejarah di kelas. Dari hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan utama yang

menjadi fokus penelitian. *Pertama*, rendahnya kreativitas siswa yang tercermin dari minimnya ide-ide orisinal dan kurangnya kemampuan siswa untuk mengelaborasi materi yang dipelajari. *Kedua*, pemanfaatan model pembelajaran yang belum optimal menjadi salah satu penyebab stagnasi dalam inovasi metode mengajar. *Ketiga*, strategi pembelajaran yang diterapkan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, terutama gaya belajar kinestetik dan visual yang memerlukan pendekatan interaktif dan pengalaman langsung. *Keempat*, banyak siswa yang tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran, baik dalam diskusi, tanya jawab, maupun penyelesaian tugas.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, peneliti merancang pembelajaran berbasis model *Project-Based Learning* (PjBL) dengan media *Historia Magazine* sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa dan mengakomodasi gaya belajar yang beragam. Dalam proses ini, peneliti menyusun modul ajar yang lengkap dan sistematis, termasuk asesmen yang berfokus pada pengembangan kreativitas siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengevaluasi keterlibatan dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Dengan Mengimplementasikan *Historia Magazine*

Langkah *kedua*, pelaksanaan yang dilakukan dalam dua siklus untuk memberikan kesempatan refleksi dan perbaikan secara bertahap. Siklus I dimulai dengan memperkenalkan proyek pembuatan *Historia Magazine* yang berisi materi tentang Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Peneliti membagi siswa menjadi delapan kelompok, masing-masing bertugas membuat *Historia Magazine* yang terfokus pada satu kerajaan tertentu, sesuai dengan tema kelompoknya masing-masing. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan secara detail proses pembuatan *Historia Magazine* termasuk penggunaan aplikasi digital yang direkomendasikan, serta panduan struktur isi yang harus dimasukkan, seperti peta kekuasaan kerajaan, daftar raja yang berkuasa, terjadinya peristiwa penting, peninggalan kerajaan, dan fakta unik kerajaan terkait. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, peneliti menunjukkan contoh *Historia Magazine* yang telah dibuat sebelumnya, sehingga siswa memiliki referensi visual yang memadai.

Pada siklus I, setiap kelompok diberikan Lembar Kerja siswa (LKPD) sebagai panduan untuk merancang produk *Historia Magazine*. Dalam LKPD tersebut, tugas masing-masing anggota kelompok sudah dibagi secara spesifik berdasarkan peran, yaitu sebagai *researcher*, *content creator*, dan *graphic designer*. Pembagian peran ini bertujuan untuk memastikan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang jelas dalam menyelesaikan proyek. *Researcher* bertugas mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang valid dan relevan, seperti buku, artikel ilmiah, atau dokumen sejarah. *Content creator* bertanggung jawab menyusun konten tulisan, termasuk narasi sejarah, fakta-fakta penting, dan deskripsi visual yang menarik. Sementara itu, *graphic designer* fokus pada aspek visual majalah, seperti tata letak, ilustrasi, dan elemen desain lainnya yang membuat majalah lebih menarik dan informatif.

Guru memberikan penjelasan rinci tentang aspek-aspek yang harus dimuat dalam *Historia Magazine*. Selain itu, guru juga menekankan pentingnya membuat desain majalah yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga informatif, menggunakan bahasa yang sopan, jelas, dan mudah dipahami. Siswa diharuskan mencantumkan sumber referensi yang sah dan terpercaya untuk setiap informasi yang digunakan dalam majalah, sehingga produk yang dihasilkan memiliki akurasi dan kredibilitas yang tinggi.

Untuk membantu kelompok mengelola waktu dengan baik, guru menyediakan jadwal pengerjaan proyek yang juga terintegrasi dalam LKPD. Jadwal ini dirancang untuk membantu siswa menyusun rencana kerja yang terstruktur sesuai dengan waktu yang tersedia. Siswa diminta untuk mengisi jadwal tersebut berdasarkan tahapan proyek, seperti pengumpulan data, penyusunan konten, pembuatan desain, dan finalisasi produk. Setelah menyusun jadwal, setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk mempresentasikan rancangan jadwal proyek yang telah disusun di depan kelas secara bergiliran.

Presentasi ini tidak hanya memberikan gambaran kepada kelompok lain tentang bagaimana proyek akan dikerjakan, tetapi juga menjadi sarana untuk bertukar ide dan mendapatkan masukan dari teman-teman sekelas.

Langkah ini bertujuan untuk melatih keterampilan perencanaan, manajemen waktu, dan kolaborasi dalam kelompok. Selain itu, penyusunan jadwal memungkinkan guru untuk memantau sejauh mana setiap kelompok memahami tugas dan mengatur proses kerja dengan efektif. Proses ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kemampuan komunikasi yang merupakan bagian penting dari pembelajaran berbasis proyek. Dengan pembagian tugas yang jelas, bimbingan yang terarah, dan jadwal yang terencana, diharapkan setiap kelompok dapat menghasilkan produk *Historia Magazine* yang tidak hanya kreatif tetapi juga informatif dan berkualitas.

Meskipun *Historia Magazine* yang dihasilkan pada siklus I belum sepenuhnya sempurna, proyek ini memberikan fondasi yang kuat untuk mengembangkan kreativitas siswa. Evaluasi hasil menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa pada siklus I berada dalam kategori cukup, dengan beberapa kendala yang diidentifikasi. Misalnya, keterbatasan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi digital menjadi salah satu hambatan utama. Selain itu, pemahaman siswa terhadap penyusunan konten yang menarik dan orisinal masih dalam tahap berkembang. Namun, kendala ini justru menjadi peluang bagi peneliti untuk memperbaiki strategi pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, setiap kelompok berhasil menyusun *Historia Magazine*. Proses penyusunan berjalan lancar karena siswa telah memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep, struktur, dan teknik pembuatan *Historia Magazine*. Penguasaan terhadap aplikasi yang digunakan untuk mendesain majalah juga meningkat, sehingga siswa mampu menghasilkan produk yang lebih berkualitas. Peningkatan ini tercermin dari hasil evaluasi yang menunjukkan skor kreativitas siswa yang masuk dalam kategori baik, menandakan adanya perkembangan signifikan dibandingkan dengan tahap sebelumnya.

Pada siklus ini, hasil *Historia Magazine* tiap kelompok ditampilkan melalui kegiatan presentasi. Presentasi ini bertujuan untuk memperlihatkan kreativitas dan pemahaman siswa mengenai materi sejarah yang telah siswa olah dalam bentuk *Historia Magazine*. Penjelasan guru mencakup aspek teknis dan substansi yang perlu diperhatikan oleh kelompok yang akan mempresentasikan, seperti cara menyampaikan informasi dengan runtut, menarik, serta berbasis data yang akurat. Selain itu, guru juga mengingatkan pentingnya etika presentasi, seperti menjaga sikap profesional dan menghargai waktu. Sementara kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi bertugas untuk menyimak dengan cermat setiap pemaparan yang diberikan. Siswa diarahkan untuk mencatat poin-poin penting yang disampaikan, serta mempersiapkan tanggapan berupa saran, pertanyaan, atau kritik yang konstruktif terhadap hasil kerja kelompok yang tampil. Aktivitas ini bertujuan untuk melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus melatih kemampuan analitis dalam mengevaluasi karya orang lain.

Setelah setiap kelompok menyelesaikan presentasinya, guru memberikan umpan balik yang terfokus pada kekuatan dan kelemahan dari *Historia Magazine* yang telah dibuat. Umpan balik ini mencakup aspek-aspek seperti konten sejarah, keakuratan informasi, kreativitas dalam penyajian visual, serta relevansi dengan tema yang diberikan. Guru juga memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan proyek di masa mendatang, sehingga siswa dapat mengambil pelajaran dari pengalaman selama proses pembuatan dan presentasi.

Setelah sesi umpan balik, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kesimpulan mengenai topik yang telah dipelajari melalui proyek tersebut. Aktivitas ini mendorong siswa untuk merefleksikan apa yang telah dipahami dan bagaimana proyek yang dikerjakan memberikan wawasan baru tentang sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Guru kemudian memfasilitasi diskusi bersama tentang manfaat dari pembelajaran berbasis proyek yang telah dilaksanakan. Siswa mengungkapkan bahwa pengalaman ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah, tetapi juga mengasah berbagai keterampilan penting seperti berpikir kreatif, bekerja dalam tim, manajemen waktu, dan komunikasi.

Pada bagian penutupan, guru meminta siswa untuk melakukan refleksi secara tertulis melalui lembar refleksi yang telah disediakan. Lembar refleksi ini berisi beberapa pertanyaan yang membantu siswa mengevaluasi pengalaman yang sudah didapat selama proses pembelajaran, seperti tantangan apa yang siswa hadapi, apa yang siswa pelajari dari proyek tersebut, dan bagaimana siswa dapat meningkatkan diri di masa depan. Refleksi ini menjadi alat penting untuk membantu siswa memahami perkembangan diri sendiri, sekaligus memberikan umpan balik kepada guru mengenai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Guru juga memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas keaktifan dan dedikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Apresiasi ini disampaikan dalam bentuk pujian lisan maupun simbolis, seperti pemberian penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan hasil terbaik. Dengan cara ini, siswa merasa dihargai atas usaha yang sudah dilakukan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar. Siklus ini ditutup dengan suasana positif yang penuh semangat, mencerminkan keberhasilan pembelajaran berbasis proyek dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Selama pelaksanaan siklus II peningkatan kreativitas siswa dapat diamati dari empat indikator utama. *Pertama*, kelancaran dalam menyampaikan ide. Pada siklus II, siswa mampu mengorganisasikan informasi secara runtut dan sistematis, sehingga konten dalam *Historia Magazine* menjadi lebih mudah dipahami. *Kedua*, keluwesan dalam memadukan konten sejarah dengan elemen visual yang lebih variatif. Beberapa kelompok menggunakan ilustrasi, infografis, dan elemen interaktif yang menarik, menunjukkan kemampuan untuk berpikir fleksibel dan kreatif dalam menyajikan informasi. *Ketiga*, elaborasi yang terlihat dari pengembangan ide-ide awal menjadi karya yang lebih rinci dan informatif. Setiap kelompok berhasil menambahkan detail seperti fakta-fakta unik, kronologi yang jelas, serta interpretasi yang mendalam tentang peristiwa sejarah yang dibahas. *Keempat*, orisinalitas yang mencerminkan kemampuan siswa untuk menyajikan konten sejarah dengan pendekatan baru. Beberapa kelompok, misalnya, memilih tema-tema unik atau gaya penulisan yang lebih kreatif, seperti menyisipkan wawancara imajiner dengan tokoh sejarah.

Selain itu, siswa menunjukkan kemajuan dalam kemampuan kolaborasi dan manajemen waktu. Pembagian tugas di dalam kelompok menjadi lebih efisien, dan setiap anggota berkontribusi secara aktif dalam menyelesaikan proyek. Misalnya, peran sebagai *researcher*, *content creator*, dan *graphic design* dioptimalkan sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga hasil kerja lebih terkoordinasi. Tidak hanya itu, siswa juga semakin terampil dalam menerima dan memberikan umpan balik, baik dari teman sejawat maupun guru yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan proyek.

Model *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine* terbukti efektif dalam mendorong kreativitas sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, eksperimen, dan refleksi. Proses ini juga memberi siswa kesempatan untuk mengaitkan pembelajaran sejarah dengan pengalaman nyata, seperti menyusun proyek kreatif yang relevan dengan dunia digital saat ini. Selain meningkatkan kreativitas, model ini membantu siswa memahami materi sejarah dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.

Keberhasilan siklus II tidak hanya mencerminkan efektivitas metode yang diterapkan, tetapi juga menunjukkan pentingnya pengembangan kreativitas dalam pembelajaran sejarah. Dengan kreativitas, siswa tidak hanya memahami peristiwa masa lalu tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks masa kini melalui karya yang inspiratif. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif.

3. Observasi Pembelajaran Sejarah Dengan Mengimplementasikan *Historia Magazine*

Langkah *ketiga* adalah observasi, digunakan untuk mengevaluasi hasil proyek secara keseluruhan dari siklus I sampai II. Di kelas X.E.3 SMA Negeri 1 Ciamis, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas siswa selama menerapkan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine*. Penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada kreativitas siswa, baik dalam aspek proses maupun hasil. Hal ini terlihat dari

peningkatan skor kreativitas siswa berdasarkan indikator-indikator yang diamati secara sistematis selama kedua siklus berlangsung.

Salah satu indikator yang mengalami peningkatan adalah kelancaran dalam menghasilkan banyak ide dan gagasan. Siswa mampu merancang konsep *Historia Magazine* dengan berbagai pendekatan kreatif, seperti penggunaan ilustrasi unik, tata letak yang menarik, serta pemilihan warna yang sesuai dengan tema sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Ide-ide ini tidak hanya muncul selama diskusi kelompok tetapi juga berhasil diimplementasikan ke dalam proyek dengan baik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa telah berhasil mengatasi hambatan yang ditemukan pada siklus pertama, seperti kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain atau merancang konten yang informatif.

Selain itu, indikator keluwesan juga mengalami perkembangan yang signifikan. Siswa mampu mengolah informasi sejarah yang kompleks menjadi sajian yang mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis. Indikator orisinalitas dalam kreativitas siswa juga berkembang dengan baik. Proyek *Historia Magazine* yang dihasilkan menunjukkan ciri khas setiap kelompok, mencerminkan ide-ide unik yang dibuat secara mandiri tanpa bantuan pihak luar. Sebagai contoh, beberapa kelompok menambahkan rubrik khusus seperti 'Trivia Sejarah' untuk memberikan sentuhan berbeda pada produk. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa pendekatan PjBL berbasis *Historia Magazine* mampu memotivasi siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan menghasilkan karya yang orisinal.

Pada tahap presentasi, siswa juga menunjukkan kemampuan dalam mengorganisasi informasi, berpikir kritis, dan menyampaikan ide secara komunikatif. Masing-masing kelompok memaparkan hasil proyek di depan kelas dengan gaya yang kreatif dan menarik perhatian. Beberapa kelompok menggunakan alat bantu seperti infografis dan animasi untuk memperkuat presentasi. Proses ini tidak hanya menampilkan hasil akhir dari *Historia Magazine*, tetapi juga memberikan gambaran tentang perjalanan siswa selama menyusun proyek, termasuk tantangan yang dihadapi dan solusi yang siswa temukan. Berikut merupakan hasil penilaian pada lembar kreativitas siswa:

Tabel 1. Skor Kreativitas siswa Siklus I dan Siklus II

Indikator	Sub Indikator	Siklus I	Siklus II
Kelancaran	Menemukan berbagai sumber informasi yang relevan	13	19
	Membuat rancangan desain <i>Historia Magazine</i> dengan jelas	12	18
Keluwesan	Merevisi ide- ide pada rancangan <i>project</i> yang telah dibuat sebelumnya	14	19
	Menggunakan berbagai unsur pendukung (gambar ilustrasi, foto, diagram, bagan, grafik dan timeline) yang sesuai dengan masing-masing kerajaan	14	20
Elaborasi	Berdiskusi dan berargumen dengan baik	12	18
	Menyampaikan Informasi dalam <i>Historia Magazine</i> dengan baik	13	20
Orisinalitas	Kombinasi dan komposisi visual (tata letak, tipografi, serta warna) dalam <i>Historia Magazine</i>	13	20
	Narasi informasi yang disajikan dalam <i>Historia Magazine</i> (sesuai dengan tema, dikemas secara efektif, dan hasil buatan sendiri)	13	19
Jumlah skor siklus		104	153
Skor maksimal		192	
Rata-rata		54,17%	79,69%
Konversi nilai rata- rata		Cukup	Baik

Keterangan :

Rumus perhitungan skor maksimal = Jumlah Sub Indikator × Skor Maksimal Sub Indikator × Jumlah Kelompok
= 8 × 3 × 8 = 192

Rumus Perhitungan Rata-Rata (Persentase: $\frac{\text{Jumlah skor per siklus}}{\text{Jumlah skor maksimim}} \times 100\%$)

Tabel 2. Konversi Nilai Rata-rata (persentase)

Nilai	Kategori
61-100%	Baik
31-60%	Cukup
1-30%	Kurang

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa pada seluruh subindikator setelah penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine* dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, kreativitas siswa berada dalam kategori cukup dengan persentase skor sebesar 54,17%. Meskipun siswa telah mulai menunjukkan kemampuan dalam menyusun proyek, hasilnya masih memerlukan penyempurnaan dalam beberapa aspek seperti orisinalitas dan elaborasi. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan skor menjadi 79,69%, yang tergolong dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif setelah memahami proses pembuatan *Historia Magazine* secara lebih mendalam. Siswa menjadi lebih terampil dalam mengolah informasi, merancang konten, dan menyajikannya dalam bentuk yang menarik dan sesuai dengan materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Grafik 1. Perbandingan Rata-rata Skor Kreativitas siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan hasil data di atas, hasil skor kreativitas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan antara siklus I dan II setelah penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine*. Peningkatan ini tercermin dari perkembangan skor kreativitas yang semakin meningkat. Peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. *Pertama*, pengalaman siswa pada siklus I adalah membantu memahami teknis pembuatan *Historia Magazine* serta eksplorasi ide-ide kreatif. Pengalaman ini memberikan pijakan yang kuat untuk menghasilkan karya yang lebih baik pada siklus II. *Kedua*, peran guru yang memberikan bimbingan lebih intensif pada siklus II turut menjadi faktor penting. Guru memberikan arahan spesifik terkait tata letak visual, penggunaan aplikasi desain, dan pengembangan narasi sejarah yang menarik. *Ketiga*, pembagian peran dalam kelompok menjadi lebih jelas pada siklus II, seperti pembagian tugas antara *researcher*, *content creator*, dan *graphic designer*, sehingga seluruh anggota kelompok dapat berkontribusi secara optimal. Terakhir, penguasaan teknologi yang sebelumnya menjadi kendala pada siklus I mulai teratasi pada siklus II berkat latihan dan arahan tambahan yang memungkinkan siswa menggunakan aplikasi desain dengan lebih percaya diri dan produktif.

Konsep kreativitas yang diungkapkan oleh (Munandar, 2002) dan Torrance menjadi relevan dalam analisis penelitian ini. Kreativitas siswa tercermin dari indikator-indikator yang mencakup kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas. Sebagai contoh, pada siklus II, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dalam mengembangkan elemen visual dan narasi yang unik dalam *Historia Magazine*. Hal ini mencerminkan keluwesan siswa dalam memadukan berbagai sumber informasi serta orisinalitas dalam menyajikan materi sejarah dengan pendekatan yang menarik dan relevan. Selaras pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sastradiharja dan Febriani, 2023) bahwa Kreativitas siswa tidak hanya menjadi alat untuk menyelesaikan masalah secara kreatif, inovatif, dan imajinatif, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan cara belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Dengan keterampilan kreatif, siswa dapat melihat tantangan dari berbagai perspektif, menciptakan solusi unik, dan menghasilkan ide-ide baru yang relevan dengan konteks pembelajaran. Hal ini tidak hanya membantu siswa mengatasi hambatan belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih luas dan mendalam tentang materi yang dipelajari.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses belajar yang kreatif juga membangun kemandirian dan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan guru. Melalui pendekatan seperti *Project-Based Learning* (PjBL), siswa diajak untuk mengelola proyek dari awal hingga akhir, termasuk merencanakan, mengorganisasi, dan mengevaluasi hasil kerja. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu, kerja sama tim, dan kemampuan untuk mengatasi tantangan secara mandiri. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk memahami materi, tetapi juga membangun keterampilan hidup yang penting di masa depan.

Penguasaan teknologi digital juga berkontribusi pada peningkatan kreativitas ini, di mana siswa dapat memanfaatkan aplikasi desain untuk menyusun majalah dengan tata letak yang profesional dan interaktif. Proses ini tidak hanya memperlihatkan peningkatan teknis, tetapi juga menggarisbawahi pentingnya integrasi antara kreativitas dan teknologi dalam pendidikan modern. Proyek yang dirancang secara matang dan memanfaatkan teknologi pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam serta kontekstual, sehingga membantu siswa mengembangkan beragam keterampilan penting (Widyawati & Sukadari, 2023). Teknologi memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan berbagai format dan medium, seperti infografis, video, dan animasi, sehingga siswa dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan karya yang lebih dinamis. Dengan demikian, teknologi digital menjadi katalis dalam proses belajar kreatif, membantu siswa mengatasi keterbatasan tradisional dalam menyampaikan gagasan.

4. Refleksi Pembelajaran Sejarah Dengan Mengimplementasikan *Historia Magazine*

Langkah *keempat*, yaitu refleksi. Pada siklus I, beberapa kelompok siswa mengalami kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan, sehingga peneliti perlu memberikan penjelasan tambahan terkait teknis pengerjaan LKPD. Beberapa kelompok belum dapat membuat rancangan proyek dengan jelas, sementara sejumlah siswa masih pasif dan jarang mengemukakan ide. Meskipun ada yang sudah berpartisipasi, kualitas ide yang dihasilkan masih terbatas pada kutipan dari sumber lain dan kurang orisinal.

Dengan pertemuan berikutnya, pemahaman siswa meningkat, dan beberapa kelompok mulai memanfaatkan sumber informasi untuk menyusun materi proyek. Namun, terdapat kelompok yang masih kesulitan mengembangkan ide-ide baru dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam diskusi kelompok, hanya 3 kelompok yang anggotanya aktif secara merata, sementara yang lain didominasi oleh beberapa anggota saja. Beberapa kelompok juga belum optimal dalam menggunakan unsur pendukung proyek sesuai dengan tema yang ditentukan. Pada tahap akhir, hampir semua kelompok lupa mencantumkan identitas dan sumber informasi dalam proyek, meskipun sudah menuliskannya di LKPD. Selain itu, banyak kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyajikan informasi secara efektif dan memilih materi yang sesuai untuk proyek. Komposisi visual dalam proyek juga masih memerlukan perbaikan. Secara keseluruhan, siklus I menunjukkan adanya potensi peningkatan yang perlu diperhatikan dalam siklus berikutnya.

Pada siklus II, siswa menunjukkan perkembangan signifikan dalam pengerjaan proyek. Semua siswa telah memahami dengan baik tugas yang diberikan, dan beberapa kelompok berhasil menyusun rancangan proyek secara jelas. Siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif mengemukakan ide-ide kreatif. Kelompok-kelompok mampu memanfaatkan berbagai sumber informasi untuk memperkaya materi proyek. Berbeda dengan siklus sebelumnya, di mana pengembangan ide masih terbatas, kali ini seluruh kelompok berhasil mengembangkan ide baru berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam proses pengerjaan, kelompok-kelompok menggunakan berbagai unsur pendukung sesuai tema proyek. Serta mencantumkan identitas kelompok dan sumber informasi dengan baik. Namun, beberapa kelompok masih mengalami kesulitan dalam menyajikan informasi secara ringkas dan cenderung

menggunakan kalimat yang terlalu panjang. Hasil akhir proyek menunjukkan peningkatan dalam aspek visual, termasuk kombinasi dan komposisi yang lebih proporsional. Secara keseluruhan, kreativitas siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan dalam penyajian informasi yang lebih efektif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Historia Magazine* secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X E 3 SMA Negeri 1 Ciamis. Kreativitas siswa yang diukur melalui indikator kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas mengalami peningkatan yang nyata dari siklus I ke siklus II. Siswa mampu mengembangkan ide-ide kreatif, mengorganisasi informasi sejarah, serta menyajikan materi dengan cara yang menarik, informatif, dan orisinal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa PjBL berbasis *Historia Magazine* tidak hanya efektif dalam membangun kreativitas, tetapi juga memberikan solusi praktis bagi guru untuk mengatasi kendala seperti kurangnya keterlibatan siswa dan minimnya inovasi dalam pembelajaran sejarah. Tahapan dalam model PjBL, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, berjalan dengan baik berkat kolaborasi yang intensif antara siswa dan guru. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dengan merancang aktivitas pembelajaran yang relevan dan kontekstual, seperti pembagian peran khusus (*researcher*, *content creator*, dan *graphic designer*) yang terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa sesuai dengan kemampuan. Selain itu, refleksi yang dilakukan siswa di setiap akhir pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami kebutuhan siswa lebih dalam dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan berbasis kebutuhan. Pendekatan ini juga mampu menjawab berbagai permasalahan dalam pembelajaran sejarah, seperti kurangnya kreativitas siswa, minimnya pemanfaatan model pembelajaran yang efektif, serta kurangnya strategi yang mendukung gaya belajar kinestetik dan visual. Dengan model PjBL berbasis *Historia Magazine*, siswa dengan gaya belajar kinestetik dan visual dapat belajar melalui praktik langsung dan visualisasi menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan temuan ini sebagai panduan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung berbagai gaya belajar siswa. Adapun berkaitan dengan manfaat teoretis, penelitian ini tentunya dapat memperluas pemahaman tentang kreativitas dalam konteks pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini mendukung teori Munandar (2002) dan Torrance yang menekankan pentingnya kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas sebagai indikator kreativitas. Lebih jauh, penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh individu siswa, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang dirancang untuk memberikan ruang eksplorasi ide dan interaksi aktif antar guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dengan menciptakan suasana yang memungkinkan siswa untuk saling berbagi dan mengembangkan berbagai ide, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan nyata. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran PjBL berbasis *Historia Magazine* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang produktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan siswa secara holistik. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah maupun mata pelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sekaligus mendukung pengembangan keterampilan kreatif dan inovatif siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk perkembangan penelitian berikutnya adalah sebagai berikut: (a) Penelitian serupa dapat dilakukan pada mata pelajaran lain, terutama yang membutuhkan pengembangan kreativitas siswa. Hal ini dapat memperluas penerapan PjBL berbasis *Historia Magazine* sebagai metode pembelajaran lintas disiplin. (b) Fokus permasalahan dalam penelitian tidak hanya terbatas pada masalah kreativitas siswa, peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi bagaimana penerapan PjBL berbasis *Historia Magazine* dapat memengaruhi berbagai gaya belajar lainnya, seperti auditori atau gaya belajar campuran, untuk melihat apakah pendekatan ini memberikan manfaat yang sama efektifnya. Peneliti berikutnya juga dapat mengukur dampak penerapan PjBL berbasis *Historia Magazine* terhadap motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (c) Selain jenjang SMA, penerapan model ini dapat diuji coba pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti SMP atau perguruan tinggi, untuk mengeksplorasi bagaimana usia dan tingkat perkembangan kognitif memengaruhi keberhasilan metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Bumi Aksara.
- Barokah, N. & Slamet, U. (2024). Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan keterampilan, kolaborasi dan komunikasi siswa sekolah dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal pendidikan dan bahasa*, 1(2), 347-356. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.883>
- Elliot, J. (1991). *Action Research for Educational Change*. Great Britain: Biddles Ltd.
- Fadlilah, C., & Siswono, T. Y. E. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Asimilasi dan Konvergen dalam Memecahkan Masalah Numerasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 548–561. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p548-561>
- Fatima, S., dkk. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(1), 44–49. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v3i2.290>
- Herlambang, A. D., Sasmita, D. A., & Wijoyo, S. H. (2021). Pengaruh Minat Belajar, Gaya Belajar, dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 7(2). <https://doi.org/10.21107/edutic.v7i2.8583>
- Hidayatulloh, M. F., & Julianingsih, D. (2021). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 3(2), 51–60. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v3i2.290>
- Ismail, A., & Nurhayati, N. (2015). Hubungan Kreativitas Siswa dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 23–29. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v4i2.480>
- Kamila, C., Gofur, A., & Iryani, (2024). Model Project Based Learning Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu-Buddha dengan Kerajaan Galuh.. 11(2), 393–406. <https://doi.org/10.25157/Jwp.V%Vi%I.15381>
- Mayarni, M., & Yulianti, Y. (2020). Hubungan antara Kemampuan Berpikir Kritis dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Ekologi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(3), 39–45. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.3.39-45>
- Munandar, S. C. U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi*. *Kreativitas dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

- Sastradiharja, EE. J. & Febriani, F. (2023). Pembelajaran Berbasis Projek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong Bogor: *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 601-614. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.4184>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215-225. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Wijayanto, M. T., Purwosetiyono, F. D., & Prasetyowati, D. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Word Problem Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i1.7026>