



## **Meningkatkan Kreativitas melalui Metode *Project Based Learning* di dalam Perkuliahan Sejarah Lokal**

**Wafiyatu Maslahah<sup>1✉</sup>, Lailatul Rofiah<sup>2</sup>**

Pendidikan IPS, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail : [wafiya.maslahah@gmail.com](mailto:wafiya.maslahah@gmail.com)<sup>1</sup>, [lailatulrofiah14@gmail.com](mailto:lailatulrofiah14@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS perlu ditingkatkan kreativitasnya guna menjadikan mahasiswa kreatif dalam menghasilkan suatu proyek. Tujuan penelitian ini yakni, 1.) mengetahui penerapan metode *project based learning* pada mata kuliah sejarah lokal sebagai upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa, 2.) mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa pada perkuliahan sejarah lokal menggunakan metode *project based learning*. Mencapai tujuan pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yakni mahasiswa angkatan 2019. Model yang digunakan yakni Kemmis dan Mc Taggart dengan melakukan II siklus dalam penelitian. Data penelitian dikumpulkan dengan angket, observasi, dokumentasi dan wawancara. Diperoleh hasil bahwa penerapan metode *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Diperoleh skor rata-rata sebelum diterapkan siklus I yaitu 86,6 dengan prosentase 72,2% dan setelah diterapkan siklus I diperoleh rerata 108 dengan prosentase 90%. Pada siklus II diperoleh rerata yang mencapai 116,6 dengan prosentase 97,5%.

**Kata Kunci:** metode *project based learning*, kreativitas, sejarah lokal.

### **Abstract**

*Students of the Social Sciences Education Study Program need to improve their creativity to create a creative projects. The study's aims are as follows: 1.) to discover the use of the project-based learning method in local history courses to encourage student creativity. 2.) to discover the improvement in student creativity in local history lectures using the project-based learning method. The research uses The Class Action Research (CAR) method to achieve the aims. Students from the 2019 batch played as research subjects. This research applied Kemmis and McTaggart's model by executing II cycles. This research also used Questionnaires, observations, documentation, and interviews to collect the research data. The result showed that using the project-based learning method can improve student creativity. Before the first cycle applied, the average score was 86.6 with a percentage of 72.2 percent, and after applying to the first cycle, the average was 108 with a percentage of 90%. The average in the second cycle was 116.6, with a percentage of 97.5 %.*

**Keywords:** *project-based learning method, creativity, local history.*

Copyright (c) 2022 Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah

✉ Corresponding author

Email : [wafiya.maslahah@gmail.com](mailto:wafiya.maslahah@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2905>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan guna mewujudkan kualitas warga negara untuk menjadi lebih baik dan berkembang. Kualitas pendidikan yang baik diharapkan dapat mencetak warga negara yang baik. IPS sebagai studi yang mengemban pendidikan tentang warga negara yang baik dengan melibatkan sejarah dalam proses pembelajarannya (Sayono, 2013). Hal tersebut menjelaskan bahwa dalam IPS terdapat pembelajaran sejarah. Sesuai dengan kurikulum pada Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang menyajikan mata kuliah sejarah lokal pada proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah dalam pendidikan IPS memperoleh tujuan sebagai berikut; (1.) mendapatkan pengetahuan dan pemahaman terkait berbagai peristiwa sejarah yang penting dan esensial dalam menstimulus ingatan kolektif suatu bangsa, (2.) menguraikan semangat dan rasa kebangsaan, (3.) mengelaborasi kompetensi berfikir kritis dan kreativitas, (4.) menumbuhkan keingin tahuan, (5.) Melestarikan kejayaan terdahulu, (6.) mengembangkan sikap jujur, semangat bekerja dan bertanggungjawab, (7.) Mengelaborasi sikap patriotisme, berjiwa kepemimpinan dan inspiratif, (8.) menguraikan rasa persatuan dan peduli sosial, (9.) membeberkan sikap komunikatif, (10.) Menghamparkan kemampuan dalam mencari, mengolah, menghimpun dan menjelaskan informasi (Hasan, 2012). Berdasarkan paparan tersebut kreativitas menjadi satu tujuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa pada pembelajaran sejarah begitu juga dalam sejarah lokal.

Pembelajaran pada abad-21 bertujuan untuk menciptakan generasi yang memiliki kecakapan dalam berpikir secara kritis, kolaboratif, kreativitas dan komunikatif (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021). Sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yakni kreativitas juga menjadi salah satu keterampilan abad-21. Keterampilan kreativitas individu sebagai manusia yang berkualitas secara sumber daya manusia (SDM). Individu mampu mengisi peluang dan dapat memecahkan segala permasalahan yang jauh lebih besar dibandingkan abad sebelumnya (Supriatna, 2019). Menjadi SDM yang berkualitas merupakan hal yang harus ditekankan pada mahasiswa Program Studi pendidikan IPS karena sebagai calon pendidik yang nantinya ikut serta mencerdaskan bangsa. Mahasiswa sangat penting didorong untuk menguasai kreativitas yang tinggi dengan menggunakan implemetasi metode pembelajaran yang sesuai sebagai kemampuan *soft skill* guna bekal menyongsong masa depan disaat lulus dari studi di kampus (Hairunisa et al., 2019).

Pada perkuliahan sejarah lokal, kreativitas mahasiswa belum meningkat karena dosen masih menggunakan metode ceramah dan persentasi. Utamanya pada saat proses pembelajaran daring. Hal ini terlihat dari observasi dosen pada saat perkuliahan yakni mahasiswa ketika diberikan umpan balik berupa tanya jawab lisan hanya diam tidak merespon. Saat persentasi hanya mahasiswa tertentu yang melakukan diskusi dan mengajukan pertanyaan. Mahasiswa tidak ada yang bertanya ketika dosen selesai menjelaskan perkuliahan. Apabila pembelajaran jarak jauh mahasiswa melakukan *off camera* dengan berbagai alasan yang dikemukakan. Tidak terdapat pembelajaran yang aktif dan interaktif pada perkuliahan sejarah lokal. Hal demikian membuat kreativitas mahasiswa tidak dapat berkembang dengan baik dan tujuan pembelajaran perkuliahan belum dapat tercapai dengan maksimal.

Solusi yang dilakukan oleh dosen untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan mengimplementasikan metode *project based learning* pada perkuliahan sejarah lokal. *Project based learning engances the development of both knowledge and skills of students* (Guo et al., 2020). Metode ini dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa. Metode *project based learning* menjadi metode yang melatih untuk berfikir ilmiah, logis, dan terstruktur dalam membuat proyek (Sukawati et al., 2019). *Project based learning* suatu cara yang dapat menstimulus mahasiswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan intelektual dan mendorong kepercayaan diri dalam membuat dan menghasilkan proyek. Hasil dari proyek salah satunya dapat berupa hasil penelitian dalam bentuk tulisan yang bermakna.

Impelementasi metode tersebut pada perkuliahan sejarah lokal dengan menghasilkan proyek hasil penelitian dapat mendorong kreativitas mahasiswa karena melatih untuk berfikir ilmiah untuk menghasilkan suatu produk. Kreativitas dapat meningkatkan daya berfikir imajinatif karena sebagai prasyarat dari hal itu (Kamarudin & Yana, 2021). Pada proses menghasilkan produk oleh mahasiswa dilakukan pengarahan dan pendampingan oleh dosen pengampu mata kuliah untuk dapat dilaksanakan dengan maksimal. Proses pengembangan kreativitas mahasiswa menjadi lebih terarah dan sesuai dengan tema yang diberikan.

Kreativitas mahasiswa perlu ditingkatkan karena menjadi bekal sebagai calon pendidik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi serta mengembangkan pembelajaran yang inovatif di sekolah. Kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan suatu produk yang bermanfaat bagi orang lain (Munandar, 2018). Kreativitas mahasiswa di dalam mata kuliah sejarah lokal diharapkan membiasakan siswa aktif dan kreatif. Menjadikan modal mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik sehingga mampu mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Kreativitas mahasiswa akan semakin meningkat jika dosen dapat melakukan proses pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Kreativitas mahasiswa mampu membangun kualitas diri sebagai calon pendidikan dan mewujudkan tercapainya tujuan perkuliahan yang baik. Melalui metode *project based learning* akan mendorong mahasiswa meningkatkan kualitas SDM dengan membiasakan kreatif dalam proses perkuliahan sehingga mampu mempertanggungjawabkan produk yang dihasilkan berdasarkan dari data yang relevan.

Menerapkan metode *project based learning* telah dilakukan pada mata kuliah Sejarah Asia Tenggara di Program Studi Pendidikan Sejarah yang bertujuan mengembangkan kepercayaan diri mahasiswa dengan menggunakan digital *storytelling* dan mahasiswa meningkat dalam kepercayaan dirinya (Apdelmi et al., 2021). Berdasarkan keterangan yang dipaparkan penelitian ini mengimplementasikan metode *project based learning* tetapi pada mata kuliah sejarah lokal di Program Studi Pendidikan IPS yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa bukan kepercayaan diri seperti penelitian sebelumnya.

Pemanfaatan media Vlog untuk pembelajaran berbasis *project based learning* telah digunakan pada mata pelajaran sejarah yang mewujudkan siswa dapat kreatif dan termotivasi dalam belajar (Susanti, 2019). Berbeda dengan penelitian ini yang mengimplementasikan metode *project based learning* dalam perkuliahan sejarah lokal dengan hasil akhir mahasiswa menghasilkan sebuah proyek hasil dari penelitian di daerah masing-masing. Tujuannya yakni mahasiswa meningkat dalam kreativitas belajar sejarah lokal yang langsung mengangkat sejarah di daerah tempat tinggal mereka.

Metode *project based learning* pernah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis sejarah wanita pada mahasiswa dengan hasil bahwa sebelum dan sesudah metode tersebut diterapkan terjadi peningkatan dalam keterampilan menulis mahasiswa (Nurpratiwi et al., 2017). Metode tersebut akan diimplementasikan kepada mahasiswa dengan guna meningkatkan kreativitas pada mata kuliah sejarah lokal. *Project based learning* yang dilakukan yakni mahasiswa menghasilkan proyek penelitian dengan mengangkat sejarah di daerahnya.

Penerapan *project based learning* pada pembelajaran sejarah dengan mengembangkan proyek *mind mapping*, menulis lirik lagu sejarah, *scrapbook*, dan presentasi gaya presenter berita guna meningkatkan kemampuan imajinasi yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam setiap siklusnya (Ratnasari, 2020). Hal tersebut berbeda dengan penelitian ini yakni proyek yang dihasilkan berbeda dan meningkatkannya pada kreativitas mahasiswa bukan kemampuan imajinasi. Hasil dari proyek penelitian mahasiswa dengan mengangkat sejarah lokal daerah masing-masing.

Peningkatan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada setiap siklus dapat dilakukan dengan menerapkan *project based learning* di dalam pembelajaran sejarah materi kolonialisme dan imperialisme (Nugroho, 2020). Penelitian Nugroho tersebut hanya mengangkat materi yang telah ada di dalam sumber belajar sejarah belum mengangkat fenomena sejarah disekitar. Berbeda dengan penelitian ini yang meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan memberikan penugasan berupa proyek hasil penelitian dengan

tema sejarah lokal. Mahasiswa mengangkat dan meneliti serta melaporkan proyek hasil penelitian dari daerahnya.

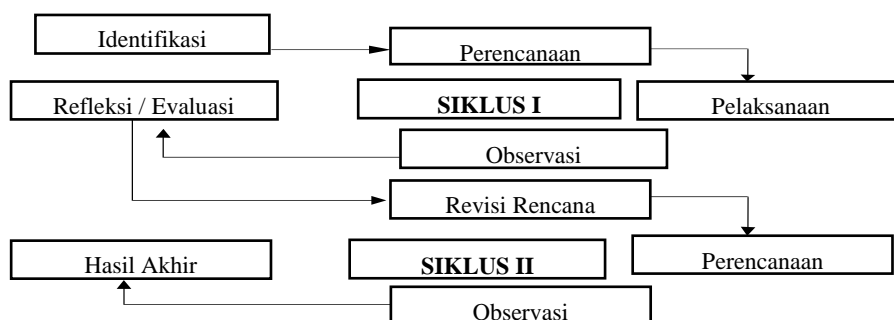
Berdasarkan dari pemaparan yang sudah dijelaskan, bahwa penelitian ini memiliki tujuan yakni sebagai berikut; 1.) mengetahui penggunaan metode *project based learning* pada mata kuliah sejarah lokal yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, 2.) mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah sejarah lokal dengan menggunakan metode *project based learning*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebutkan *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan guna mengamati gejala-gejala dalam kelas untuk melakukan perbaikan praktek yang berkualitas dalam proses sehingga hasil dari pembelajaran menjadi lebih baik (Bahri, 2012). Penelitian ini digunakan untuk memperbaiki perkuliahan sejarah lokal dalam rangka meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan metode *project based learning* supaya menjadi lebih baik sebagai bekal masa depan.

Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan melibatkan peneliti secara penuh dan langsung dalam proses menjalankan penelitian. Peneliti berkolaborasi dengan dosen lain untuk menemukan solusi dalam perkuliahan sejarah lokal untuk dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Subjek dalam penelitian ini yakni mahasiswa semester 6 angkatan 2019 dengan jumlah 21 orang. Jumlah mahasiswanya ada 21 yang terdiri dari 16 mahasiswa wanita dan 5 mahasiswa pria. Kemampuan yang dimiliki heterogen, mulai dari tinggi, sedang dan rendah. Mahasiswa sebagai objek wawancara terdiri dari 2 mahasiswa dengan kemampuan tinggi, 2 mahasiswa dengan kemampuan sedang, 2 mahasiswa dengan kemampuan rendah, dengan tujuan memudahkan pengamatan sehingga diperoleh hasil atau refleksi mendalam dan maksimal.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas mahasiswa angkatan 2019 setelah diterapkan metode *project based learning*. Ukuran keberhasilan pelaksanaan penelitian menggunakan rata-rata angket kreativitas mahasiswa setiap siklusnya. Penelitian dilakukan dengan II siklus dengan skor prosentase yang dicapai sebesar 80%. Gambaran kegiatan penelitian dikembangkan model PTK Kemmis, S dan Mc. Taggart yakni sebagai berikut (Sani & Sudiran, 2017):



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Langkah-langkah yang dilakukan yakni siklus I meliputi; a.) perencanaan, b.) pelaksanaan tindakan, c.) observasi, dan d.) refleksi. Siklus II dilakukan dengan langkah yang sama pada siklus I. Refleksi pada siklus II untuk mengetahui lebih mendalam peningkatan kreativitas mahasiswa.

Teknik yang digunakan dalam penelitian untuk menggali data dan informasi terkait objek tersebut yakni:

- 1.) Observasi (pengamatan), untuk mengamati kreativitas mahasiswa dengan implementasi metode *project based learning* pada mata kuliah sejarah lokal.
- 2.) Angket, digunakan sebagai pengukur kreativitas mahasiswa. Angket merupakan teknik mengumpulkan data dengan melakukan cara menyampaikan pernyataan-pernyataan secara tertulis kepada responden untuk diberikan jawaban (Sugiyono, 2019). Metode pengukuran sikap dalam bentuk *self-report* yang dianggap dapat dipercaya dengan dilakukan menggunakan daftar pernyataan-pernyataan yang dijawab oleh individu dengan skala sikap. Skor skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala likert (Azwar, 2013) yakni metode penskalaan sikap yang distribusi respon sebagai dasar penentu nilai skalanya dengan menggunakan lima kategori jawaban yang dikategorikan berikut ini, sangat setuju (SS), setuju (S), entahlah (E), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 1. Kategori dan nilai skala sikap**

Kategori	Skor				
	SS	S	E	TS	STS
(+)	4	3	2	1	0
(-)	0	1	2	3	4

Sumber: Azwar (2013)

Angket digunakan sebagai pengukur kreativitas pada setiap siklus dalam perkuliahan setelah diterapkan metode *project based learning*. Angket dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas sebelum diimplementasikan. Tahap uji validitas dihitung dengan program SPSS versi 22 teknik uji *Pearson Correlation*. Uji validitas *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Hasil validitas dari 35 butir angket terdapat 30 soal yang valid. Tahap uji reliabilitas dilakukan menggunakan uji *Alpha Cronbach*. Penghitungan reliabilitas diperoleh 0,934 dari koefisiensi <0,60. Hal ini dinyatakan bahwa angket telah memenuhi kategori valid dan reliable.

- 3.) Dokumentasi digunakan untuk meninjau kegiatan selama proses perkuliahan yang dilakukan dengan menerapkan metode *project based learning*.
- 4.) Wawancara dilakukan untuk menggali informasi sebagai pendukung hasil angket dan observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Langkah yang dilakukan peneliti sebelum menerapkan siklus I yakni perencanaan tindakan. Pada tahap ini hal yang dilakukan yakni menyusun rencana perkuliahan semester (RPS) yang akan digunakan sebagai acuan dosen dalam pelaksanaan perkuliahan. Membuat lembar kerja mahasiswa yang digunakan sebagai rambu-rambu dalam menjalankan tugas perkuliahan berupa penelitian dengan tema sejarah lokal yang diangkat dari daerah masing-masing. Menyusun rubrik penilaian hasil proyek penelitian. Dosen melakukan pertemuan dengan mahasiswa untuk menjelaskan lembar kerja mahasiswa serta rubrik penilaian supaya memahami langkah dan rambu-rambu penelitian dan proyek yang dihasilkan.

Siklus I melaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Sebelum perkuliahan pada siklus ini mahasiswa dipersilahkan mengisi angket kreativitas terlebih dahulu melalui link *google form* yang dibagikan dosen pada chat di *zoom meeting*. Pada siklus yang dilaksanakan ini diperoleh yakni saat proses perkuliahan berlangsung diawal perkuliahan masih belum sepenuhnya maksimal. Terlihat mahasiswa masih belum sepenuhnya memperhatikan dan masih belum terkondisikan. Hal ini berlangsung sampai pertengahan perkuliahan. Disisi lain mahasiswa bersemangat dan antusias mempersentasikan proyek hasil penelitian yang dilakukan.

Mahasiswa dalam perkuliahan ini saling diskusi dengan bertanya dan menjawab pertanyaan. Metode *project based learning* tersebut setelah diterapkan kemudian dilakukan pengukuran peningkatan kreativitas dengan dibagikan dan isi oleh mahasiswa melalui link *google form* yang ditampilkan dosen pada chat *zoom meeting*.

Penelitian pada siklus I diperoleh data hasil kreativitas perkuliahan mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* di mata kuliah sejarah lokal. Penghitungan angket kreativitas mahasiswa pada perkuliahan sejarah lokal di perkuliahan sebelum dan sesudah dilakukan siklus I yakni dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Angket Kreativitas Mahasiswa Sebelum Dilakukan Siklus I**

No	Nama	Skor Angket Kreativitas
1	AS	85
2	CF	85
3	ED	83
4	EM	82
5	FK	98
6	YF	87
7	FAS	85
8	II	85
9	Kh	85
10	MT	81
11	NM	81
12	NH	90
13	RHA	85
14	SB	84
15	SN	93
16	YA	90
17	CR	85
18	IL	83
19	SG	85
20	TLN	92
21	FI	96
<b>Jumlah Skor</b>		<b>1820</b>
<b>Skor Rata-Rata</b>		<b>86,6</b>
<b>Prosentase Skor</b>		<b>72,2 %</b>

**Tabel 3. Hasil Angket Kreativitas Mahasiswa Setelah Dilakukan Siklus I**

No	Nama	Skor Angket Kreativitas
1	AS	106
2	CF	98
3	ED	115

No	Nama	Skor Angket Kreativitas
4	EM	95
5	FK	111
6	YF	111
7	FAS	104
8	II	103
9	Kh	93
10	MT	103
11	NM	109
12	NH	115
13	RHA	96
14	SB	94
15	SN	114
16	YA	104
17	CR	120
18	IL	120
19	SG	118
20	TLN	120
21	FI	120
<b>Jumlah Skor</b>		<b>2269</b>
<b>Skor Rata-Rata</b>		<b>108</b>
<b>Prosentase Skor</b>		<b>90 %</b>

Berdasarkan Tabel 2 dan 3 yang disajikan dapat dilihat skor rata-rata dari 21 mahasiswa yakni sebelum dilakukan siklus I didapatkan 86,6 dengan prosentase 72,2%. Setelah dilakukan siklus I diperoleh rerata 108 dengan prosentase 90%. Hal ini diperoleh peningkatan sebesar 17,8%. Demikian bahwa siklus I pada perkuliahan sejarah lokal dikatakan berhasil karena sudah terdapat peningkatan skor rata-rata dan prosentase dengan mencapai kriteria pencapaian yang ditentukan yakni 80%.

Pada siklus I sudah terdapat peningkatan kreativitas dengan menerapkan metode *project based learning*. Terdapat penyebab keberhasilan siklus I sebagai berikut yakni mahasiswa lebih aktif dan antusias dalam perkuliahan menggunakan metode tersebut karena belum pernah dilaksanakan dalam proses perkuliahan. Selanjutnya dilakukan siklus II untuk memperkuat dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Penerapan metode *project based learning* pada siklus II dilakukan sama seperti siklus I yakni satu kali pertemuan. Proses perkuliahan dilakukan dengan menggunakan *zoom meeting*. Pada siklus ini saat proses perkuliahan berlangsung dari awal hingga akhir perkuliahan mahasiswa memperhatikan dan suasana kondusif. Mahasiswa fokus menyimak penjelasan dari teman lain yang mempersentasikan hasil penelitiannya di sejarah lokal. Presentator bersemangat dan antusias mempersentasikan proyek hasil penelitian yang dilakukan. Pada perkuliahan ini terjadi diskusi yang interaktif. Setelah diterapkan metode *project based learning* kemudian peneliti mengukur peningkatan kreativitas mahasiswa dengan membagikan link *google form* di dalam chat *zoom meeting*. Penghitungan angket kreativitas pada siklus II diperoleh hasil berikut ini:

**Table 4 Hasil Perhitungan Angket Kreativitas Siklus II**

No	Nama	Skor Angket Kreativitas
1	AS	115
2	CF	118
3	ED	118
4	EM	110
5	FK	118
6	YF	118
7	FAS	120
8	II	120
9	Kh	105
10	MT	103
11	NM	120
12	NH	120
13	RHA	114
14	SB	116
15	SN	114
16	YA	120
17	CR	120
18	IL	120
19	SG	120
20	TLN	120
21	FI	120
<b>Jumlah Skor</b>		<b>2449</b>
<b>Skor Rata-Rata</b>		<b>116,6</b>
<b>Prosentase Skor</b>		<b>97,5%</b>

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata yang diperoleh 21 mahasiswa dari pengisian angket kreativitas yakni 116,6 dengan prosentase 97,5%. Terdapat peningkatan dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yakni sebesar 7,5%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perkuliahan sejarah lokal dengan menggunakan metode *project based learning* berhasil dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Perkuliahan dengan menggunakan metode *project based learning* berhasil dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Proyek yang dihasilkan dari penerapan metode tersebut yakni hasil penelitian pada mata kuliah sejarah lokal berupa proyek. Sejarah lokal dapat diartikan sebagai peristiwa di masa lalu dari kelompok suatu kelompok masyarakat pada suatu geografis tertentu yang terdapat peristiwa pada lokasi kecil baik daerah atau tempat tertentu di wilayah administratif seperti perkotaan atau kabupaten (Syaputra et al., 2020). Peristiwa masa lampau di daerah-daerah dapat diangkat menjadi sejarah lokal baik di lingkup desa maupun kecamatan bahkan tingkat kota maupun kabupaten. Setiap wilayah mempunyai peristiwanya sendiri-sendiri yang unik dan tidak memiliki kesamaan dengan daerah lainnya. Mahasiswa mengangkat sejarah lokal yang ada di daerah masing-masing.

Perkuliahan demikian membuat mahasiswa program studi Pendidikan IPS semakin antusias ketika memaparkan hasil penelitian di depan rekan satu kelas. Hal ini terlihat ketika mahasiswa memaparkan hasil penelitian yang dilakukan ditanggapi oleh mahasiswa lain karena merupakan sesuatu pemahaman yang baru.



Banyak hal-hal baru yang dapat dieksplor oleh mahasiswa ketika perkuliahan dengan metode *project based learning* dilakukan. Selain itu kreativitas mahasiswa menjadi meningkat karena mampu menghasilkan suatu produk penelitian dan berani menyajikannya dengan mempersentasikan di kelas. Hal tersebut sejalan dengan (Sari & Angreni, 2018) menerapkan metode *project based learning* pada perkuliahan mahasiswa program pendidikan pendidikan sekolah dasar (PGSD) yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pengolahan limbah organik dan anorganik menjadi sebuah kerajinan. Metode tersebut dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Pada mata kuliah yang lain dengan metode *project based learning* yakni perkuliahan pendidikan jasmani (Martiani, 2021). Kemandirian mahasiswa dalam perkuliahan juga meningkat dengan menerapkan metode tersebut. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kepercayaan diri dan bisa mengatasi permasalahan dengan kerja proyek. Melatih mahasiswa bertindak dan berpikir secara otonom dan kreatif pada mata kuliah pendidikan jasmani tersebut. Ini sesuai dengan hasil yang diperoleh pada perkuliahan sejarah lokal dengan penggunaan metode *problem based learning* yang menjadikan mahasiswa lebih semangat dalam perkuliahan. Semula mahasiswa pada mata kuliah sejarah lokal hanya pasif bahkan jenuh disaat perkuliahan daring. Peningkatan dalam perkuliahan menjadi interaktif dan semangat dalam diskusi dan persentasi karena materi langsung mengangkat sejarah lokal yang ada di daerah mahasiswa masing-masing. Kreativitas mahasiswa juga meningkat dengan mampu menghasilkan proyek dalam perkuliahan. Hasil angket kreativitas yang diisi oleh mahasiswa dari siklus I dan siklus II juga memperoleh peningkatan.

Perkuliahan dengan menggunakan metode *project based learning* juga dilakukan pada mahasiswa di Fakultas Pendidikan, Universitas Duzce Turki. Dijelaskan bahwa “*according to collage students, enviromental education lectures with project based learning method are useful approach, increase creativity, encourage research and provide meaningful lecture learning* (Genc, 2015).” Perkuliahan dengan metode tersebut menjadikan mahasiswa di universitas tersebut juga meningkat dalam kreativitas, mendorong untuk melakukan penelitian dan menjadikan perkuliahan bermakna. Seiring dengan hasil penelitian ini juga meningkatkan kreativitas mahasiswa dan mendorong dalam melaksanakan penelitian dengan berteman sejarah lokal. Menjadikan perkuliahan sejarah lokal bermakna karena mahasiswa langsung meneliti fenomena di daerah masing-masing.

Metode *project based learning* juga digunakan pada mahasiswa perkuliahan pedagogi sosial di Afrika Selatan. Dikemukakan bahwa “*project based learning method gives students the potential to build new knowledge that is action-oriented and socially relevant, emphasizes learning to be able to produce and disseminate knowledge, and stengthen critical reflectivity and creativity* (Von dan Cooper, 2016).” Pada penelitian ini metode *project based learning* memberikan potensi pada mahasiswa dalam membangun pengetahuan baru melalui penelitian dengan tema sejarah lokal. Menekankan perkuliahan yang dapat memproduksi proyek hasil penelitian dan menyebarkannya melalui persentasi dikelas yang mendorong meningkatnya kreativitas mahasiwa.

Sebagai usaha meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui metode *project based learning* dilakukan pada perkuliahan di program studi matematika (Astriani, 2020). Proyek yang dihasilkan berupa alat peraga matematika dengan hasil yang dapat memajukan kreativitas mahasiswa. Hal ini menjadi bukti bahwa pada perkuliahan apapun dengan metode *project based learning* merupakan alternatif yang dapat digunakan dosen dalam perkuliahan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Proses perkuliahan baik dari ranah ilmu sosial seperti pada mata kuliah sejarah lokal terbukti juga dapat mendorong mahasiswa meningkat dalam hal kreativitas dengan menerapkan metode *project based learning*. Dosen harus lebih aktif dalam mengembangkan perkuliahan yang dapat mendorong peningkatan kreativitas mahasiswa supaya perkuliahan tidak menjemukan dan dapat tercapai tujuan perkuliahan yang baik serta maksimal.

## KESIMPULAN

Perkuliahan dengan menggunakan metode *project based learning* di mata kuliah sejarah lokal membuat mahasiswa aktif dan senang serta perkuliahan daring. Metode ini menghasilkan proyek berupa hasil penelitian sejarah lokal di daerah mahasiswa bertempat tinggal. Antusiasme perkuliahan dengan metode ini nampak pada mahasiswa dan mendorong diskusi interaktif. Mahasiswa menjadi semangat dalam persentasi dan menggali pengetahuan baru yang berupa sejarah lokal dari berbagai daerah. Perkuliahan demikian menjadi bermakna karena mempermudah transfer pengetahuan dan nilai. Kreativitas mahasiswa lebih meningkat sebab dengan metode tersebut mampu mendorong untuk menghasilkan proyek baru yakni hasil penelitian. Pengetahuan tentang sejarah lokal mahasiswa di daerah masing-masing lebih mendalam dan menumbuhkan sikap sadar akan sejarah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada segenap pimpinan di lingkungan Faklutas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini. Kepada seluruh mahasiswa semester 6, angkatan 2019 program studi pendidikan IPS yang telah kooperatif dalam membantu dosen melakukan solusi perbaikan mata kuliah sejarah lokal yang dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa dan perkuliahan yang bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apdelmi, A., Wahyuni, A., & Seprina, R. (2021). Pemanfaatan Model Project Based Learning Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5220–5230. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1689>
- Astriani, M. M. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning. *Jurnal Petik*, 6(1), 36–40. <https://doi.org/10.31980/Jpetik.V6i1.738>
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bahri, Aliem. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Genc, M. (2015). The Project-Based Learning Approach In Environmental Education. *International Research In Geographical And Environmental Education*, 24(2), 105–117. <https://doi.org/10.1080/10382046.2014.993169>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A Review Of Project-Based Learning In Higher Education: Student Outcomes And Measures. *International Journal Of Educational Research*, 102. <https://doi.org/10.1016/J.Ijer.2020.101586>
- Hairunisa, Arif Rahman Hakim, & Nurjumiati. (2019). Studi Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pgsd Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 9(2), 93–96. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V9i2.190>
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter [History Education To Strengthen Character Education]. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 1–130. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/view/1875>
- Kamarudin, K., & Yana, Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start A Question Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 213–219. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.284>
- Martiani, M. (2021). Kemandirian Belajar Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 480–486.

- 5024 *Meningkatkan Kreativitas melalui Metode Project Based Learning di dalam Perkuliahan Sejarah Lokal – Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2905>
- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.337>
- Munandar, Utami. (2018). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, S. D. (2020). Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Melalui Model Pembelajaran Project-Based Learning. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(1), 98–108.
- Nurpratiwi, H., Joebagio, H., & Suryani, N. (2017). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sejarah Wanita Pada Mahasiswa. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.17977/Um020v11i12017p001>
- Ratnasari, N. A. D. (2020). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.17509/Factum.V9i1.21008>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V12i1.5813>
- Sani, Ra & Sudiran. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang : Tira Smart.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/Varidika.V30i1.6548>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%0apengaruh>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukawati, S., Mekar Ismayani, R., Permana, A., Siliwangi, I., Jenderal, J. T., & Cimahi, S. (2019). Penerapan Metode Project Based Learning Bermuatan Iptek Dalam Mata Kuliah Penulisan Bahan Ajar. *Semantik*, 8(2).
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.17509/Historia.V2i2.16629>
- Susanti, E. D. (2019). Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 84–96. <https://doi.org/10.17977/Um020v13i12019p084>
- Syaputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Pemanfaatan Situs Purbakala Candi Muaro Jambi Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.17977/Um0330v3i1p77-87>
- Von Kotze, A., & Cooper, L. (2016). Exploring The Transformative Potential Of Project-Based Learning In University Adult Education. *Studies In The Education Of Adults*, 32(2), 212–228. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02660830.2000.11661431>