

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Available online : http://ejurnal.uin-malang.ac.id/index.php/jips	Vol. 12, No. 1, Desember 2025 Halaman:16- 27
--	---	--

Implementasi Penilaian Autentik Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa

Faizah Hijriati^{1*}, Mamat Ruhimat², Dina Siti Logayah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung, Jawa Barat Indonesia

¹faizahhijriati@upi.edu, ²mamat_ruh@upi.edu, ³dina.logayah@upi.edu

Diterima: 22-06-2025; Direvisi: 20-12-2025; Disetujui: 30-12-2025

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.18860/jips.v12i1.34683>

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menelaah bagaimana implementasi penilaian autentik berbasis proyek dapat mendorong pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat menengah. Metode Penelitian menggunakan pendekatan metode campuran dengan desain deskriptif-eksploratif, penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas VII di SMP Negeri 29 Bandung sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian proyek menggunakan rubrik autentik yang disusun berdasarkan empat indikator kreativitas Torrance: kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa mencapai 11,8 dari skala maksimum 16 (kategori Baik), dengan indikator orisinalitas memperoleh skor tertinggi ($M = 3,14$) dan fleksibilitas memperoleh skor terendah ($M = 2,79$). Secara teoretis, temuan ini memperkuat model kreativitas Torrance dan teori komponen kreativitas Amabile dalam konteks IPS. Secara metodologis, riset ini menghadirkan rubrik penilaian dengan tingkat reliabilitas tinggi ($\kappa = 0,82$). Kebaruan penelitian terletak pada penerapan penilaian autentik melalui proyek fisik tiga dimensi berupa modifikasi bahan daur ulang yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan psikomotorik. Secara praktis, hasil ini menegaskan pentingnya perancangan proyek kontekstual yang berorientasi pada keberlanjutan untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21.

Kata kunci: *penilaian autentik; pembelajaran berbasis proyek; kreativitas siswa; pembelajaran IPS; rubrik penilaian*

Abstract: *This study aims to examine how the implementation of authentic project-based assessment supports the development of students' creativity in Social Studies learning at the junior high school level. The research method uses a mixed method approach with a descriptive-exploratory design, this study involved 28 seventh grade students at SMP Negeri 29 Bandung as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and project assessments using an authentic rubric based on Torrance's four creativity indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The quantitative findings revealed that the students' average creativity score was 11.8 out of a maximum of 16 (Good category), with originality showing the highest mean ($M = 3.14$) and flexibility the lowest ($M = 2.79$). Theoretically, these results reinforce Torrance's model*

of creativity and Amabile's componential theory within the context of social studies. Methodologically, this study introduces an authentic assessment rubric with high reliability ($\kappa = 0.82$). The novelty of this research lies in the application of authentic assessment through a three-dimensional physical project involving recycled materials, which integrates students' cognitive, social, and psychomotor aspects. In practice, the findings highlight the importance of designing contextual, sustainability-oriented projects to foster 21st-century competencies

Keywords: *authentic assessment; projectbased learning; student creativity; social studies; assessment rubric*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era global saat ini sangat dipengaruhi oleh dinamika Revolusi Industri 4.0, yang menuntut setiap orang untuk menguasai kemampuan berpikir kreatif dan inovatif, serta kemampuan berkolaborasi dan beradaptasi dengan cepat. Kompetensi inti abad ke-21, yang sering disebut sebagai 4C terdiri dari, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang kini menjadi tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan sistem pendidikan modern (OECD, 2019). Menurut laporan OECD tahun 2019, lebih dari 65% pekerjaan di masa depan akan membutuhkan keterampilan pemecahan masalah yang kompleks dan berpikir kreatif. Hal ini diperkuat oleh survei Forum Ekonomi Dunia tahun 2020, yang menempatkan kreativitas sebagai salah satu dari tiga keterampilan terpenting di pasar kerja abad ke-21. Oleh karena itu, kreativitas bukan hanya sifat pribadi tetapi juga elemen strategis yang menentukan daya saing suatu bangsa di tengah perubahan global yang semakin cepat (Ferdiyansyah et al., 2025)

Indonesia menjawab tantangan global ini melalui reformasi kurikulum, khususnya melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, kreativitas diposisikan sebagai elemen inti dalam Profil Pelajar Pancasila, Bersama dengan nilai-nilai seperti kerjasama, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis (Mendikbudristekdikti, 2022). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Sosial (IPS), mata pelajaran ini memegang posisi penting, karena mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga membantu siswa memahami kompleksitas kehidupan sosial (Cahyono et al., 2023). Namun, survei yang dilakukan oleh Siti Dwi Amriani et al., (2024) mengungkapkan bahwa, lebih dari 70% guru IPS masih mengandalkan metode ceramah konvensional dan tes pilihan ganda untuk penilaian. Temuan ini didukung oleh (Terzidis & Borloz, 2026). Dinn Wahyudin, et al., (2024) menyatakan bahwa, hanya sekitar 23% guru yang menerapkan asesmen berbasis kinerja atau berbasis proyek. Situasi ini mencerminkan kesenjangan antara visi kebijakan Kurikulum Merdeka dan praktik kelas sehari-hari. Sejalan dengan hal itu penelitian dari Fani Rosadah & Kurniawan, (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek pada Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa.

Dari perspektif teoretis, pengembangan kreativitas siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dalam aktivitas autentikberbasis konteks. Salah satu model yang terbukti efektif adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), karena mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen, berkolaborasi, dan memecahkan masalah kehidupan nyata (Salyim et al., 2022b). Melalui pendekatan ini, guru dapat menilai kemampuan berpikir kreatif dan reflektif siswa melalui tugas-tugas yang bermakna. Penelitian oleh Majcik & Obrovská, (2025) menunjukkan bahwa penilaian berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi

intrinsik siswa dan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka. Lebih lanjut, sebuah studi oleh (Anderson, 2023) menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan ide-ide orisinal berdasarkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penilaian yang mengintegrasikan unsur-unsur otentisitas dan aktivitas proyek selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan abad ke-21.

Padahal, pengembangan kreativitas tidak akan maksimal tanpa dukungan sistem penilaian holistik dan formatif. Di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah menengah, praktik penilaian masih cenderung berfokus pada ranah kognitif, didominasi oleh tes tertulis dan objektif (Cahyono et al., 2023). Namun, idealnya, penilaian tidak hanya mengukur hasil akhir tetapi juga menelusuri proses berpikir dan pembentukan ide siswa. Dalam hal ini, penilaian berbasis proyek yang autentik muncul sebagai solusi alternatif yang menilai kinerja, refleksi, dan keterampilan pemecahan masalah secara terintegrasi (Nikmah et al., 2023). Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat penilaian berbasis proyek dalam menumbuhkan kreativitas. Penelitian Nikmah et al., (2023) menemukan bahwa, penilaian autentik melalui produk visual mampu meningkatkan kemampuan berpikir divergen siswa SMP, sementara penelitian dari (Taliak et al., 2024) melaporkan bahwa, peningkatan fleksibilitas ide di tingkat sekolah dasar menggunakan metode serupa. Secara internasional, penelitian oleh Arum & Darmawati, (2024) menyoroti bagaimana proyek autentik memperkuat kepercayaan diri dan kolaborasi interdisipliner.

Meskipun demikian, tinjauan literatur menunjukkan bahwa kurang dari 15% penelitian mengeksplorasi penilaian autentik dalam ilmu sosial, dan hanya sedikit yang secara sistematis mengukur empat indikator kreativitas Torrance: kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Hal ini berarti bahwa sebagian besar studi berfokus pada hasil pembelajaran akhir, daripada proses penilaian dan pengembangan kreativitas itu sendiri. Mengingat faktor-faktor ini, terdapat kesenjangan, baik secara teoritis maupun empiris, mengenai peran penilaian autentik tidak hanya sebagai instrumen evaluasi tetapi juga sebagai media untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Penelitian sebelumnya dalam studi sosial sering membahas berkontribusi metode pembelajaran berbasis proyek Musfirah & Rasyid, (2025) tetapi jarang mengeksplorasi bagaimana guru merancang dan menerapkan penilaian autentik untuk mengukur dan menumbuhkan kreativitas. Oleh karena itu, studi ini penting untuk memperkaya pemahaman kita tentang praktik penilaian berbasis proyek autentik di pendidikan menengah.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, penelitian ini dirancang dengan tujuan sebagai berikut: (1) untuk meneliti implementasi penilaian berbasis proyek autentik oleh guru IPS di SMPN 29 Bandung, (2) untuk menilai berkontribusi penilaian ini dalam menumbuhkan kreativitas siswa, menggunakan empat indikator Torrance, dan (3) untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi guru dan strategi yang mereka gunakan untuk mengintegrasikan kreativitas ke dalam penilaian. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi literatur yang ada tentang penilaian autentik dan pengembangan kreativitas dalam pembelajaran IPS. Secara praktis, temuan ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi guru dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan sistem penilaian yang lebih relevan, partisipatif, dan selaras dengan tuntutan abad ke-21. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pedagogis berkelanjutan, khususnya dalam menumbuhkan kreativitas siswa dalam IPS di Indonesia.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan mix method dengan desain deskriptif dan eksploratif. Pilihan ini didasarkan pada kebutuhan untuk tidak hanya menghasilkan data kuantitatif berupa skor kreativitas siswa, tetapi juga untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana implementasi penilaian berbasis proyek yang autentik dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas dalam Studi Sosial (IPS). Pendekatan campuran ini dianggap tepat karena memungkinkan kombinasi angka statistik dan narasi kualitatif, menghasilkan pemahaman yang lebih lengkap dan bernuansa tentang fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2020).

Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 29 Bandung, melibatkan 28 siswa kelas VII B dan seorang guru IPS yang bertindak sebagai informan kunci. Dari siswa-siswi tersebut, delapan siswa dipilih secara purposif sebagai sampel inti. Kriteria pemilihan meliputi variasi tingkat kreativitas awal mereka dan intensitas keterlibatan mereka selama proses proyek. Pemilihan delapan siswa sebagai subjek fokus bertujuan untuk memfasilitasi analisis kualitatif yang mikroskopis dan mendalam mengenai proses kreatif, sesuai dengan karakteristik desain penelitian eksploratif yang tidak bertujuan untuk generalisasi populasi, melainkan untuk transferabilitas temuan dalam konteks serupa (Perreault, 2011). Teknik pengambilan sampel purposif sengaja digunakan mengingat sifat eksploratif penelitian ini, yang menekankan analisis mendalam dan kontekstual daripada generalisasi luas ke populasi yang lebih besar (Moeller et al., 2016).

Selanjutnya, data dikumpulkan melalui empat instrumen utama: observasi, wawancara semi-terstruktur, penilaian menggunakan rubrik otentik, dan dokumentasi. Selama observasi, peneliti secara langsung mencatat bagaimana siswa berpartisipasi dalam kelompok, mengembangkan ide, dan berinteraksi satu sama lain di kelas. Penilaian proyek itu sendiri dilakukan oleh guru menggunakan rubrik autentik yang diadaptasi dari Sumbodo et al., (2024) yang mencakup tiga dimensi utama: proses, produk akhir, dan refleksi tertulis siswa.

Rubrik tersebut didasarkan pada kerangka teoritis kreativitas (Torrance, 1974) yang mengidentifikasi empat indikator utama: kelancaran (kelancaran ide), fleksibilitas (fleksibilitas berpikir), orisinalitas (kebaruan ide), dan elaborasi (kemampuan untuk mengembangkan dan menguraikan ide). Sebelum diimplementasikan, rubrik tersebut divalidasi oleh dua ahli: seorang dosen Pendidikan Ilmu Sosial dan seorang guru Ilmu Sosial senior, untuk memastikan relevansi indikator dengan situasi pembelajaran di lapangan. Validasi tersebut menyimpulkan bahwa rubrik tersebut sesuai dalam hal konten. Selain itu, reliabilitas antar penilai diuji menggunakan koefisien Kappa Cohen yang mencapai nilai $\kappa = 0,82$, menunjukkan tingkat kesepakatan yang kuat dan dapat diandalkan (Sugiyono, 2020).

Selain observasi dan penilaian rubrik, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru studi sosial untuk mengeksplorasi strategi implementasi penilaian autentik, pendekatan pengajaran yang dipilih, serta tantangan dan manfaat yang dialami selama proyek. Data pendukung lainnya, termasuk foto aktivitas, catatan lapangan, dan karya siswa, juga dikumpulkan untuk tujuan dokumentasi dan triangulasi, sehingga menguatkan temuan dari sumber lain (Fajarini et al., 2021).

Prosedur implementasi penelitian itu sendiri dibagi menjadi empat fase utama. Fase pertama adalah perencanaan, yang meliputi pengembangan semua instrumen, pemilihan tema proyek, "Literasi Finansial," dan koordinasi penjadwalan dengan guru yang relevan. Fase kedua berfokus pada implementasi pembelajaran berbasis proyek selama dua minggu, dengan guru bertindak sebagai fasilitator sementara peneliti

bertindak sebagai pengamat, mendokumentasikan seluruh proses. Fase ketiga melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan karya siswa. Fase terakhir melibatkan analisis sistematis dan penyusunan laporan tentang temuan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari skor rubrik dianalisis menggunakan statistik deskriptif menggunakan perangkat lunak Jamovi. Perhitungan mencakup nilai rata-rata, deviasi standar, dan persentase pencapaian untuk setiap indikator kreativitas. Skor kreativitas keseluruhan setiap siswa dihitung dari rata-rata tiga aspek utama proses, produk, dan refleksi pada skala Likert 1 hingga 4. Dengan kategori Kurang, Cukup, Baik, dan Sangat Baik. Sementara itu, data kualitatif dari transkrip wawancara dan catatan observasi diproses melalui analisis tematik sesuai dengan prosedur. (Bogdan & Biklen dalam Pupu Saeful, 2009) langkah-langkahnya meliputi pembacaan data berulang, pengkodean awal, pengelompokan ke dalam tema, dan interpretasi makna yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap nuansa perilaku siswa, motivasi, dan dinamika pemikiran kreatif selama kegiatan proyek.

Untuk memastikan validitas temuan, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sumbodo et al., 2024), integrasi hasil kuantitatif dan kualitatif dilakukan menggunakan teknik penggabungan data seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2020) menghasilkan narasi yang kohesif. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk tidak hanya menyajikan angka-angka tentang tingkat kreativitas, tetapi juga mengungkap konteks, proses, dan pengalaman belajar yang mendasarinya. Pada akhirnya, pendekatan ini memberikan gambaran holistik tentang peran penilaian berbasis proyek autentik dalam menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran studi sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data dalam penelitian ini berfokus pada empat indikator kreativitas Torrance: orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan kelancaran. Data dikumpulkan dari 28 siswa kelas VII B yang terlibat dalam proyek celengan menggunakan bahan daur ulang sebagai bagian dari penilaian berbasis proyek otentik. Skor kreativitas keseluruhan setiap siswa dihitung dari akumulasi rata-rata aspek proses, produk, dan refleksi pada empat indikator tersebut dengan bobot yang sama. Menggunakan skala Likert 1 hingga 4, skor total maksimal yang dapat dicapai adalah 16. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak Jamovi, dan hasilnya dirangkum dalam Tabel 1.

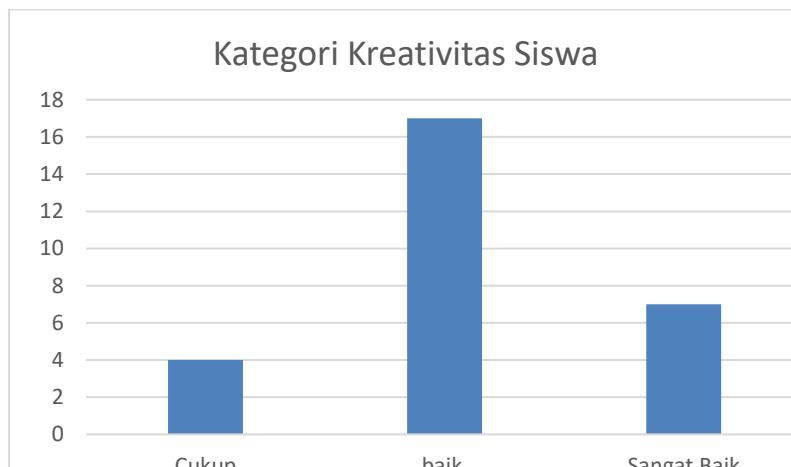
Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Kreativitas Siswa

Indikator	N	Mean	SD	Minimum	Maximum
Originality	28	3.14	0.705	2.00	4.00
Flexibility	28	2.79	0.738	2.00	4.00
Elaboration	28	2.86	0.803	2.00	4.00
Fluency	28	2.96	0.576	2.00	4.00
Total	28	11.8	2.05	9.00	15.00

Tabel 1 menunjukkan bahwa skor kreativitas total rata-rata mencapai 11,8 dari skala maksimum 16. Angka ini menempatkan kreativitas siswa dalam rentang kategori "Baik" (skor 9-12), di mana kategori lainnya adalah 13-16 (sangat baik) dan 5-8 (cukup). Meskipun belum mencapai tingkat optimal, temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan kemampuan kreatif yang memadai. Nilai deviasi standar ($SD = 2,05$)

memberikan gambaran mengenai variasi kemampuan siswa; di mana terdapat perbedaan kecepatan adaptasi antara siswa yang sudah terbiasa mandiri dengan siswa yang masih bergantung pada instruksi guru.

Untuk, indikator orisinalitas mencapai rata-rata tertinggi ($M = 3,14$), yang mencerminkan kemampuan siswa menghasilkan ide-ide unik saat mendesain celengan. Sebaliknya, fleksibilitas adalah indikator terendah ($M = 2,79$), menunjukkan kesulitan siswa menyajikan pendekatan alternatif. Temuan ini diperkuat oleh data kualitatif dan analisis produk; siswa dengan skor orisinalitas tinggi mampu mentransformasi material bekas menjadi bentuk baru yang tak terduga, sementara siswa dengan fleksibilitas rendah cenderung menunggu bimbingan guru. Seorang siswa mengungkapkan, *"Saya suka tugas ini karena saya bisa membuat sesuatu dari bahan bekas. Jadi, saya tidak hanya belajar dari buku, tetapi saya bisa berlatih dan berkreasi."* Pernyataan ini mencerminkan motivasi intrinsik yang mendorong orisinalitas dan kelancaran melalui kebebasan ekspresi dalam kegiatan yang relevan. Dengan demikian, penilaian berbasis proyek autentik menunjukkan potensi kuat dalam memfasilitasi kreativitas siswa melalui ruang ekspresi dan kolaborasi kelompok.



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Kategori Kreativitas Siswa

Gambar 1 menunjukkan distribusi kategori kreativitas siswa secara keseluruhan. Mayoritas siswa, sebanyak 17 orang, berada pada kategori "Baik", diikuti oleh 7 siswa pada kategori "Sangat Baik", dan 4 siswa pada kategori "Cukup". Data ini memperkuat temuan bahwa penilaian autentik berbasis proyek memiliki potensi positif dalam memfasilitasi sebagian besar siswa untuk mencapai standar kreativitas yang diharapkan dalam pembelajaran IPS.

Pembahasan

Penelitian menunjukkan potensi yang signifikan dari penilaian berbasis proyek yang autentik dalam mendorong dan mengevaluasi kreativitas siswa dalam pembelajaran ilmu sosial secara holistik. Merujuk pada empat indikator Torrance (1974) kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Orisinalitas menempati peringkat tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tugas proyek dengan tingkat otonomi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide orisinal. Temuan ini selaras dengan Teori Komponen Kreativitas Amabile (1996) yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang memberikan kebebasan dan makna pribadi untuk memicu motivasi intrinsik siswa.

Hal ini senada dengan *Self Determination Theory* dari Deci & Ryan, (2000) yang menjelaskan bahwa ketika siswa diberikan kebebasan (otonomi) dalam mengerjakan proyeknya, mereka akan cenderung lebih termotivasi dari dalam diri sendiri dan terlibat secara emosional maupun pikiran dalam proses belajar tersebut.

Sebaliknya, skor fleksibilitas yang rendah dapat dikaitkan dengan karakteristik tugas dan pengalaman belajar latar belakang siswa. Runco (2014) menyatakan bahwa pemikiran fleksibel membutuhkan praktik reflektif dan eksplorasi berbagai perspektif, yang hanya berkembang dalam pembelajaran terbuka dan kontekstual. Dalam hal ini, beberapa siswa masih dipengaruhi oleh pola pikir konvergen dari pembelajaran tradisional, yang cenderung mencari satu jawaban yang benar. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat memvariasikan tugas, memberikan dukungan yang sesuai, atau menerapkan teknik SCAMPER (Eberle, 1971) dan studi kasus multidimensional untuk melatih pemikiran divergen siswa dimasa yang akan datang. Variasi signifikan dalam skor elaborasi ($SD = 0,803$) juga menggambarkan perbedaan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide menjadi produk. Mardhiyana & Sejati, (2016) mendefinisikan elaborasi sebagai kemampuan untuk merinci ide-ide untuk menghasilkan produk yang bermakna. Penelitian oleh (Noviantoro, 2020) menunjukkan bahwa menggabungkan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan penilaian autentik memperkuat aspek ini melalui refleksi dan kolaborasi intensif temuan yang konsisten dengan pengamatan dalam proyek celengan, di mana diskusi kelompok mendorong siswa untuk memperdalam konsep mereka.

Temuan serupa mendukung temuan Puteri et al., (2023) yang menemukan peningkatan pemikiran kreatif melalui pembuatan infografis digital. Namun, penelitian ini memberikan nuansa baru dengan menggunakan produk fisik tiga dimensi, yang menuntut integrasi keterampilan kognitif dan psikomotor, seperti pemecahan masalah material dan desain spasial. Pendekatan ini selaras dengan konsep penilaian autentik Susiawati & , Angko Wildan (2020) yang menekankan penilaian dalam konteks dunia nyata, bukan hanya representasi simbolis (Anderson & Krathwohl, 2001). Skor kelancaran yang relatif stabil dan homogen menunjukkan bahwa siswa umumnya mampu menghasilkan ide dengan fasih (Fitriani et al., 2023). Torrance (1974) mendefinisikan kelancaran sebagai kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dengan cepat, dan Siti Dwi Amriani et al., (2024) menekankan bahwa kolaborasi kelompok merupakan mendorong utama aspek ini melalui negosiasi ide.

Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Arum & Darmawati (2024) yang menunjukkan berkontribusi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam meningkatkan keterlibatan, pemecahan masalah, dan kreativitas. Salym et al., (2022) menambahkan bahwa proyek berbasis lingkungan tidak hanya menumbuhkan kreativitas tetapi juga literasi ekologis, sesuatu yang terlihat jelas dalam penggunaan bahan daur ulang dalam proyek-proyek ini. Penelitian oleh Harizah et al., (2022) dan Noviantoro (2020) yang mendukung temuan bahwa pendekatan proyek meningkatkan hasil belajar dan kemandirian, sementara Munawaroh (2021) menyoroti pengembangan keterampilan 4C melalui lingkungan belajar terbuka. Seperti yang ditegaskan oleh Munandar et al., (2020) asesmen autentik yang berorientasi pada kinerja nyata mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta keaktifan dalam situasi pembelajaran yang kontekstual. Dari perspektif pedagogis, proyek celengan ini mendukung semangat Kurikulum Merdeka dan Profil Siswa Pancasila, khususnya dalam dimensi berpikir kreatif-kritis dan kerja sama timbal balik (Kemendikbudristek, 2022). Jenis pembelajaran ini tidak hanya mengevaluasi hasil tetapi

juga membentuk karakter dan nilai-nilai sosial melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan.

Namun, interpretasi hasil memerlukan pertimbangan beberapa keterbatasan. Pertama, desain deskriptif tidak memungkinkan kesimpulan kausal. Kedua, meskipun menggunakan rubrik standar, unsur subjektivitas dalam penilaian produk mungkin masih muncul. Ketiga, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga generalisasi harus dilakukan dengan hati-hati. Terlepas dari keterbatasan ini, penelitian ini tetap memberikan kontribusi. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur tentang penilaian berbasis proyek autentik sebagai alat untuk mengukur dan mengembangkan kreativitas dalam studi sosial. Secara empiris, temuan menunjukkan bagaimana kebebasan berpikir, kolaborasi, dan keterlibatan emosional dapat meningkatkan orisinalitas dan elaborasi. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi guru dalam merancang proyek berdasarkan produk nyata yang merangsang pemikiran divergen dan kesadaran sosial. Pada akhirnya, penilaian berbasis proyek autentik berkontribusi untuk menciptakan pembelajaran kontekstual dan kreatif yang memenuhi kebutuhan abad ke-21.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa asesmen berbasis proyek autentik memiliki potensi dalam memfasilitasi pengukuran kreativitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil analisis data secara kuantitatif mengungkapkan skor rata-rata kreativitas siswa sebesar 11,8 dari skala 16 (kategori Baik). Temuan spesifik menunjukkan bahwa indikator orisinalitas memperoleh capaian tertinggi ($M = 3,14$), sementara fleksibilitas berada pada tingkat terendah ($M = 2,79$). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa mampu menghasilkan ide unik, mereka masih menghadapi tantangan dalam mengeksplorasi pendekatan alternatif. Temuan ini memberikan gambaran deskriptif mengenai profil kreativitas siswa dalam konteks tugas proyek, tanpa menarik kesimpulan hubungan sebab-akibat yang bersifat langsung. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan memvalidasi penerapan kerangka kreativitas Torrance (1974) dan teori komponen kreativitas Amabile (1996) dalam konteks pembelajaran IPS berbasis material lingkungan. Secara metodologis, riset ini menawarkan instrumen berupa rubrik penilaian autentik yang telah teruji dengan tingkat reliabilitas tinggi ($\kappa = 0,82$), sehingga dapat diadaptasi untuk pengukuran kinerja pada konteks mata pelajaran lain. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan proyek fisik tiga dimensi berupa modifikasi bahan daur ulang, yang mengintegrasikan dimensi kognitif dan psikomotorik siswa dalam situasi pembelajaran yang kontekstual. Implikasi praktisnya menekankan bahwa desain tugas yang berorientasi pada keberlanjutan dapat mendorong ekspresi kreatif, namun memerlukan dukungan guru yang lebih intensif pada aspek berpikir fleksibel. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model ini melalui desain eksperimental dengan kelompok kontrol serta mengembangkan sistem penilaian berbasis portofolio digital guna memantau perkembangan kreativitas siswa secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMPN 29 Bandung yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Mamat Ruhimat dan Ibu Dina Siti Logayah, selaku dosen pengampu mata kuliah Asesmen Autentik dalam

Pembelajaran IPS, yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berharga dalam proses penulisan artikel ini. Dukungan dan kontribusi yang diberikan sangat berarti dalam menyempurnakan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.
- Anderson, L. W. (2023). Project-based learning as a catalyst for student creativity in social studies education. *Journal of Curriculum Studies*, 55(3), 341–358. <https://doi.org/10.1080/00220272.2023.2194215>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arum, E. A., & Darmawati, D. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Etika Profesi. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(2), 178–191. <https://doi.org/10.18860/jpis.v10i2.27347>
- Bogdan & Biklen dalam Pupu Saeful. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9*. yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Cahyono, B. T., Prihatin, R., Suparmi, S., Sukmawati, F., & Santosa, E. B. (2023). Development of Authentic Assessment with Project Based Learning Approach in Primary School Students. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 539–548. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.3987>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dinn Wahyudin, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, Leli Alhapip, Yogi Anggraena, Rizki Maisura, Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, Lukman Solihin, Nur Berlian Venus Ali, F. N. K. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Eberle, B. (1971). Developing imagination through SCAMPER. *Gifted Child Quarterly*, 15(2), 103–107. <https://doi.org/10.1177/001698627101500219>
- Fajarini, M. W., Sabtiawan, W. B., & Widodo, W. (2021). Studi Kasus Penerapan Penilaian Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(3), 336–355. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Fani Rosadah, M., & Kurniawan, A. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 354–360.

- Ferdiansyah, A., Aufa, N., Rizqi, M., & Ramadhan, A. (2025). Instrumen Penilaian Proyek Berbasis Digital pada Pembelajaran IPS Kelas 5 Sekolah Dasar. *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 27–32.
- Fitriani, N. A., Khaerunisa, S. J. M., & Rustini, T. (2023). Analisis literatur review penerapan model project based learning pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30820–30827. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11986>
- Harizah, D. T. D., Sumarmi, S., & Bachri, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar geografi siswa SMAN 5 Pamekasan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(2), 104–113. <https://doi.org/10.18860/jpis.v8i2.13135>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi profil pelajar Pancasila dan budaya kerja*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Majcik, M., & Obrovská, J. (2025). Teaching strategies for engaging socially disadvantaged students in the classroom. *International Journal of Educational Development*, 117(March). <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2025.103372>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Mendikbudristekdikti. (2022). Guidelines for the Implementation of the Curriculum in the Context of Learning Recovery. *Kemendikbud*, 1–112. <https://jdih.kemdikbud.go.id/>
- Moeller, A. J., Creswell, J. W., & Saville, N. (2016). *Second Language Assessment and Mixed Methods Research from testing and innovation theory solution academic writing in higher education use of multilingual proficiency frameworks*.
- Munandar, A., Maryani, E., Rohmat, D., & Ruhimat, M. (2020). Establishing the professionalism of geography teacher through authentic assessment field study. *International Journal of Instruction*, 13(2), 797–818. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13254a>
- Munawaroh, D. A. (2021). Implementasi silent demonstration pada open learning environments (OLEs) sebagai penguatan keterampilan 4C. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 70–79. <https://doi.org/10.18860/jpis.v7i2.11222>
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan instrumen hasil penilaian belajar tes dan non tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 120–125. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/download/1488/1622>
- Nikmah, E. N., Segara, N. B., & Imron, A. (2023). Penilaian Kreativitas Siswa Melalui

- Produk Infografis Dalam Project Based Learning. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 239–251.
- Noviantoro, K. M. (2020). Peranan Metode Tugas Terstruktur Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 6(2), 89. <https://doi.org/10.18860/jpips.v6i2.8880>
- OECD. (2019). *OECD Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264300002-en>
- Perreault, K. (2011). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Manual Therapy*, 16(1), 103. <https://doi.org/10.1016/j.math.2010.09.003>
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 77–87. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535>
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes—Research, development, and practice* (2nd ed.). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/C2012-0-06344-1>
- Salym, A. Q. N., Sumarmi, S., Soekamto, H., & Osman, S. (2022a). Project based on environment learning dan literasi lingkungan dalam kaitannya dengan creative thinking skill. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 9(1), 63–81. <https://doi.org/10.18860/jpips.v9i1.13092>
- Salym, A. Q. N., Sumarmi, S., Soekamto, H., & Osman, S. (2022b). Project Based on Environment Learning dan Literasi Lingkungan dalam Kaitannya dengan Creative Thinking Skill. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 9(1), 63–81. <https://doi.org/10.18860/jpips.v9i1.18054>
- Siti Dwi Amriani, Ita Uzzakah, Rian Agus Prakoso, Peggy Ayu Sabella, Miftahus Surur, & Agusti Agusti. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 13–25. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.316>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sumbodo, Y. p, Marzuki, Yudhantara, M., & Widiastuti. (2024). Metode Penelitian: Panduan Lengkap untuk Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 1).
- Susiawati, I., & , Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583–589. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>

Terzidis, A., & Borloz, E. (2026). Bridging the gap between creativity theory and practice: Insights from Valais secondary school teachers. *International Journal of Educational Research Open*, 10(September 2025), 100557. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2025.100557>

Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.