



A Project-Based Learning Model Design for Social Studies to Develop 21st-Century Skills in Primary School Students

Muhammad Isro' Hidayatullah^a, Ni Wayan Asri Udayani^b, Hamdiana^{a*}

^aPendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia;

^bSekolah Dasar Negeri 4 Terara, Lombok Timur, Indonesia.

Article Info

Received: June 2, 2025
Revised: June 10, 2025
Accepted: June 20, 2025
Published: June 30, 2025

© 2025 The Authors. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 5.0 International License.

Abstract

This study stems from the urgency to equip elementary school students with 21st-century skills through relevant, engaging, and contextual learning models. The purpose of this research is to design a project-based learning (PjBL) model for Social Studies (IPS) that promotes the development of critical thinking, creativity, communication, and collaboration (4C) among elementary students. This research employs a descriptive-analytical literature review method by synthesizing various theoretical references, scientific articles, and educational policy documents related to PjBL, 21st-century competencies, instructional design, and IPS learning in primary education. The study's main result is a systematically designed PjBL model tailored for IPS learning in elementary schools, which includes structured learning stages, integrated 4C-oriented activities, and formative assessment strategies aligned with the Merdeka Curriculum and the Profile of Pancasila Students. It is concluded that the proposed model offers a practical and adaptable learning framework that can enhance both academic and character competencies aligned with 21st-century demands. This study contributes to the theoretical foundation for innovative instructional design and provides a reference for future empirical research and implementation in classroom practice.

Keywords: Project-based learning, social studies, 21st-century skills, elementary school, instructional model

*Corresponding Author:

Hamdiana, Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia;
e-mail: i2t02410014@student.unram.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menuntut sistem pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan esensial yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, serta menciptakan solusi yang kreatif terhadap berbagai persoalan. Dalam konteks ini, pengembangan model pembelajaran

menjadi suatu kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar agar lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran jangka panjang, sehingga guru perlu memilih model yang tepat (Hidayatullah, 2025). Model pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk aktif mengeksplorasi materi. Agustin & Shofiyah (2024) menekankan bahwa model

pembelajaran yang tepat dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga mereka tetap termotivasi dan tidak mudah merasa bosan dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran esensial di sekolah dasar memegang peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah. IPS tidak hanya bertujuan menanamkan konsep-konsep sosial, tetapi juga membentuk kesadaran kritis dan tanggung jawab sosial siswa sebagai warga negara. Dalam konteks ini, terdapat keterkaitan yang erat antara efektivitas model pembelajaran dengan keberhasilan pengembangan keterampilan abad-21. Pembelajaran yang bermakna tidak akan terjadi tanpa pendekatan yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, berpikir reflektif, dan menyelesaikan masalah nyata. Pratiwi et al. (2023) menyatakan bahwa tantangan pendidikan abad ke-21 terletak pada kemampuan sistem pendidikan untuk mengakomodasi keterampilan non-akademik yang bersifat adaptif terhadap perubahan zaman, yang dalam hal ini sangat relevan dengan pelaksanaan pembelajaran IPS yang integratif dan kontekstual.

Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering dianggap membosankan dan terlalu teoritis. Supardi (2022) menyebutkan bahwa metode penyampaian materi yang kurang inovatif menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini diperkuat oleh temuan Sidiq & Muqowim (2020) yang menyarankan agar guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi menjadi fasilitator yang memberi ruang eksplorasi dan kreativitas siswa. Di sisi lain, meskipun pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)* diyakini mampu mendorong keterampilan 4C siswa, penerapannya di sekolah dasar masih menghadapi kendala. Ilmudinulloh (2022) mengungkapkan bahwa keterbatasan sumber daya, waktu pembelajaran, dan kurangnya pemahaman guru dalam merancang proyek merupakan hambatan utama keberhasilan PjBL. Dengan demikian, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tidak hanya menarik secara teoritis, tetapi juga aplikatif dan kontekstual untuk menjawab tantangan tersebut.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan potensi besar PjBL dalam meningkatkan keterampilan abad-21. Wicaksono

et al. (2023) menyatakan bahwa PjBL mendorong siswa untuk aktif merumuskan masalah, menganalisis data, dan mengevaluasi hasil proyek secara mandiri. Efriyana & Marpaung (2023) menambahkan bahwa melalui pendekatan berbasis proyek, siswa dapat belajar secara kreatif, bekerja dalam kelompok, serta mengkomunikasikan ide secara efektif. Agustin & Shofiyah (2024) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dirancang secara kontekstual mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, Sidiq & Muqowim (2020) menekankan pentingnya memberikan ruang kebebasan kepada siswa dalam bereksplorasi agar mereka lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Berdasarkan state of the art tersebut, maka penelitian ini menawarkan kebaruan berupa rancangan model pembelajaran IPS berbasis proyek yang secara sistematis mendesain aktivitas pembelajaran, strategi asesmen, dan skenario proyek yang mendukung pengembangan keterampilan 4C di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS yang mampu meningkatkan keterampilan abad-21 siswa sekolah dasar. Model yang dirancang tidak hanya menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku, tetapi juga memperhatikan tahapan pembelajaran yang mendalam serta asesmen autentik yang dapat diterapkan guru secara praktis. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan perangkat ajar IPS yang kontekstual, inspiratif, dan aplikatif, serta menjadi kontribusi nyata dalam menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di tingkat pendidikan dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (*literature review*) yang bersifat deskriptif-analitis. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat mendukung pengembangan keterampilan abad-21 siswa sekolah dasar, yaitu keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C).

Kajian literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan, seperti buku teks, jurnal nasional dan internasional terakreditasi, artikel konferensi, dan dokumen kebijakan pendidikan seperti Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Literatur yang dipilih berfokus pada lima aspek utama, yaitu: (1) teori dan konsep model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), (2) karakteristik mata pelajaran IPS di sekolah dasar, (3) keterampilan abad-21 dalam konteks pendidikan dasar, (4) prinsip desain instruksional, dan (5) hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait implementasi PjBL dan pembelajaran berbasis keterampilan 4C.

Data yang diperoleh dari hasil penelusuran pustaka dianalisis secara kualitatif-deskriptif, dengan tahapan reduksi data, kategorisasi tematik, dan sintesis konten. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk merancang komponen-komponen model pembelajaran, seperti pendekatan, strategi, metode, teknik, tahapan PjBL, jenis aktivitas pembelajaran, dan bentuk asesmen autentik yang sesuai dengan konteks sekolah dasar.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah rancangan konseptual model pembelajaran IPS berbasis proyek yang disusun secara sistematis dan aplikatif. Model ini dirancang untuk memberikan gambaran praktis bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang melibatkan validasi ahli dan uji coba di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Landasan Teoritis Rancangan Model Pembelajaran berbasis Proyek

Penelitian ini dilandasi oleh kajian literatur yang komprehensif terhadap konsep model pembelajaran, keterampilan abad-21, dan pendekatan-pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk merancang model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Model pembelajaran dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi

pengalaman belajar, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar tertentu (Winataputra, 2001). Hal ini ditegaskan pula oleh Suprihatiningrum (2013), yang menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Joice dan Wells, model pembelajaran mencakup sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung yang disusun secara sistematis. Trianto (2014) menyebutnya sebagai pola atau perencanaan yang digunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran di kelas.

Salah satu model yang menjadi fokus dalam kajian ini adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran, di mana mereka dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. PBL mendorong siswa untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator (Wena et al., 2013). PBL terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, karena masalah yang dikaji berhubungan langsung dengan pengalaman dan lingkungan mereka.

Sejalan dengan itu, keterampilan abad-21 menjadi tujuan utama dalam perancangan model pembelajaran ini. Keterampilan ini mencakup kecakapan pengetahuan, soft skill, sikap, serta penguasaan teknologi (Widayat, 2018). Di antara keterampilan yang dianggap paling penting adalah berpikir kritis, yang melibatkan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan berbasis bukti (Bucher & Manning, 2021). Lebih lanjut, Kemendikbud (2016) dalam Inayati (2022) menggarisbawahi pentingnya pembelajaran yang mendorong pencarian informasi mandiri, penggunaan sumber belajar yang beragam, pendekatan ilmiah, pembelajaran berbasis kompetensi, serta pembelajaran kontekstual yang seimbang antara hard skill dan soft skill. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat, serta membentuk karakter melalui keteladanan dan kreativitas.

Adapun Partnership for 21st Century Learning (P21) mengelompokkan keterampilan abad-21 ke dalam empat komponen utama, yaitu pemikiran kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) (Zubaidah, 2018). Keempat keterampilan ini menjadi indikator penting dalam

merancang model pembelajaran yang dirumuskan dalam kajian ini.

Komponen Rancangan Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil sintesis literatur, maka dirancang model pembelajaran IPS Sekolah Dasar yang terintegrasi dengan pendekatan dan strategi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad-21. Model ini dirancang dengan mempertimbangkan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang saling bersinergi dalam membentuk proses belajar aktif dan bermakna.

a. Pendekatan Pembelajaran

Menurut Sardjijo dan Ischak (2017), model pembelajaran merupakan kerangka dari penerapan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Dalam konteks ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *student-centered* yang memungkinkan peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dipilih adalah *inquiry learning*, yang mengajak siswa untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri. Dalam pendekatan ini, siswa mencari materi secara mandiri melalui pertanyaan dan riset, sehingga menumbuhkan berpikir kritis, logis, dan sistematis. *Inquiry learning* bukan sekadar teknik, melainkan sebuah proses yang mendorong keterlibatan intelektual dan pemahaman yang mendalam.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi yang digunakan adalah *group-individual learning*, di mana siswa bekerja dalam kelompok dan sekaligus diberi ruang untuk belajar secara mandiri. Strategi ini mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, bertukar ide, dan mendukung satu sama lain. Sementara itu, kegiatan individu memungkinkan siswa memperkuat pemahaman pribadi mereka. Tujuan strategi ini mencakup peningkatan kemampuan sosial, komunikasi efektif, kemandirian, rasa tanggung jawab, dan hasil belajar yang lebih baik (Wina Senjaya, 2008).

c. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara praktis yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi dan pendekatan. Dalam kajian ini, metode yang relevan meliputi diskusi, proyek, dan presentasi. Menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia, metode adalah cara kerja sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Metode-metode ini digunakan untuk menciptakan interaksi pembelajaran yang bersifat satu arah, dua arah, maupun banyak arah, sehingga kegiatan belajar menjadi aktif dan interaktif.

d. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran merupakan penerapan spesifik dari metode dalam situasi kelas tertentu. Teknik berbeda dapat digunakan meskipun metode yang dipakai sama, tergantung pada kondisi siswa. Misalnya, teknik diskusi dalam kelas aktif akan berbeda dari kelas pasif. Teknik yang tepat sangat menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran dan pencapaian tujuan belajar.

Perancangan Awal Model Pembelajaran IPS SD Berbasis Proyek

Dalam merancang model pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan pembelajaran abad-21, penelitian ini mengacu pada tahapan pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek sebagaimana dikemukakan oleh Sardjijo dan Ischak (2017). Mereka menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan melalui empat tahap, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, tindak lanjut, dan penilaian. Namun, pada kajian ini penekanan diberikan pada tahap perencanaan, karena penelitian ini masih berada pada tahap literatur review untuk menghasilkan desain awal model pembelajaran yang siap diuji dalam penelitian berikutnya.

Tahap pertama dalam proses perencanaan adalah mempelajari Kompetensi Dasar (KD) dari mata pelajaran yang menjadi fokus tema utama. Dalam konteks ini, mata pelajaran IPS dipilih sebagai pijakan utama karena sifatnya yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sosial siswa. Pemahaman mendalam terhadap KD menjadi kunci untuk memastikan bahwa proyek yang dirancang tidak menyimpang dari capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Dari KD tersebut, selanjutnya dibuat diagram keterkaitan antara tema utama dalam IPS dengan kompetensi dasar dari mata pelajaran lain yang relevan, seperti Bahasa Indonesia, Seni Budaya, dan PPKn. Langkah ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang terintegrasi secara tematik, sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum

Merdeka.

Setelah hubungan antar mata pelajaran ditentukan, tahap berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran lintas disiplin. Perumusan ini memperhatikan tiga domain utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menyisipkan unsur keterampilan abad-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Tujuan pembelajaran ini kemudian menjadi dasar dalam penentuan materi yang relevan dan kontekstual. Materi dipilih berdasarkan kemampuannya dalam memicu eksplorasi siswa terhadap fenomena nyata di lingkungan mereka, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Setelah materi ditentukan, penyusunan langkah-langkah kegiatan pembelajaran menjadi aspek penting berikutnya. Langkah-langkah tersebut harus mampu memfasilitasi eksplorasi, investigasi, kolaborasi, dan penyusunan produk akhir oleh siswa. Dalam hal ini, proses pembelajaran dirancang melalui tahapan-tahapan berpikir ilmiah dan kolaboratif, dimulai dari pemetaan masalah, perumusan solusi, pelaksanaan proyek, hingga refleksi hasil. Selain itu, guru juga harus merancang organisasi kelas, khususnya pembentukan kelompok belajar kecil. Pembentukan kelompok ini tidak hanya mempertimbangkan jumlah siswa, tetapi juga memperhatikan keberagaman kemampuan dan latar belakang, agar tercipta lingkungan belajar yang saling melengkapi dan menumbuhkan empati serta toleransi.

Rancangan juga mencakup kegiatan tindak lanjut yang aplikatif, di mana siswa didorong untuk mengaitkan hasil pembelajaran dengan kehidupan nyata. Misalnya, siswa dapat menyajikan hasil proyek dalam bentuk pameran mini di sekolah atau membuat kampanye sederhana yang relevan dengan tema pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membangun hubungan antara pembelajaran di kelas dengan kehidupan sosial yang lebih luas, serta mendorong lahirnya aksi nyata dari siswa. Pada akhirnya, tahap perencanaan ditutup dengan penyusunan rencana penilaian yang tidak hanya fokus pada hasil akhir (produk), tetapi juga pada proses, kerja sama tim, dan perkembangan individu. Penilaian dilakukan secara autentik, mencakup portofolio, observasi, serta rubrik kinerja yang mengukur keterampilan abad-21.

Keseluruhan tahapan tersebut disusun dalam bentuk silabus atau Alur dan Tujuan Pembelajaran (ATP) yang mengacu pada prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Salah satu elemen utama yang diintegrasikan dalam ATP adalah *Profil Pelajar Pancasila*, khususnya dimensi “Bhinneka Tunggal Ika” yang mengajarkan pentingnya keberagaman, toleransi, dan kebersamaan dalam keberagaman budaya Indonesia. Dengan mengaitkan pembelajaran tematik berbasis proyek pada elemen ini, model yang dirancang diharapkan mampu membentuk peserta didik yang tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan keterampilan sosial yang kuat untuk menghadapi tantangan global.

Struktur Silabus/ATP PjBL untuk meningkatkan keterampilan Abad-21 (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration)

Sebagai hasil dari kajian literatur dan integrasi teori pembelajaran abad-21, maka disusunlah rancangan model pembelajaran IPS berbasis proyek (Project-Based Learning) untuk siswa sekolah dasar. Rancangan ini mengacu pada sintesis konsep dari Sardjijo & Ischak (2017) terkait tahapan PjBL, serta dipadukan dengan kerangka keterampilan abad-21 yang dikenal dengan sebutan 4C: *critical thinking, communication, collaboration*, dan *creativity* (Zubaidah, 2018). Model ini dirancang dengan mempertimbangkan aktivitas pembelajaran yang kontekstual, penggunaan sumber belajar yang beragam, serta metode asesmen autentik yang menilai proses dan produk belajar siswa secara menyeluruh.

Model PjBL yang dirancang terdiri atas empat tahap utama: identifikasi masalah, eksplorasi dan pengumpulan data, pengembangan produk, serta presentasi dan refleksi. Setiap tahap dikembangkan dengan menyisipkan aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, pembentukan karakter, dan pengembangan keterampilan sosial dan intelektual yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Rancangan ini juga menyertakan alokasi waktu dan jenis asesmen yang digunakan untuk menilai keterlibatan serta hasil kerja siswa pada setiap

tahap. Berikut ini adalah struktur dan rincian perancangan tahap-tahap PjBL tersebut:

Tabel 1 Rancangan Model Pembelajaran PjBL

Tahap PjBL	Aktivitas Pembelajaran	Keterampilan 4C yang Dikembangkan	Keluaran	Alokasi Waktu	Asesmen
Identifikasi Masalah (Orientasi Proyek)	Diskusi tentang keberagaman budaya. Mengamati video budaya Indonesia.	Critical Thinking: Menganalisis keberagaman budaya. Collaboration: Diskusi kelompok.	Pemahaman awal siswa tentang keberagaman budaya	2 JP	Observasi diskusi dan refleksi awal
Eksplorasi dan Pengumpulan Data	Wawancara dengan teman sekelas/orang tua tentang budaya mereka. Menggunakan internet/buku sebagai sumber informasi tambahan.	Communication: Mengajukan pertanyaan wawancara. Critical Thinking: Menganalisis informasi yang diperoleh.	Data hasil eksplorasi budaya	3 JP	Laporan wawancara sederhana
Pengembangan Produk/Karya	Merancang bentuk presentasi sederhana (poster/video singkat/powerpoint). Membuat produk dalam kelompok.	Creativity: Membuat karya budaya. Collaboration: Bekerja sama dalam kelompok.	Poster/video/pt tentang budaya yang diteliti	3 JP	Rubrik penilaian proyek
Presentasi dan Refleksi	Menampilkan hasil eksplorasi budaya dalam bentuk presentasi singkat. Diskusi reflektif tentang pengalaman belajar.	Communication: Menyampaikan hasil proyek ke kelas. Critical Thinking: Merefleksikan pengalaman belajar.	Unjuk kerja budaya dan refleksi	2 JP	Observasi presentasi dan jurnal refleksi

Rancangan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang disusun dalam silabus/ATP selama 10 jam pelajaran dirancang secara sistematis untuk mengembangkan keterampilan abad-21 siswa, khususnya kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) atau dikenal dengan istilah 4C. Setiap tahapan pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan dimensi-dimensi tersebut ke dalam aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, dengan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik.

Tahap awal yaitu Identifikasi Masalah, difokuskan pada pengenalan topik keberagaman budaya Indonesia melalui diskusi kelas dan penayangan video. Tujuannya adalah membangun kesadaran awal siswa terhadap isu sosial yang relevan, sekaligus menumbuhkan kemampuan menganalisis melalui diskusi kelompok. Pada tahap ini, keterampilan berpikir

kritis mulai diasah melalui analisis fenomena, dan kolaborasi dikembangkan melalui pertukaran gagasan secara kelompok.

Berikutnya, Eksplorasi dan Pengumpulan Data memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan investigasi langsung melalui wawancara dengan orang tua atau teman sekelas serta pencarian data melalui buku atau internet. Aktivitas ini bertujuan melatih keterampilan komunikasi dalam menyusun dan mengajukan pertanyaan serta berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi. Tahap ini penting sebagai fondasi berpikir berbasis bukti sebelum siswa menghasilkan karya.

Setelah memperoleh informasi yang cukup, siswa melanjutkan ke tahap Pengembangan Produk/Karya. Dalam fase ini, mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun bentuk presentasi seperti poster, video pendek, atau slide presentasi. Tahapan ini dirancang untuk mengasah kreativitas dalam

merancang karya budaya yang menarik, serta memperkuat kemampuan bekerja sama dan berbagi peran. Penilaian dilakukan melalui rubrik yang mengukur orisinalitas karya, kejelasan pesan, dan kontribusi tiap anggota.

Tahap akhir yaitu Presentasi dan Refleksi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil eksplorasinya di hadapan kelas. Proses ini menstimulasi keterampilan komunikasi lisan dan refleksi diri terhadap pengalaman belajar. Dengan menulis jurnal refleksi, siswa diajak berpikir metakognitif—menganalisis proses dan pemahaman yang telah mereka capai secara mandiri. Observasi guru dan jurnal digunakan sebagai instrumen asesmen formatif.

Model ini tidak hanya memfasilitasi transfer pengetahuan semata, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai seperti toleransi, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Pembelajaran semacam ini memberi ruang bagi siswa untuk mengalami langsung proses belajar yang kontekstual dan aplikatif, jauh melampaui metode pembelajaran tradisional yang berfokus pada hafalan atau ceramah satu arah.

Dari sisi strategi pembelajaran, digunakan perpaduan antara pendekatan kolaboratif dan inkuiri. Strategi kolaboratif terbukti efektif dalam mendorong interaksi sosial dan kerja sama, sedangkan pendekatan inkuiri memicu rasa ingin tahu serta kemampuan investigatif siswa dalam mencari informasi secara mandiri. Perpaduan ini menjadi dasar kuat dalam merancang pembelajaran aktif yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

Selanjutnya, dalam aspek metode pembelajaran, berbagai metode seperti diskusi kelas, wawancara, eksplorasi mandiri, dan presentasi digunakan untuk menjangkau ragam gaya belajar siswa. Diskusi kelas membuka ruang interaksi dua arah yang mendorong keberanian dan argumentasi. Wawancara memperkuat keberanian siswa dalam berkomunikasi serta kemampuan menyusun informasi berdasarkan data nyata. Metode eksplorasi mandiri menjadi sarana mengembangkan kemandirian berpikir dan inisiatif, namun tetap membutuhkan scaffolding dari guru agar eksplorasi tidak melenceng.

Presentasi sebagai metode akhir mempertemukan semua aspek—menuntut kejelasan penyampaian, struktur informasi, dan ketenangan berbicara di depan umum, sekaligus membuka ruang refleksi terhadap proses belajar yang telah dilalui.

Dalam hal teknik pembelajaran, digunakan teknik-teknik inovatif yang mendukung pencapaian 4C. *Problem-solving* dilibatkan dalam kegiatan identifikasi isu dan pencarian solusi berdasarkan realitas sosial. Teknik *role-playing* atau bermain peran dapat diterapkan sebagai pendekatan kreatif untuk memperdalam pemahaman budaya tertentu melalui simulasi. Sementara *peer review* menjadi alat untuk mendorong refleksi antar teman, meningkatkan kepekaan sosial, serta memberikan pengalaman belajar melalui umpan balik sejawat yang konstruktif. Semua teknik ini dipilih dengan mempertimbangkan keberagaman karakter siswa, termasuk tantangan bagi siswa yang kurang percaya diri atau pasif dalam kelompok.

Tentu saja, penerapan teknik dan strategi ini tidak lepas dari tantangan. Salah satunya adalah memastikan partisipasi aktif setiap siswa dalam kelompok agar tidak terjadi ketimpangan peran. Selain itu, diperlukan dukungan guru dalam bentuk bimbingan dan penguatan selama eksplorasi agar proses belajar tidak dangkal atau hanya bersifat permukaan. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator sangat krusial, tidak hanya dalam mendampingi proses, tetapi juga dalam menciptakan iklim belajar yang inklusif dan suportif.

Dengan demikian, perancangan model pembelajaran ini secara konseptual telah memenuhi syarat sebagai desain awal yang kuat untuk mengembangkan keterampilan abad-21 di tingkat sekolah dasar. Tahapan yang disusun memberikan peta jalan pembelajaran yang sistematis, adaptif, dan kontekstual. Model ini menjadi dasar bagi penelitian pengembangan lanjutan untuk diuji secara empirik melalui validasi ahli dan uji coba terbatas di lingkungan pembelajaran nyata.

Kesimpulan

Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan abad-21 siswa sekolah dasar

menuntut pendekatan yang terstruktur, kontekstual, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Rancangan berbasis *Project-Based Learning (PjBL)* yang disusun dalam kajian ini menekankan pada tahapan pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi secara terpadu. Keefektifan model sangat dipengaruhi oleh keterpaduan antara perencanaan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, keterlibatan aktif dalam proses eksplorasi dan pemecahan masalah, serta peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif. Integrasi asesmen formatif dalam setiap tahapan memungkinkan adanya umpan balik yang berkelanjutan untuk memantau perkembangan keterampilan siswa secara menyeluruh, baik dalam konteks kognitif maupun afektif.

Sebagai tindak lanjut dari kajian ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model ini ke tahap uji coba empirik melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Uji validitas isi oleh para ahli pendidikan, serta implementasi terbatas di kelas nyata, akan memberikan gambaran tentang kelayakan dan efektivitas model dalam meningkatkan kompetensi siswa. Selain itu, integrasi nilai-nilai karakter sosial dalam proyek-proyek IPS perlu diperkuat, agar siswa tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif, tetapi juga memiliki sensitivitas terhadap isu sosial dan lingkungan sekitar. Hal ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi bagaimana model PjBL dapat membentuk siswa sebagai pembelajar yang reflektif, kolaboratif, dan berkarakter dalam kehidupan nyata.

Daftar Pustaka

- Bucher, R., & Manning, M. L. (2021). *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn*.
- Efriyana, T., & Marpaung, M. P. (2023). Implementasi Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kolaborasi, Kreativitas Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD ST. PRS Jakarta Utara. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8968–8981. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3207>.
- Hidayatullah, M. I. (2024). Rancangan Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbasis Solo Taxonomy untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(2), 114-124. <https://doi.org/10.70437/sp5mdk39>.
- Ilmudinulloh, Rafiud. 'Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa', *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 2022, pp. 121–28, <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i2.1366>.
- Inayati, Ummi. "Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI." *ICIE: International Conference on Islamic Education*. Vol. 2. 2022. <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241>.
- Pratiwi, A., Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Pada Pembelajaran IPS Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2151–2165. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2380>
- Pravita Agustin, S., & Shofiyah, N. (2024). Implementasi model problem based learning untuk meningkatkan higher order thinking skills (hots) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 68-74. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1233>
- Purwianingsih, W, Anggraeni, S, & Wicaksono, AGC (2023). Developing System Thinking Skills through Project-Based Learning Loaded with Education for Sustainable Development. *Journal of Biological ...*, ERIC, <https://eric.ed.gov/?id=EJ1386918>

- Sardjijo & Ischak. (2017). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan. Penerbit Universitas Terbuka.
- Sidiq, A. M., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak melalui Konsep Merdeka Belajar di Sanggar Anak Alam. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 146-156. <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.630>
- Sudjana, S Purwadarminta (2010). *Metode dan Tehnik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Supardi, A. (2022). *Penerapan model problem based learning (pbl) berbantuan google sites untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPS 3 SMA Diponegoro Tumpang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Suprihatiningrum, J (2013). *Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran.*, Yogyakarta: Ar. Ruzz Media
- Trianto, IB (2014). *Mendesain Model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Wena, M, Sugandhi, RM, & Sugiyato (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Matadiklat Produktif Dengan Model Pembelajaran Peningkatan dan Pengembangan Intelektual Guna Meningkatkan ...*, LP2M UM, Malang Indonesia
- Widayat, W. (2018). Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 Melalui Fitur Kelas Maya Portal Rumah Belajar. diakses dari <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/implementasi-pengembangankecakapanabad21-melalui-fitur-kelas-maya-portal-rumah-belajar/>
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan desain system pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenanda Media Group.
- Winataputra, US (2001). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zubaidah, S (2018). Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. *2nd Science Education National Conference*, researchgate.net, https://www.researchgate.net/profile/Siti-Zubaidah-7/publication/332469989_MENGENAL_4C_LEARNING_AND_INNOVATION_SKILLS_UNTUK_MENHADAPI ERA_REVOLUSI_INDUSTRI_4_0/links/5cb73e77a6fdcc1d499bb3556/MENGENAL-4C-LEARNING-AND-INNOVATION-SKILLS-UNTUK-MENHADAPI-ERA-REVOLUSI-INDUSTRI-40-1.pdf.