

PENERAPAN MEDIA DIORAMA KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL PJBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS 4 SD

Elfian Nuri Antika¹, Kunti Dian Ayu Afiani², Novi Wulandari³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surabaya, SDN Pacarkeling V/186 Surabaya³

Email: elfiannuri16@gmail.com¹, kuntidianayu@fkip.um.surabaya.ac.id²,
noviwulandari176@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Pacarkeling V/186 Surabaya melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data mencakup asesmen awal, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang diukur melalui indikator kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas berpikir. Pada akhir siklus II, sebanyak 87% peserta didik telah mencapai nilai ≥ 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal. Aktivitas peserta didik meningkat dari kategori "cukup aktif" menjadi "baik sekali", begitu pula dengan aktivitas guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model PjBL dengan media diorama efektif dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

KataKunci: Berpikir Kreatif; Diorama; *Project Based Learning* (PjBL)

Abstract: This study aims to enhance the creative thinking skills of fourth-grade students at SDN Pacarkeling V/186 Surabaya through the application of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by diorama media in IPAS lessons on the topic of Indonesia's cultural wealth. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data collection techniques include pre-assessment, observation, and documentation. The results show a significant improvement in students' creative thinking abilities, measured through the indicators of fluency, flexibility, elaboration, and originality. At the end of cycle II, 87% of students achieved a score of ≥ 75 , meeting the Minimum Mastery Criteria. Student activity increased from the "sufficiently active" category to "excellent," as did teacher activity. This study concludes that the PjBL model with diorama media is effective in fostering students' creativity in IPAS learning.

Keyword: Creative thinking; Diorama; *Project Based Learning* (PjBL)

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, keterampilan, serta pengetahuan dasar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (Permendikbud no 20 tahun, 2016). Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, sistem pendidikan dituntut tidak hanya mengajarkan materi secara teoritis, tetapi juga harus mampu menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Pasal 19 ayat 1 peraturan pemerintah (PP No. 19 Tahun 2005) tentang standar nasional pendidikan dinyatakan “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik” (Nurhasanah et al., 2019).

Disebutkan dalam lampiran Permendikbud nomor 21 tahun 2016, bahwa ada 4 (empat) aspek yang penting untuk ditingkatkan yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Jumanto, 2022). Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang yang dalam menghasilkan ide-ide dalam konteks spesifik dengan melihat situasi dengan cara berbeda. Ide-ide tersebut diidentifikasi dari hal yang terkecil hingga menghasilkan informasi yang lebih baik. berpikir kritis juga dapat dikatakan sebuah dimensi keterampilan disposisional (Facione, Carol, Facione & Gainen, 1995; Sosu, 2013) (Susanti et al., 2022). Beberapa indikator berpikir kreatif menurut Munandar (1985: 50) dirumuskan sebagai *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), *originality* (orisinalitas), *elaboration* (merinci) suatu gagasan (Mardhiyana & Endah Octaningrum Wahani Sejati, 2016).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Pacarkeling V/186 Surabaya, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis. Peserta didik terlihat kurang antusias, cenderung pasif, dan belum menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyampaikan pendapat, membuat karya, ataupun menyelesaikan tugas secara inovatif terutama dalam mata pelajaran IPAS yang sering dianggap kurang menarik dan cenderung teoritis. Pembelajaran IPAS seharusnya menjadi sarana untuk mengenalkan peserta didik pada kehidupan sosial dan budaya yang beragam di Indonesia. Kekayaan budaya merupakan kekayaan bangsa yang perlu dipahami dan dihargai sejak usia dini. Namun, pembelajaran kekayaan budaya seringkali tidak mampu menggugah minat dan keaktifan peserta didik karena disampaikan secara verbal atau melalui buku teks saja, tanpa media pendukung yang menarik dan kontekstual.

Salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran visual yang menarik serta pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk

menyalurkan pesan/informasi (AECT). Menariknya, materi pelajaran tidak semata-mata dilihat dari isi materinya, melainkan bagaimana penyampaian materi dengan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas. Media akan menarik perhatian siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman sekelasnya. Media pembelajaran sangat membantu guru untuk memahami suasana kelas (Asari et al., 2023). Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Sanaky (2009:6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual, (2) Fungsi Afektif, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. (3) Fungsi Kognitif, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, (4) Fungsi Kompensatoris, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Pagarra et al., 2022). Media diorama merupakan media visual yang mampu menyajikan gambaran nyata dari suatu peristiwa atau kondisi sosial-budaya. Media ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih konkret dan menyenangkan.

Selain itu, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Pembelajaran ini dapat digunakan ketika pendidik ingin mengkondisikan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghasilkan sebuah karya berdasarkan permasalahan nyata (kontekstual) yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pendidik juga dapat menggunakan model PjBL ketika ingin mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan secara sistematis (Bistari et al., 2021). Siswa diberi peluang untuk mengakses sumber-sumber informasi dan peralatan pendukung lain sehingga belajar didorong dan didukung untuk berkembang bukan suatu yang dikendalikan dan dibatasi (Sulisworo, 2020). Pembelajaran berbasis proyek perlu digalakkan. Metode ini diharapkan mampu menumbuhkan jiwa

kemandirian, kolaborasi, dan kreativitas, yang merupakan esensi dari kebijakan Merdeka Mengajar (Nadiem Makarim; 2021). Model PjBL memberi ruang bagi peserta didik untuk merancang, membuat, dan mempresentasikan hasil karyanya dalam bentuk proyek yang bermakna. Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek PjBL yang diungkapkan *The George Lucas Educational Foundation* terdiri dari 6 langkah pembelajaran yaitu dimulai dengan pertanyaan yang esensial, perencanaan aturan pelaksanaan proyek, membuat jadwal aktivitas, memonitoring perkembangan proyek peserta didik, penilaian hasil kerja peserta didik, evaluasi pengalaman belajar peserta didik (Asmara & Septiana, 2015). (1) Pertanyaan esensial (*essential question*), pembelajaran diawali dengan memberikan pertanyaan esensial yang diangkat dari permasalahan nyata sesuai dengan materi pembelajaran. (2) Perencanaan proyek (*design a plan for the project*), merencanakan pemecahan masalah melalui suatu proyek yang disepakati bersama sehingga setiap anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab untuk penyelesaian proyek. (3) Membuat jadwal aktivitas (*create a schedule*), menyusun jadwal penyelesaian proyek yang terdiri atas komponen, tahapan dan waktu penyelesaian proyek, dan aktivitas dalam penyelesaian proyek. (4) Memonitoring perkembangan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), guru memantau progress penyelesaian proyek peserta didik baik aktivitas maupun kualitas produk proyek sesuai standar yang ditetapkan. (5) Penilaian hasil kerja (*assess the outcome*), mengawasi jalannya proyek dengan penilaian terhadap aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan capaian pembelajaran. (6) Evaluasi pengalaman belajar (*evaluate the experience*), penilaian terhadap produk yang dihasilkan dan pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap pengalaman belajar peserta didik (RAKHMI, 2024).

Beberapa penelitian yang relevan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Dwi Amalia, Dkk, dalam penelitiannya menerapkan pembelajaran berbasis proyek melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD. Hasilnya, penerapan model pembelajaran PjBL yang telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan sintaks PjBL dapat melatih ketrampilan berpikir kreatif peserta didik, dengan penerapan PjBL peserta didik dapat memiliki kesempatan untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan berpikir kreatifnya (Amalia et al., 2016). Penelitian lainnya oleh Rahmawati, dalam penelitiannya menerapkan media diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasilnya terdapat peningkatan dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Sukanagara 01. Hal ini terlihat pada kelas

eksperimen memperoleh nilai sebesar 7680 atau 76%, maka penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Rahmawati, 2016). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Faizal, Anita Trisiana dan Ani Restuningsih, dalam penelitiannya menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran ipas kelas 4 sdn sambirejo Surakarta. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model PjBL secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Sambirejo Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024. Hasil uji t mendukung hipotesis penelitian, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Faizal et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "Penerapan Media Diorama Kekayaan Budaya Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas 4 SD". Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas 4 berbantu media diorama kekayaan budaya indonesia menggunakan *model Project Based Learning* (PjBL) (2) mengetahui aktivitas peserta didik (3) mengetahui aktivitas pengelolaan guru di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, dapat secara individu maupun kelompok, yang dilaksanakan di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran (Sutoyo, 2020). Definisi Penelitian Tindak Kelas (PTK) lebih sederhana dikemukakan oleh Suhardjono (2009:11) yang menyebutkan bahwa PTK adalah penelitian tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya sehingga berfokus pada proses belajar-mengajar yang terjadi dikelas. (Nurhasanah et al., 2019) Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart Yang di adopsi dari model Kurt Lewin (1946) memperkenalkan empat tahap dalam pelaksanaan metode penelitaian tindakan, yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan (*observation*), dan Refleksi (*reflection*) (Farhana et al., n.d.). (1) Perencanaan. Pada tahap perencanaan meliputi: 1) menenali keinginan siswa, 2) seleksi pendahuluan terhadap rencana yang akan disebarluaskan, 3) memilih bahan atau masalah yang akan dipelajari, 4) merencanakan peran yang akan dilaksanakan menuju setiap siswa dan 5) memriksa ulang pemahaman siswa terhadap

problematika yang akan diselidiki. (2) Tindakan, realisasi dan teknik mengajar dan juga tindakan atau perlakuan yang telah disusun diawal. (3) Pengamatan. Pada pengamatan atau observasi dengan merujuk pada instrumen yang selesai dibikin dan diprediksikan mengikutsertakan pengamatan dari eksternal. (4) Refleksi. Dalam PTK refleksi merupakan usaha dalam menggali permasalahan yang ada sudah kejadian atau belum kejadian, apa yang sudah dituntaskan atau perbaikan melalui tindakan yang dilakukan (Khermarinah et al., 2021)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Pacarkeling V/186 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 peserta didik. Guru kelas IV, ibu "S" juga menjadi subjek penelitian dalam hal pelaksanaan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Pacarkeling V/186 Surabaya, yang beralamat di Jalan Pacarkeling No. 186, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Prosedur penelitian ini diawali dengan waktu pelaksanaan yang direncanakan dari bulan Januari hingga Mei 2025. Penelitian dimulai dengan studi pendahuluan untuk mengamati proses pembelajaran dan kondisi awal kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memfasilitasi pengembangan kreativitas peserta didik.

(1) Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti menyusun rancangan pembelajaran berbasis model *Project Based Learning* (PjBL) yang terintegrasi dengan media diorama, serta menyiapkan perangkat pembelajaran, instrumen pengumpulan data, dan lembar penilaian. (2) Pada tahap pelaksanaan tindakan (*action*) siklus pertama, pembelajaran difokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif melalui aktivitas pembuatan *mind map* tentang kekayaan budaya Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong peserta didik menggali informasi, mengorganisasi ide, serta menghubungkan konsep-konsep budaya yang ada di Indonesia secara visual dan sistematis. Peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok, lalu mengikuti tahapan PjBL: pengenalan masalah, perencanaan, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, dan evaluasi hasil. Selama proses pembelajaran, peneliti dan guru melakukan (3) observasi (*observation*) terhadap keaktifan peserta didik, keterlibatan mereka dalam kelompok, serta peran guru dalam mengelola pembelajaran. Setelah pelaksanaan dan observasi, dilakukan (4) refleksi (*reflection*) untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan pada siklus pertama. Hasil pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan mengaitkan konsep secara mendalam, maka dilakukan perbaikan dan

dilanjutkan ke siklus kedua dengan pendekatan yang disesuaikan berdasarkan hasil refleksi.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan mengubah fokus proyek menjadi pembuatan diorama yang merepresentasikan kekayaan budaya Indonesia. Diorama dipilih sebagai bentuk proyek karena sifatnya yang konkret, visual, dan memungkinkan peserta didik untuk menuangkan kreativitas secara lebih eksploratif. Peneliti juga melakukan penyempurnaan pada LKPD dengan menambahkan panduan lebih rinci, langkah-langkah eksplisit, dan ruang refleksi untuk peserta didik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk merancang, membuat, dan mempresentasikan diorama budaya. Pembelajaran tetap mengikuti tahapan PjBL, dan guru berperan aktif sebagai fasilitator dan pendamping proses.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek berpikir kreatif, khususnya dalam hal orisinalitas ide, fleksibilitas berpikir, dan elaborasi proyek. Refleksi akhir menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus kedua.

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya (1) Asesmen Awal Kognitif, dilakukan sebelum tindakan dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam hal berpikir kreatif pada materi kekayaan budaya Indonesia. (2) Observasi, dilakukan untuk mencatat aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. (3) Dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk visual dan fisik yang mendukung jalannya penelitian. Dokumentasi meliputi pengambilan foto kegiatan pembelajaran, hasil karya peserta didik, catatan lapangan, serta perangkat pembelajaran lainnya.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan indikator berikut: (1) Peserta didik mencapai skor kemampuan berpikir kreatif pada kategori baik jika ≥ 75 , (2) aktivitas belajar peserta didik meningkat dengan kategori aktif atau sangat aktif, dan (3) pengelolaan pembelajaran oleh guru masuk dalam kategori baik atau sangat baik berdasarkan lembar observasi.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru, lembar penilaian proyek menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif dengan indikator: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*) dan berpikir orisinal (*originality*).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data penelitian kualitatif ialah data-data yang berupa kata, kalimat, paragraf yang memiliki

makna yang berkaitan dengan penelitian (Nasution, 2023). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Abdussamad, 2021). Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi deskriptif, catatan lapangan, dan dokumentasi. Peserta didik dapat dikatakan tuntas jika memperoleh KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Masing-masing tahap pada siklus 1 dan siklus 2 disusun untuk mengkaji peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan observasi awal dan asesmen diagnostik terhadap proses pembelajaran dan kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN Pacarkeling V/186 Surabaya. Observasi dilakukan dengan memperhatikan aktivitas guru dalam menyampaikan materi, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta cara mereka menyampaikan ide-ide. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah dan penugasan individual tanpa pemanfaatan media atau pendekatan berbasis proyek. Peserta didik terlihat pasif dan kurang menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat maupun mengeksplorasi ide. Guru juga belum menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil pra siklus terhadap kemampuan berpikir kreatif, diperoleh data bahwa dari 32 peserta didik, hanya sekitar 8 peserta didik (25%) yang memenuhi indikator pada kategori "berpikir kreatif". Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan tindakan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Pada pelaksanaan siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yang terintegrasi dengan media diorama kekayaan budaya Indonesia. Peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok dan diminta untuk membuat proyek *mind map* sesuai dengan tema kekayaan budaya daerah yang telah ditentukan. Selama proses pembelajaran, guru juga membimbing peserta didik melalui tahapan PjBL, mulai dari pengenalan masalah hingga presentasi hasil proyek.

Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir siklus I, kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara keseluruhan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Dari 32 peserta didik, hanya 22 peserta didik (69%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Artinya, sebanyak 10 peserta didik (31%) belum tuntas dalam aspek berpikir kreatif. Adapun penyebab ketidaktuntasan pada siklus I antara lain: beberapa peserta didik masih kesulitan menghasilkan banyak ide tentang kekayaan budaya Indonesia dalam bentuk *mind map*. Sebagian besar hanya meniru contoh dari guru atau buku tanpa membuat ide baru sendiri, sehingga terlihat bahwa mereka belum berpikir fleksibel. Selain itu, instruksi penggerjaan proyek dari guru kurang jelas, sehingga peserta didik belum memahami tugas dengan baik. Mereka juga melihat *mind map* sebagai produk abstrak, sehingga sulit membayangkan seperti apa hasil akhirnya. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya, proyek *mind map* diganti menjadi proyek diorama yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik berada pada kategori “cukup aktif”, namun belum optimal. Beberapa peserta didik masih kurang terlibat dalam diskusi kelompok dan belum menunjukkan inisiatif dalam menyumbangkan ide. Dari sisi guru, pelaksanaan model PjBL belum sepenuhnya maksimal, terutama dalam membimbing tiap kelompok pada tahap perencanaan dan refleksi proyek. Melalui temuan pada siklus I ini, maka dilakukan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, peneliti mengubah fokus proyek menjadi pembuatan diorama budaya Indonesia. Diorama dipilih karena bersifat konkret, visual, dan mampu menstimulasi imajinasi serta kreativitas peserta didik secara lebih menyeluruh. Peneliti juga menyempurnakan LKPD dengan menambahkan panduan langkah-langkah eksplisit, contoh visual, dan ruang refleksi yang mendorong peserta didik menuliskan ide dan pengalaman mereka. Pembelajaran tetap mengikuti tahapan PjBL, dengan guru berperan aktif sebagai fasilitator. Selama pelaksanaan, peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam menyampaikan ide, mengolah bahan menjadi bentuk kreatif, serta mempresentasikan proyek secara meyakinkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa aspek berpikir kreatif meningkat tajam, pada siklus I masih terdapat peserta didik yang termasuk dalam kriteria kurang kreatif (6%) dan tidak kreatif (25%). Kemudian hasil pada siklus II, peserta didik dengan kriteria tidak kreatif dan kurang kreatif sudah tidak ada. Hasil menunjukkan bahwa peningkatan terjadi pada peserta didik dalam kriteria

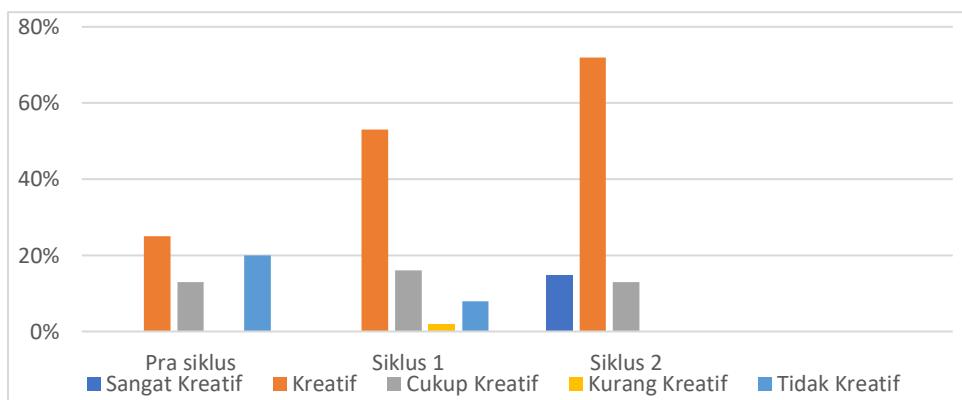
kreatif sebanyak 72%, sisanya terdapat 15% peserta didik dengan kriteria sangat kreatif dan 13% cukup kreatif.

Secara umum, terdapat peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Jika pada pra-siklus sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori kurang kreatif, maka pada siklus II mayoritas telah mencapai kriteria kreatif. Peningkatan aspek berpikir kreatif secara bertahap ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikombinasikan dengan media yang tepat dan pendampingan guru yang intensif mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik secara optimal. Hasilnya terdapat 87% peserta didik yang telah menunjukkan aspek berpikir kreatif dari ambang batas nilai yang telah ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan integrasi media visual seperti diorama menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Dari data yang telah diperoleh dapat diuraikan jumlah data yang telah diperoleh dari kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Tingk at KBK	Keterangan KBK	Jumlah Peserta Didik					
		Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah peserta didik	Persen -tase	Jumlah pesert a didik	Persen -tase	Jumlah peserta didik	Persen -tase
4	Sangat kreatif	0	0%	0	0%	5	15%
3	Kreatif	8	25%	17	53%	23	72%
2	Cukup kreatif	4	13%	5	16%	4	13%
1	Kurang kreatif	0	0%	2	6%	0	0%
0	Tidak kreatif	20	62%	8	25%	0	0%
Total Peserta Didik		32	100%	32	100%	32	100%



Gambar 1. Diagram hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik

PEMBAHASAN

Dari perolehan table dan grafik di atas menunjukkan hasil dari kegiatan pra siklus hingga siklus II. Dari hasil Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) serta pemilihan media yang tepat, peserta didik mengalami perubahan kemampuan berpikir kreatif. Pada kegiatan pra siklus, masih terdapat 24 peserta didik yang masih belum memenuhi aspek kemampuan berpikir kreatif dan masih belum terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir sangat kreatif. Perlakuan kemudian perubahan terdapat pada kegiatan siklus I, dimana jumlah peserta didik yang belum memiliki kemampuan berpikir kreatif berkurang menjadi 15 peserta didik meskipun masih belum terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir sangat kreatif. Perubahan signifikan baru terjadi pada siklus II, yang memperlihatkan data peserta didik yang telah memiliki kemampuan berpikir sangat kreatif sebanyak 5 peserta didik dan total 28 peserta didik telah menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dengan total persentase 87%.

Selanjutnya, pada penelitian ini juga terdapat hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru ketika pelaksanaan pembelajaran. Data aktivitas peserta didik diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Rumus persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{Tindakan yang terlaksana}}{\Sigma \text{Tindakan yang seharusnya terlaksana}} \times 100\%$$

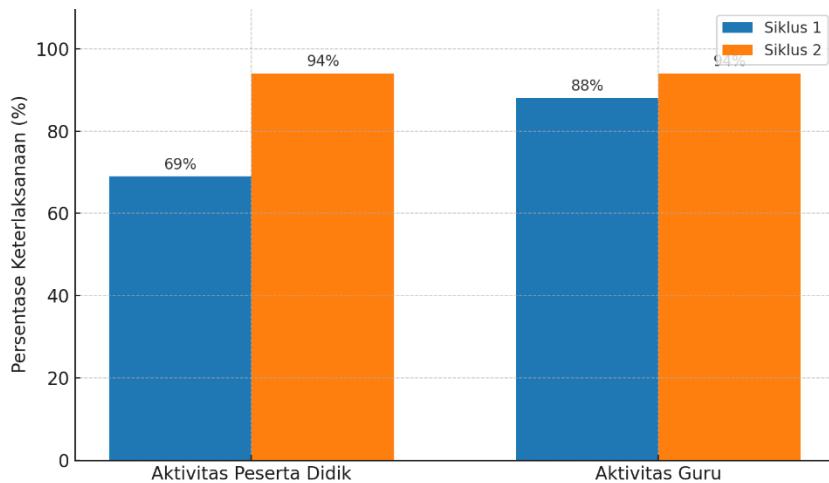
Data aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Rumus persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{Tindakan yang terlaksana}}{\Sigma \text{Tindakan yang seharusnya terlaksana}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Guru dan Peserta didik

Kriteria	Rentang
Baik sekali	80-100
Baik	66-79
Cukup	50-65
kurang	36-49

Gagal	0-35
-------	------



Gambar 2. Perbandingan keterlaksanaan aktivitas guru dan peserta didik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada Siklus 1 dan Siklus 2, terdapat peningkatan signifikan dalam aktivitas peserta didik dari Siklus 1 ke Siklus 2, dari kategori Baik ke Baik Sekali, dari skor 69% menjadi 94%. Aktivitas guru konsisten berada pada kategori Baik Sekali, dengan sedikit peningkatan skor dari 88% menjadi 94%.

KESIMPULAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikombinasikan dengan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Pacarkeling V/186 Surabaya. Peningkatan terlihat dari perbandingan hasil pra-siklus, siklus I hingga siklus II, di mana peserta didik yang mampu mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif meningkat hingga mencapai 87%. Aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan kolaboratif, sementara pengelolaan kelas oleh guru juga menunjukkan kinerja sangat baik.

IMPLIKASI

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan penggunaan media visual seperti diorama dapat menjadi solusi inovatif untuk menstimulasi kreativitas peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Guru dapat mengadaptasi model PjBL sebagai strategi pembelajaran untuk mendukung kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan keterlibatan aktif dan berpikir tingkat tinggi.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan kesimpulan yang disusun, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut

1. Bagi Peserta Didik: Peserta didik diharapkan terus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui keterlibatan aktif dalam setiap proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan proyek. Peserta didik juga dianjurkan untuk berani mengeksplorasi ide-ide baru, bekerja sama dalam kelompok, dan menyampaikan gagasan secara orisinal agar lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.
2. Bagi Guru: Disarankan untuk terus mengembangkan variasi model pembelajaran inovatif seperti PjBL berbantuan media konkret agar dapat mengoptimalkan potensi berpikir kreatif peserta didik sejak dini.
3. Bagi Sekolah: Penting bagi pihak sekolah untuk menyediakan dukungan berupa sarana, prasarana, dan pelatihan guru agar pendekatan berbasis proyek dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan terstandar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan memperluas subjek, materi ajar, serta menambahkan pendekatan evaluasi yang lebih beragam guna menghasilkan generalisasi hasil yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Amalia, F. D., Setiawan2, F., & Kunti Dian Ayu Afiani. (2016). *PROJECT BASED LEARNING SEBAGAI SOLUSI MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPS*. 1–23.
- Asari, A., Purba, S., & Fitri, R. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*.
- Asmara, A., & Septiana, A. (2015). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*.
- Bistari, Aunurrahman, & Suilstyarini. (2021). *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek*.
- Faizal, Trisiana, A., & Restuningsih, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(1), 69–76. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v5i1.2639>
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Jumanto, Y. K. A. (2022). *PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS*. 5(1), 82–87.
- Khermarinah, Nanda, I., Sayfullah, H., & Pohan, R. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).
- Mardhiyana, D., & Endah Octaningrum Wahani Sejati. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & Syafrimen. (2019). Buku Strategi Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta* (Issue April).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Permendikbud no 20 tahun 2016. (2016). Standar Kompetensi Lulusan No. 20 Tahun 2016. *Kemendikbud*, 3(2), 1–8.
- Rahmawati, N. (2016). *NURSIPA RAHMAWATI*. 1–23.
- RAKHMI, I. T. (2024). *PANDUAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) 2024*.
- Sulisworo, D. (2020). *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*.
- Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, & Gultom, A. B. (2022). *PEMIKIRAN KRITIS DAN KREATIF*.
- Sutoyo. (2020). *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.

Kasih, Ayunanda Pinanta. 2021. "Mendikbud Nadiem Dorong Pembelajaran Project Based Learning, seperti apa? ". Diakses pada 20 April 2025, melalui <https://www.kompas.com/edu/read/2021/04/22/16150077/1/mendikbud-nadiem-dorong-pembelajaran-project-based-learning-seperti-apa->