

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTU MEDIA DIORAMA 3D UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI JATINGALEH 02 SEMARANG

Maghfirotul Aliyah¹, Panca Dewi Purwati²

¹ Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dan dilatih maka diperlukan lingkungan yang mendukung dan proses pembelajaran yang memberikan ruang untuk mengembangkan minat, bakat, dan ekspresi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik muatan pelajaran IPS kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 Semarang dengan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama 3D. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 Semarang yang berjumlah 22 peserta didik dan subyek pelaku tindakan adalah peneliti sekaligus sebagai guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, lembar kerja peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama 3D dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dari pra siklus hingga siklus I sebesar 18% dan kenaikan presentase dari siklus I-siklus II sebesar 23%. Adapun perolehan ketuntasan hasil belajar muatan IPS dari tahap pra siklus hingga siklus I sebesar 14% dan kenaikan presentase dari siklus I- siklus II sebesar 18%.

Kata Kunci: berpikir kreatif, *project based learning*, media diorama 3D

1. PENDAHULUAN

Profil pelajar Pancasila yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 yaitu memuat perwujudan pelajar Indonesia yang menjadi pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan enam ciri utama meliputi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Salah satu kompetensinya yaitu kreatif, diharapkan peserta didik menjadi pribadi yang bisa membuat karya dan menciptakan sesuatu yang orisinal, bermakna, dan berdampak. Berpikir kreatif merupakan cara berpikir seseorang dalam menghadapi suatu permasalahan ataupun keadaan dan bisa mengatasi situasi yang sedang dihadapi. Menurut Harriman (2017) berpikir kreatif merupakan mekanisme akal dalam menafasirkan masalah, menduga, berasumsi tentang suatu masalah, merespon dan menyampaikan hasilnya.

Menurut Harisuddin (2019) berpikir kreatif adalah suatu mekanisme yang didalamnya mengandung unsur kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kemampuan berpikir kreatif tidak selalu menghasilkan suatu karya tetapi dapat diketahui dari cara berpikir dengan pandangan yang lebih luas, kepribadian, dan hubungannya dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dan dilatih. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibutuhkan lingkungan dan proses pembelajaran yang memberikan ruang dan kesempatan untuk mengembangkan minat, bakat, dan

kreatifitas mereka. Upaya untuk mengembangkan berpikir kreatif peserta didik tidak bisa hanya dilakukan saat proses pembelajaran dengan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Maka *learning by doing* mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar belajar melalui pengalaman secara langsung, dengan begitu peserta didik akan mendapatkan ketrampilan dalam membuat sesuatu, kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Seorang guru diharapkan mampu menyediakan kegiatan belajar mengajar yang mempunyai keleluasaan aktif bertanya, menjawab, memadukan wawasan dan pengalaman yang peserta didik miliki.

Adapun mata pelajaran yang akan diteliti yaitu mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS yaitu ilmu yang mempelajari pola interaksi antara individu dengan individu lainnya. Pembelajaran IPS memfokuskan dari segi pendidikan daripada memindahkan ide ataupun persepsi, karena diharapkan peserta didik mampu memadukan pengetahuan, kesadaran, menumbuhkan sikap yang sesuai dengan nilai, moral, kemampuan berdasarkan pikirannya yang dimilikinya (Syaharuddin, dkk, 2020).

Berdasarkan data wawancara yang didapat dari wali kelas V Ibu Monica, terdapat permasalahan yaitu rendahnya kreatifitas dan hasil belajar peserta didik karena banyaknya peserta didik yang kesulitan menyatakan pendapat, tanggapan, gagasan baru, kurangnya ruang bagi peserta didik untuk mencurahkan isi pikiran sesuai kreatifitas masing-masing peserta didik. Selama kegiatan belajar mengajar, peserta didik lebih banyak mendapatkan materi yang disampaikan guru, kemudian saat terdapat

suatu permasalahan/materi peserta didik mengarah memberikan jawaban yang sama dan terpaku dengan buku. Kegiatan belajar peserta didik yang terpaku mengakibatkan lemahnya metode belajar, pengalaman belajar serta hasil belajar yang rendah. Maka diperlukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menggerakkan peserta didik agar mampu mengemukakan kreatifitas serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik menyelesaikan suatu masalah secara mandiri, mengembangkan kreatifitas, serta melatih cara berpikir, dengan demikian diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut M. Hosnan (Slameto, 2017) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang membuat proyek atau kegiatan sebagai media.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang kemudian digabungkan dengan wawasan peserta didik yang telah dikembangkan secara mandiri (Alper, dkk, 2021). Model ini juga berpusat pada keaktifan siswa dalam menyelesaikan permasalahan (Andriyani, dkk, 2021). Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* peserta didik dapat dilatih agar disiplin, aktif, inovatif dalam belajar, memperbanyak pengalaman belajar yang bermakna, bisa mengeksklore suatu masalah, pembelajaran akan fokus dengan *students centered*, serta menciptakan produk nyata berupa hasil proyek.

Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan maka diperlukan media

pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 dalam mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang sesuai adalah media pembelajaran visual dengan menggunakan benda konkret berupa media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Menurut (Sudjana, dkk 2016) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memvisualkan pemandangan yang nyata. Diorama biasanya berisi bentuk- bentuk atau objek- objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang di sesuaikan dengan penyajian. Media tersebut dapat digunakan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan tentang materi yang disampaikan. Secara umum media diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek. Oleh karena itu guru juga dituntut untuk bisa kreatif, inovatif, dan selektif dalam memilih media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian (Surya dkk, 2018) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga, Semester II Tahun pelajaran 2018/2019. Selanjutnya berdasarkan penelitian (Jannah dkk, 2019) diperoleh data hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan diorama menjadi meningkat. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti merumuskan tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS peserta didik kelas V SDN Jatingaleh 02 Semarang dengan

menerapkan Model *Project Based Learning* berbantuan media diorama 3D

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). PTKK adalah penyelesaian masalah dan peningkatan kualitas pendidikan dan pengajaran yang berkolaborasi dengan guru pamong dan dosen pembimbing. Penelitian ini berdasarkan pada siklus, satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu 1) tahap perencanaan tindakan (*Planning*), 2) tahap pelaksanaan tindakan (*Action*), 3) observasi (*Observation*), dan 4) tahap refleksi (*Reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar muatan pelajaran IPS peserta didik kelas V melalui penggunaan model pembelajaran PjBL berbantuan media diorama 3D. Teknik pengambilan data yaitu observasi rubrik kemampuan berpikir kreatif, wawancara, dokumentasi dan test pilihan ganda menggunakan quizziz. Teknik analisis data berupa teknik deskriptif kuantitatif.

Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua, subyek pelaku tindakan yaitu guru sebagai peneliti dan subjek penerima tindakan adalah peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 yang berjumlah 22 peserta didik terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jatingaleh 02 Kecamatan Candi, Kota Semarang. Adapun waktu pelaksanaan penelitian pada siklus I tanggal 9 Mei 2023 dan siklus II pada tanggal 15 Mei 2023. Indikator keberhasilan peningkatan kemampan berpikir kreatif dan hasil belajar

siklus I- siklus II mencapai ketuntasan mencapai 75% peserta didik mendapat nilai $\geq$ kriteria ketuntasan minial (KKM) nilai 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah melakukan observasi di SD Negeri Jatingaleh 02 pada kelas kelas V. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02, sebanyak 22 peserta didik yang terdiri 8 peserta didik laki- laki dan 14 peserta didik perempuan. Pada pelaksanaan pra siklus ini peneliti bertindak sebagai observer. Peneliti memperoleh hasil belajar peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberi tindakan. Berikut adalah table nilai pra siklus muatan Pelajaran IPS.

Tabel 1. Hasil belajar pra siklus

No.	Perolehan Nilai	Perolehan Nilai	Persentase
1.	0- 74	12	55%
2.	75-87	6	27%
3.	88-92	4	18%
Belum tuntas		12	55%
Tuntas		10	45%

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 50, 4 peserta didik mendapatkan nilai antara 50 hingga 69, 15 peserta didik mendapatkan nilai antara 70 hingga 89, dan 4 peserta didik mendapatkan nilai antara 90 hingga 100. Dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67, persentase ketuntasan mencapai 70%.

Berdasarkan kegiatan pra siklus diperoleh data rata-rata presentase belum tuntas sebanyak 55% dan tuntas sebanyak 45%. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang kurang interaktif dan

dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik masih terpaku pada buku, sehingga mereka belum mengungkapkan gagasan dan ide-ide baru, serta kurangnya wadah untuk mengekspresikan ide mereka atau berpendapat sesuai kreatifitas masing-masing peserta didik.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning*. Melalui model *Project Based Learning* diharapkan dapat menyalurkan pemikiran, ide- ide peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru dalam bentuk sebuah proyek. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melakukan tindakan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik muatan IPS dengan berbantuan media diorama 3D. Diorama 3D merupakan media yang memvisualkan materi pembelajaran ke dalam bentuk replika yang dibuat mirip dengan aslinya. Selain itu juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembuatan proyek dan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media diorama diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu, memberi motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023, pada tindakan siklus I peneliti menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* muatan pelajaran IPS Tema 9 Sub tema 2 Pembelajaran 3 materi jenis-jenis kegiatan ekonomi dan peran ekonomi di kehidupan masyarakat.

Tabel 2. Hasil Olah Data Ketrampilan Berpikir Kreatif Pra Siklus- Siklus I

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta didik		Persentase	
		Pra Siklus	Siklus I	Pra Siklus	Siklus I
1	0-74	13	8	59%	36%
2	75-87	6	9	27%	41%
3	88-100	3	5	14%	23%
Belum Tuntas		13	8	59%	36%
Tuntas		9	14	41%	64%

Tabel 3. Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Pra Siklus- Siklus I

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta didik		Persentase	
		Pra Siklus	Siklus I	Pra Siklus	Siklus I
1	0-74	12	9	55%	41%
2	75-87	6	9	27%	41%
3	88-100	4	4	18%	18%
Belum Tuntas		12	9	55%	41%
Tuntas		10	13	45%	59%

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan pelajaran IPS dengan KKM 75 mengalami peningkatan pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal yaitu ketuntasan pada pra siklus kemampuan berpikir kreatif 41% setelah siklus I meningkat menjadi 64% dan ketuntasan pada pra siklus hasil belajar 45% setelah siklus I meningkat menjadi 59%. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dalam siklus I terdapat beberapa kekurangan yang bisa dijadikan catatan perbaikan dalam pembelajaran di siklus II selanjutnya yaitu peserta didik belum mampu menyelesaikan proyek diorama 3D sesuai waktu yang telah

ditentukan dan belum semua peserta didik tuntas dalam kemampuan berpikir kreatif, pengaturan waktu yang belum efektif dan efisien, serta guru belum melakukan mengaitkan materi dengan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar yang dapat mengembangkan gagasan, ide peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023, materi yang diajarkan adalah Tema 9 Sub tema 2 Pembelajaran 4 muatan IPS materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Tabel 4. Hasil Olah Data Ketrampilan Berpikir Kreatif Siklus 1 - Siklus II

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta didik		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	0-74	7	4	45%	18%
2	75-87	11	10	36%	45%
3	88-100	4	8	18%	36%
Belum Tuntas		7	4	41%	18%
Tuntas		15	18	59%	82%

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus I – Siklus II

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta didik		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	0-74	9	5	41%	23%
2	75-87	9	11	41%	50%

3	88-100	4	6	18%	27%
Belum Tuntas		9	5	41%	23%
Tuntas		13	17	59%	77%

Berdasarkan data di atas, kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan pelajaran IPS mengalami peningkatan daripada siklus sebelumnya. Diperoleh data kemampuan berpikir kreatif siklus I dengan ketuntasan 59%, meningkat pada siklus II dengan ketuntasan 82%. Ketuntasan hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Mulai dari siklus I dengan ketuntasan 59%, meningkat pada siklus II dengan ketuntasan 77%. Hasil tersebut telah melebihi indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% pada ketuntasan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan dikarenakan hasil penelitian pada siklus II sudah mencapai target minimal yang ditetapkan oleh peneliti.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model Project Based Learning berbantuan media diorama 3D dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini. Pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan mulai dari tahap pra siklus hingga siklus II.
2. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dari pra siklus hingga siklus I sebesar 18% dan kenaikan presentase dari siklus I-siklus II sebesar 23%. Adapun perolehan

ketuntasan hasil belajar muatan IPS dari tahap pra siklus hingga siklus I sebesar 14% dan kenaikan presentase dari siklus I- siklus II sebesar 18.

DAFTAR PUSTAKA

- Alper, Aslan. 2021. Problem-Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction. *Computers & Education*, 171, 104237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>.
- Andriyani, N. L., dkk. 2021. Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Science Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Harriman. 2017. Berfikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Harisuddin, Muhammad Iqbal. 2019. *Secuil esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Peserta didik*. PT Panca Terra firma. Bandung.
- Jannah, Miftahul, dkk. 2019. Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 2, September 2019.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Modul: Manajemen Implementasi Kurikulum 2013 Jenjang SMA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Slameto. 2017. *Model Pembelajaran Berbasis Riset*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Surya, Andita Putri., Stefanus C. Relmasira, & Agustina Tyas Asri Hardini. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*. 6(1): 41-54.
- Syahrudin. Mutiani. 2020. Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi. Banjarmasin.