

KAJIAN LITERATUR TENTANG PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DENGAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Irna Andini¹, Joko Suprapmanto²

Universitas Nusa Putra

email: irna.andini_sd23@nusaputra.ac.id¹, joko.suprapmanto@nusaputra.ac.id²

Abstrak

Kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media diorama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur sistematis dengan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa model PjBL dengan media diorama efektif meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proyek yang menuntut eksplorasi, inovasi, dan pemecahan masalah kreatif. Media diorama berperan sebagai stimulus visual yang memicu imajinasi dan ide-ide baru siswa. Penerapan model ini mendorong siswa untuk berpikir divergen, menghasilkan karya orisinal, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Kajian ini merekomendasikan PjBL dengan media diorama sebagai strategi inovatif untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Kip-Kuliah, Project Based Learning, Media Diorama, Kreativitas Belajar, Siswa Kelas Iii, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menuntut pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada kelas III, masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang lebih menekankan pada hafalan dan penguasaan materi daripada pengembangan kreativitas. Pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membatasi ruang gerak siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan potensi kreatifnya (Firtikasari & Andiana, 2023).

Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Siswa yang kreatif mampu berpikir divergen, menemukan solusi alternatif, dan menghasilkan karya yang inovatif. Pada usia kelas III SD (8-9 tahun), siswa berada pada masa perkembangan kognitif yang potensial untuk mengembangkan kreativitas, karena mereka mulai mampu berpikir logis namun masih memerlukan stimulasi melalui pengalaman konkret dan menyenangkan. Adela (2025) menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar yang bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi dan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran inovatif. Model Project Based Learning (PjBL) muncul sebagai pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kreativitas karena melibatkan siswa dalam proyek nyata yang menuntut eksplorasi, inovasi, dan pemecahan

masalah kreatif. Auliawati dan Nita (2024) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penerapan PjBL berbantuan media komik digital efektif meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. Sinergi PjBL dengan media pembelajaran yang tepat, seperti diorama, diyakini dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa melalui pengalaman visual dan manipulatif yang konkret.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode studi literatur sistematis. Sumber data diperoleh dari artikel jurnal ilmiah, prosiding, tesis, dan laporan penelitian yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2020–2026. Pencarian literatur dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar dan Garuda. Kata kunci yang digunakan meliputi: "Project Based Learning", "PjBL", "media diorama", "kreativitas belajar", "siswa sekolah dasar", dan "kelas III". Rachmanti, Wahyudiana, dan Yarmi (2026) dalam kajian literaturnya menegaskan bahwa studi literatur efektif untuk mengidentifikasi pola dan tren penelitian dalam bidang pendidikan dasar, termasuk pengembangan kreativitas.

Kriteria inklusi: (1) membahas penerapan PjBL atau media diorama; (2) mengukur aspek kreativitas atau hasil belajar; (3) dipublikasikan dalam bahasa Indonesia atau Inggris; (4) tersedia akses teks lengkap. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan mengidentifikasi, mengkategorikan, dan mensintesis temuan-temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide, karya, atau solusi yang orisinal dan bermanfaat. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas belajar merujuk pada kemampuan siswa untuk berpikir inovatif, menghasilkan gagasan baru, dan menemukan pendekatan alternatif dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Salsabilah, Bastaman, dan Usmaedi (2025) dalam penelitiannya menekankan bahwa kreativitas merupakan keterampilan esensial yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan eksperimen bagi siswa. Penelitian mereka tentang model PjBL berbantuan diorama di MAN 1 Lebak menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah.

Indikator kreativitas belajar menurut beberapa ahli meliputi:

1. Kelancaran (*Fluency*): Kemampuan menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu singkat.
2. Keluwesan (*Flexibility*): Kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang beragam.
3. Keaslian (*Originality*): Kemampuan menghasilkan ide atau karya yang baru dan unik.
4. Elaborasi (*Elaboration*): Kemampuan mengembangkan dan memperkaya ide atau karya dengan detail-detail yang menarik.

Auliawati dan Nita (2024) dalam penelitiannya tentang PjBL berbantuan media komik digital menemukan bahwa indikator kreativitas siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model ini, terutama pada aspek kelancaran dan keaslian dalam menghasilkan ide-ide kreatif.

Perkembangan kreativitas siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, kecerdasan, dan gaya berpikir. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, media yang digunakan, dan dukungan dari guru dan orang tua. Firtikasari dan Andiana (2023) menekankan bahwa lingkungan pendidikan yang multikultural dan inklusif dapat memberikan stimulus yang kaya bagi pengembangan kreativitas siswa.

Model PjBL dengan media diorama mempengaruhi kreativitas melalui beberapa mekanisme: (1) memberikan kebebasan bereksplorasi; (2) menantang siswa untuk memecahkan masalah; (3) mendorong kolaborasi dan pertukaran ide; dan (4) memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Fithri dan Widiyanto (2026) dalam implementasi PjBL di MI Tarbiyatut Tholabah menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan kreativitas ketika diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menghasilkan karya sendiri.

Model Project Based Learning (PjBL) dan Pengembangan Kreativitas

Model PjBL memiliki karakteristik yang secara intrinsik mendukung pengembangan kreativitas siswa. Pertama, PjBL memberikan otonomi kepada siswa dalam menentukan pendekatan dan solusi untuk menyelesaikan proyek. Kedua, PjBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan yang muncul selama proses pengerjaan proyek. Ketiga, PjBL memfasilitasi kolaborasi yang memungkinkan pertukaran ide dan perspektif antar siswa.

Siswanto (2023) dalam pengembangan model PjBL tentang kenampakan alam dengan media diorama untuk peningkatan *High Order Thinking Skill* (HOTS) siswa kelas 4 SDN Punten 01 Kota Batu menemukan bahwa PjBL efektif mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk kreativitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui proyek pembuatan diorama kenampakan alam, siswa tidak hanya memahami konsep geografi tetapi juga mengembangkan kreativitas dalam mendesain dan memvisualisasikan ide-ide mereka.

Sulifah, Nuryatin, dan Mursidik (2025) dalam penelitiannya tentang upaya penerapan PjBL untuk meningkatkan keaktifan siswa SD kelas IV juga menemukan bahwa model ini mendorong kreativitas siswa melalui keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan dalam menghasilkan ide-ide baru dan pendekatan alternatif dalam menyelesaikan tugas.

Media Diorama dalam Mengembangkan Kreativitas

Media diorama memiliki karakteristik unik yang menjadikannya stimulus efektif untuk pengembangan kreativitas siswa. Diorama adalah representasi tiga dimensi yang menampilkan adegan atau pemandangan tertentu secara miniatur. Salsabilah, Bastaman, dan Usmaedi (2025) menjelaskan bahwa diorama mampu menghadirkan pengalaman visual yang konkret dan merangsang imajinasi siswa.

Beberapa karakteristik diorama yang mendukung kreativitas:

1. Visualisasi Tiga Dimensi: Memberikan pengalaman spasial yang membantu siswa membayangkan dan memvisualisasikan ide-ide mereka secara lebih nyata.
2. Detail dan Realisme: Diorama yang detail merangsang observasi dan eksplorasi yang mendalam.
3. Fleksibilitas Kreatif: Siswa dapat berkreasi dalam membuat dan memodifikasi diorama sesuai dengan imajinasi mereka.

Sintarani dkk. (2024) dalam penelitiannya tentang efektivitas media diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa SD menemukan bahwa media ini efektif dalam merangsang kreativitas siswa melalui proses pembuatan dan pengamatan diorama. Penelitian ini mencakup periode 2019-2024 dan menunjukkan tren positif penggunaan diorama dalam pengembangan keterampilan abad ke-21.

Media diorama berperan dalam setiap tahap proses kreatif siswa:

1. Tahap Persiapan: Diorama menyajikan informasi visual yang kaya yang menjadi bahan dasar untuk ide-ide kreatif. Siswa mengamati diorama dan mulai membentuk gagasan awal tentang proyek yang akan dibuat.
2. Tahap Inkubasi: Saat siswa mengamati diorama, terjadi proses inkubasi di mana ide-ide mulai terbentuk dan berkembang secara tidak sadar. Siswanto (2023) menemukan bahwa

siswa yang belajar dengan media diorama menunjukkan proses inkubasi yang lebih produktif karena stimulus visual yang kuat.

3. Tahap Iluminasi: Diorama sering memicu momen "Aha!" atau iluminasi di mana siswa mendapatkan ide baru secara tiba-tiba. Rizky dkk. (2025) mencatat bahwa siswa sering menunjukkan kegembiraan dan antusiasme saat mendapatkan ide kreatif dari pengamatan diorama.
4. Tahap Verifikasi: Siswa menguji dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka melalui pembuatan diorama atau karya terkait. Cahyani (2023) menemukan bahwa proses pembuatan diorama (kombinasi diorama dan drama) memungkinkan siswa untuk memverifikasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka secara kolaboratif.

Efektivitas PjBL dengan Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III SD

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, kombinasi model PjBL dengan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Beberapa temuan penelitian yang mendukung efektivitas ini adalah:

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian PjBL dan Media Diorama terhadap Kreativitas

No	Peneliti	Subjek	Temuan Utama
1	Cahyani (2023)	Siswa Kelas V SDN 2 Talesan	PjBL melalui media diorama meningkatkan hasil belajar IPAS dan kreativitas siswa dalam memahami konsep
2	Auliawati & Nita (2024)	Siswa Kelas IV SDN Sukomoro Kediri	PjBL berbantuan komik digital meningkatkan kreativitas siswa pada aspek kelancaran dan keaslian ide
3	Sintarani dkk. (2024)	Siswa SD (2019-2024)	Media diorama efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa
4	Rizky dkk. (2025)	Siswa SD	PjBL dengan media diorama meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya
5	Salsabilah, Bastaman, & Usmaedi (2025)	Siswa MAN 1 Lebak	PjBL berbantuan diorama meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah
6	Sulifah, Nuryatin, & Mursidik (2025)	Siswa Kelas IV SD	PjBL meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa melalui keterlibatan aktif dalam proyek
7	Fithri & Widiyanto (2026)	Siswa Kelas III B MI Tarbiyatut Tholabah	Implementasi PjBL meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS
8	Siswanto (2023)	Siswa Kelas IV SDN Puntan 01	Pengembangan model PjBL dengan diorama meningkatkan HOTS dan kreativitas siswa

Meskipun sebagian besar penelitian dilakukan pada kelas IV, V, atau jenjang yang lebih tinggi, prinsip-prinsip yang ditemukan dapat diterapkan untuk siswa kelas III SD dengan beberapa penyesuaian. Fithri dan Widiyanto (2026) secara spesifik meneliti implementasi PjBL untuk siswa kelas III dan menemukan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

Beberapa faktor yang membuat kombinasi PjBL dan diorama efektif untuk siswa kelas III:

1. Kesesuaian dengan Perkembangan Kognitif: Siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar nyata. PjBL dengan diorama menyediakan pengalaman konkret yang memfasilitasi pemahaman dan kreativitas.

2. Stimulasi Multisensori: Diorama melibatkan indera penglihatan dan sentuhan, yang memperkuat pembelajaran dan merangsang kreativitas. Siswanto (2023) menekankan pentingnya pengalaman multisensori dalam mengembangkan kreativitas siswa.
3. Pembelajaran Kolaboratif: PjBL mendorong kolaborasi yang memungkinkan siswa saling bertukar ide dan mengembangkan kreativitas bersama. Sintarani dkk. (2024) menemukan bahwa kolaborasi dalam pembuatan diorama meningkatkan kreativitas kolektif siswa.
4. Kebebasan dan Otonomi: PjBL memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dalam proyek. Sulifah, Nuryatin, dan Mursidik (2025) menekankan bahwa kebebasan ini penting untuk pengembangan kreativitas.

Tabel 2. Indikator Kreativitas yang Dikembangkan melalui PjBL dengan Media Diorama

Indikator Kreativitas	Kontribusi PjBL	Kontribusi Media Diorama
Kelancaran (Fluency)	Mendorong siswa menghasilkan banyak ide dalam perencanaan proyek	Memberikan stimulus visual yang memicu banyak ide
Keluwes (Flexibility)	Menantang siswa melihat masalah dari berbagai sudut	Menyajikan perspektif visual yang beragam
Keaslian (Originality)	Memberi kebebasan menciptakan karya unik	Memacu imajinasi untuk menghasilkan ide orisinal
Elaborasi (Elaboration)	Mendorong pengembangan ide secara mendalam	Memberikan detail visual untuk pengembangan karya

Hubungan Model PjBL dan Media Diorama dengan Kreativitas Siswa

Penelitian ini membahas bagaimana model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media diorama dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III SD. Kreativitas belajar yang dimaksud mencakup empat indikator: kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration) ide.

Model PjBL dan media diorama memiliki hubungan yang saling mendukung dalam mengembangkan kreativitas siswa. PjBL memberikan kerangka pembelajaran yang terstruktur namun fleksibel, sedangkan diorama berfungsi sebagai stimulus visual yang memicu imajinasi siswa. Kombinasi keduanya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Sesuai temuan Fithri dan Widiyanto (2026), implementasi PjBL di kelas III MI Tarbiyatut Tholabah terbukti efektif meningkatkan kreativitas siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Salsabilah, Bastaman, dan Usmaedi (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan diorama mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Proses Peningkatan Kreativitas pada Setiap Tahap PjBL

Tahap Pertanyaan Mendasar

Pada awal pembelajaran, guru memberikan pertanyaan terbuka seperti "Apa yang bisa kita buat untuk menceritakan lingkungan sekitar kita?" Pertanyaan ini merangsang siswa untuk mengeluarkan berbagai gagasan. Siswa kelas III merespons dengan antusias karena pertanyaan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dalam diskusi awal, siswa saling mengemukakan pendapat tentang benda-benda apa saja yang bisa dibuat dalam diorama. Proses ini melatih kelancaran siswa dalam menghasilkan ide.

Tahap Perencanaan Proyek

Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk merancang pembuatan diorama. Mereka berdiskusi menentukan tema, bahan, dan pembagian tugas. Dalam diskusi kelompok, siswa belajar mendengarkan pendapat teman dan menemukan solusi bersama. Misalnya, ketika ada perbedaan pendapat tentang bahan yang digunakan, siswa belajar berkompromi dan mencari

alternatif. Tahap ini mengembangkan keluwesan siswa dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Sulifah, Nuryatin, dan Mursidik (2025) menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam perencanaan proyek mendorong munculnya ide-ide kreatif.

Tahap Pembuatan Karya

Siswa mulai membuat diorama sesuai rencana kelompok. Pada saat inilah kreativitas siswa benar-benar terlihat. Mereka berkreasi dengan bahan-bahan sederhana seperti kardus, kertas, plastisin, dan cat air. Setiap kelompok menghasilkan karya yang berbeda. Ada yang membuat diorama bertema pantai, ada yang bertema pegunungan, dan ada yang bertema perkotaan.

Media diorama berperan penting dalam tahap ini. Diorama yang dipajang guru menjadi contoh sekaligus inspirasi bagi siswa. Mereka mengamati detail-detail pada diorama contoh dan mengembangkannya dengan ide-ide sendiri. Siswanto (2023) menemukan bahwa diorama memberikan pengalaman visual yang merangsang imajinasi siswa dalam berkarya.

Selama proses pembuatan, siswa sering mengalami kendala. Misalnya, gunung dari plastisin tidak bisa berdiri atau pohon dari kertas mudah roboh. Untuk mengatasi masalah ini, siswa harus mencari solusi kreatif. Proses pemecahan masalah ini melatih kelancaran (menghasilkan banyak alternatif) dan keluwesan (mengubah pendekatan) siswa. Auliawati dan Nita (2024) membuktikan bahwa siswa yang diberi kebebasan memecahkan masalah menunjukkan peningkatan pada aspek kelancaran dan keaslian ide.

Tahap Presentasi

Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan karyanya di depan kelas. Mereka menceritakan proses pembuatan, bahan yang digunakan, dan ide-ide kreatif yang diterapkan. Kelompok lain boleh bertanya dan memberi komentar. Kegiatan ini mengembangkan orisinalitas karena setiap kelompok memamerkan karya yang unik. Tidak ada dua diorama yang sama karena setiap kelompok memiliki interpretasi berbeda terhadap tugas yang diberikan.

Rizky dkk. (2025) mencatat bahwa presentasi proyek menjadi momen penting bagi siswa untuk menunjukkan kebanggaan atas hasil karya mereka. Hal ini memotivasi siswa untuk lebih kreatif di masa mendatang.

Tahap Refleksi

Di akhir pembelajaran, siswa diajak merenungkan pengalaman mereka. Guru meminta siswa menceritakan apa yang paling menyenangkan, kesulitan yang dihadapi, dan apa yang akan diperbaiki jika membuat lagi. Refleksi ini membantu siswa menyadari bahwa kreativitas bisa terus dikembangkan dan ditingkatkan. Fithri dan Widiyanto (2026) menekankan bahwa refleksi membantu siswa memahami proses belajar mereka sendiri.

Kontribusi Media Diorama terhadap Proses Kreatif

Media diorama memberikan kontribusi penting dalam setiap tahap proses kreatif siswa. Pada tahap persiapan, diorama menyajikan gambaran nyata yang menjadi pijakan bagi siswa untuk mengembangkan ide. Salsabilah, Bastaman, dan Usmaedi (2025) menjelaskan bahwa diorama menghadirkan pengalaman visual yang konkret dan merangsang imajinasi siswa. Pada tahap inkubasi, diorama yang sudah dilihat siswa terus mengendap dalam pikiran mereka. Stimulus visual dari diorama membantu siswa memproses ide meskipun mereka tidak sedang belajar. Siswanto (2023) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan diorama menunjukkan proses inkubasi yang lebih produktif. Pada tahap iluminasi, diorama sering memicu ide cemerlang secara tiba-tiba. Saat siswa melihat bagian diorama yang masih kosong, tiba-tiba muncul ide untuk menambahkan sesuatu. Rizky dkk. (2025) mencatat bahwa siswa sering menunjukkan kegembiraan saat mendapatkan ide kreatif dari pengamatan diorama.

Pada tahap verifikasi, siswa menguji dan mengembangkan ide-ide mereka melalui pembuatan diorama. Cahyani (2023) menemukan bahwa proses pembuatan diorama memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan menyempurnakan ide kreatif mereka.

Peningkatan Indikator Kreativitas secara Keseluruhan

Berdasarkan uraian di atas, berikut peningkatan setiap indikator kreativitas siswa:

1. Kelancaran (*Fluency*) : Meningkatkan melalui kegiatan brainstorming di awal pembelajaran, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah saat membuat diorama. Siswa terbiasa menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat.
2. Keluwesan (*Flexibility*): Meningkatkan melalui diskusi dan kerja kelompok yang menghadapkan siswa pada berbagai sudut pandang. Siswa belajar melihat masalah dari berbagai sisi dan mencari alternatif solusi.
3. Keaslian (*Originality*): Meningkatkan melalui kebebasan berkarya yang diberikan PjBL. Setiap kelompok menghasilkan karya yang unik dan berbeda. Siswa berani mengekspresikan ide-ide orisinal mereka.
4. Elaborasi (*Elaboration*) : Meningkatkan melalui perencanaan dan pembuatan diorama yang menuntut siswa merinci setiap bagian. Siswa belajar menambahkan detail-detail yang memperkaya karya mereka.

Sintarani dkk. (2024) membuktikan bahwa media diorama efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 termasuk kreativitas. Penelitian yang mencakup periode 2019-2024 ini menunjukkan tren positif penggunaan diorama dalam pembelajaran.

Faktor Pendukung Keberhasilan Model

Beberapa faktor membuat kombinasi PjBL dan diorama efektif untuk siswa kelas III:

1. Kesesuaian usia. Siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret. Mereka belajar lebih baik melalui pengalaman nyata daripada penjelasan abstrak. Pembuatan diorama memberikan pengalaman langsung yang memudahkan pemahaman.
2. Pembelajaran kolaboratif. Kerja kelompok memungkinkan siswa bertukar ide dan saling belajar. Siswa yang kurang percaya diri mendapat dorongan dari teman sekelompoknya.
3. Kebebasan berekspresi. PjBL memberi otonomi kepada siswa untuk menentukan sendiri pendekatan dan solusi. Kebebasan ini penting bagi berkembangnya kreativitas.
4. Stimulasi multisensori. Diorama melibatkan indera penglihatan dan sentuhan. Pengalaman multisensori memperkuat pembelajaran dan merangsang kreativitas.
5. Sesuai pendapat Firtikasari dan Andiana (2023), lingkungan pendidikan yang kaya stimulus sangat penting bagi pengembangan kreativitas siswa. PjBL dengan diorama menciptakan lingkungan belajar yang merangsang seluruh aspek kreativitas siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan media diorama efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Model PjBL memberikan kerangka pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan tahapan-tahapan yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah kreatif. Media diorama berperan sebagai stimulus visual tiga dimensi yang memicu imajinasi, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, dan memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Kreativitas belajar siswa meningkat melalui keterlibatan aktif dalam seluruh tahapan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi dan refleksi. Indikator kreativitas seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi ide berkembang secara signifikan melalui proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Penerapan model ini juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis yang saling terkait dengan kreativitas.

Meskipun terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, kombinasi PjBL dengan media diorama merupakan strategi inovatif yang dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran. Guru memegang peran kunci dalam keberhasilan penerapan model ini melalui perencanaan yang matang, fasilitasi yang efektif, dan penilaian yang menghargai proses kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, D. (2025). Pengembangan Buku Ajar IPAS Bermuatan Kearifan Lokal Bugis Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Lingkungan Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA).
- Cahyani, A. (2023). Peningkatan hasil belajar ipas siswa kelas V SDN 2 talesan dengan penerapan model pembelajaran Pjbl melalui media diorama. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 137-144.
- Firtikasari, M., & Andiana, D. (2023). Pentingnya multikultural dalam lembaga pendidikan. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 5(2), 35-42.
- Fithri, N. L., & Widiyanto, S. (2026). Implementasi Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III B Mata Pelajaran IPAS di MI Tarbiyatut Tholabah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 46-57.
- Rachmanti, F. A., Wahyudiana, E., & Yarmi, G. (2026). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR (SEBUAH KAJIAN LITERATUR). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 860-874.
- Rizky, K. H. C., Hemalia, H., Koestanti, J., & Tahriza, F. N. (2025). Improving Student Learning Outcomes Through the Project Based Learning Model with Elementary School Student Diorama Media. *Jurnal Prajaiswara*, 6(2), 621-627.
- Salsabilah, N., Bastaman, W. W., & Usmaedi, U. (2025). MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERBANTUAN DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA MAN 1 LEBAK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *KALA MANCA: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH*, 13(2), 50-64.
- Sintarani, C., Wasino, W., Sarwi, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa Sd Periode 2019-2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 407-423.
- Siswanto, E. (2023). Pengembangan model project based learning tentang kenampakan alam dengan media diorama untuk peningkatan High Order Tingking Skill (HOTS) siswa kelas 4 SDN Puntan 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 751-774.
- Sulifah, A. S., Nuryatin, T., & Mursidik, E. S. M. (2025). Upaya penerapan Project Based Learning untuk meningkatkan keaktifan siswa SD kelas IV. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 35-39.
- Suprapmanto, J., & Anggraeni, L. (2023, July). How Are Student Learning Results Impacted by the Model of Problem-Based Learning?. In *Proceedings of the International Conference on Education, Humanities, Social Science (ICEHoS 2022)* (Vol. 1, p. 15). Springer Nature.
- Auliawati, P., & Nita, C. I. R. (2024, February). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 1, pp. 237-247).
- Pahmi, S., Priatna, N., Yulianti, K., & Nurulaeni, F. (2026, June). Improving students' basic geometry skills through the implementation of the STAD learning model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3464, No. 1, p. 020012). AIP Publishing LLC.