

# **Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

---

**Resi Dayana**

Universitas Bengkulu  
[residayana@gmail.com](mailto:residayana@gmail.com)

**Endang Widi Winarni**

Universitas Bengkulu  
[endangwidiw@gmail.com](mailto:endangwidiw@gmail.com)

**Neza Agusdianita**

Universitas Bengkulu  
[nezaagusdianita@unib.ac.id](mailto:nezaagusdianita@unib.ac.id)

## **Abstract**

*This study aims to determine the effect of PjBL learning model, Diorama in science learning on the creative thinking abilities of fourth grade students in elementary schools. This research is a quantitative research. The method used is quasi experiment. The design in this study is The Matching Only Pretest-Posttest control Group Design. The population in this study were all students in Elementary School Cluster X Bengkulu City. The samples in this study were students of class IV A SDN 58 Bengkulu City, amounting to 20 people as experimental class and class IV B students of SDN 38 Bengkulu City, totaling 21 people as control class. The instrument used in the form of multiple choice tests consisted of dimensions of fluency, flexible thinking, original thinking, elaboration, and thinking ability to evaluate (evaluation) provided through pretest and posttest. This research also resulted in a Diorama Project that affected students' creative thinking abilities. The data analysis technique in this research is quantitative analysis using descriptive statistics and inferential statistics. Based on the results of this study note that the  $t_{count}$  of 2.58 greater than  $t_{table}$  at a significant of 5% of 2.02. This shows that there is an influence of the Diorama Project Based Learning (PjBL) model in natural science learning on the creative thinking abilities of grade IV elementary school students.*

*Keywords : Project Based Learning (PjBL) Learning Model, Thinking Creative*

## Pendahuluan

Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan apa yang secara potensial dan factual yang telah dimiliki peserta didik dan tidak hanya berusaha untuk mencapai hasil atau proses belajar akan tetapi bagaimana cara memperoleh hasil atau proses yang terjadi pada anak. Neolaka (2017:14) menyatakan pendidikan adalah proses upaya untuk meningkatkan peradaban individu atau masyarakat dari suatu keadaan tertentu akan menjadikan suatu keadaan yang lebih baik lagi.

Peserta didik harus belajar untuk berpikir kreatif, berbeda dari kebiasaannya yang hanya melaksanakan pembelajaran dengan mendengarkan saja tanpa melakukan. Karena itu *learning to do* mengajarkan para peserta didik untuk belajar melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan secara langsung, sehingga peserta didik akan terbekali keterampilan dalam membuat sesuatu, kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama antar kelompok, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan inisiatif. Menurut Rudyanto (2014) tugas guru utamanya bukan mentransfer pengetahuan tetapi memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan aktif belajar dengan cara mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman siswa sendiri.

Adapun pelajaran yang akan diteliti yaitu pelajaran IPA. Sujana (2014:4) menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa yang terjadi. Menurut Muakhirin (2014) Kelemahan pembelajaran IPA disebabkan teknik atau model pembelajaran yang dipakai guru lebih menekankan pada faktor ingatan. Penelitian akan dilakukan pada Tema 6 (Cita-citaku), subtema 2 (Hebatnya Cita-Citaku), pembelajaran 1 materi tentang menggali isi dan amanat puisi dan membandingkan siklus hidup hewan.

Berdasarkan pengambilan data soal-soal pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar, pendidik belum mengoptimalkan pembuatan soal yang mengandung dimensi-dimensi berpikir kreatif, untuk dimensi berpikir kreatif untuk dimensi berpikir kreatif pendidik masih ditahapan berpikir lancar. Dan juga pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, seperti pada materi IPA siklus hidup hewan, pendidik hanya terfokus pada buku saja, yang kemudian dijelaskan oleh pendidik, dengan pembelajaran seperti itu peserta didik tidak memahami secara mendalam tentang tahapan siklus hidup hewan, peserta didik hanya mendengarkan tanpa memahami tahapan siklus hidup hewan.

Menurut Agustin dkk (2010), menyatakan aspek berpikir kreatif yang paling banyak dikembangkan guru adalah aspek berpikir kreatif lancar melalui metode tanya jawab. Aspek berpikir kreatif originalitas paling sedikit dikembangkan pada proses pembelajaran karena guru kurang maksimal mengembangkan berpikir lancar dan berpikir luwes sehingga ide siswa yang original tidak muncul. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru sangat kurang mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang ada dilingkungan sekitar peserta didik Sehingga diharapkan siswa dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di SD merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswa yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ilmiah. Menurut Winarni (2018a:13) Pada hakikatnya, IPA terdiri dari empat komponen yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi. Keempat komponen itu merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran dan semua yang terkait dengan IPA.

Berdasarkan permasalahan tersebut peserta didik diharapkan membuat sebuah proyek Diorama siklus hidup hewan, karena dengan membuat secara langsung, peserta didik mudah mengingat dan memahami tahapan-tahapan siklus hidup hewan, dan peserta didik akan berpikir kreatif tentang proses pembuatan diorama tersebut. Adapun menurut Agusdianita (2016) bahwa melalui model berbasis proyek pada mata kuliah konsep dasar geometri dan pengukuran dapat meningkatkan keterampilan membuat alat peraga bagi mahasiswa PGSD. Jadi dapat kita ketahui melalui model berbasis proyek peserta didik akan berkerja secara aktif dan berpikir kreatif tentang pembuatan proyek tersebut.

Uraian di atas menunjukkan bahwa perlunya model pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa diberikan kesempatan untuk belajar bekerja sama dengan teman dan berpikir kreatif dalam mengembangkan pemahaman terhadap konsep dan tahapan-tahapan pada siklus hidup hewan. Salah satu model pembelajaran yang diprediksi mampu mengatasi hal tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Baret dan Baron dalam Kusnadi (2018 : 8) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan, yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas, atau permasalahan untuk membentuk kompetensi, yang dilakukan secara kerja sama dalam upaya memecahkan masalah. Menurut Handayani (2016) keunggulan dari model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu membantu siswa merancang proses untuk memperoleh sebuah hasil, melatih siswa bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek dan siswa akan menghasilkan proyek nyata.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang 1) bagaimana kualitas proyek Diorama siklus hidup hewan yang dihasilkan sebagai karya dari model PjBL, 2) pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

## Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, termasuk dalam desain eksperimen semu atau disebut dengan *quasy eksperimental design*. *quasy eksperimental* mempunyai dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model PjBL Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model PjBL dengan pembuatan suatu proyek Diorama siklus hidup hewan. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran EEK standar proses. Desain penelitian yang digunakan yaitu *the matching only pretest-posttest group*. Upaya *matcing* yang dilakukan yaitu pada materi pembelajaran, peneliti sebagai guru, uji homogenitas sampel dan soal *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu SD Gugus X terdiri dari 6 SD. Penentuan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini dipilih berdasarkan status sekolah negeri yang termasuk dalam gugus X, siswa kelas IV, akreditasi A, dan menggunakan kurikulum 2013. Penentuan sekolah dipilih secara random dengan cara pengundian, sedangkan penentuan rombongan belajar ditentukan oleh sekolah. Sampel terpilih yaitu kelas IV SD negeri 58 Kota Bengkulu berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan SD negeri 38 Kota Bengkulu berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) lembar penilaian kualitas *kualitas proyek Diorama* (2) lembar penilaian pengetahuan kemampuan berpikir kreatif. Sebelum uji coba instrumen terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli salah satu dosen S2 Pendidikan dasar FKIP UNIB selaku dosen pakar IPA,

kemudian di lakukan validasi kembali oleh dosen PGSD pakar pendidikan IPA dan guru SDN 05 selaku validator perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba instrumen, diperoleh 10 soal valid dengan reliabel  $r_{11}=0,775$ . Dengan demikian semua butir soal layak digunakan untuk sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tes yang digunakan dalam pengambilan dan pengumpulan data yaitu tes pengetahuan yang mana soal tersebut telah tercantum dimensi-dimensi berpikir kreatif dengan jenis instrument tertulis (paper and pencil test) yaitu berupa tes pilihan ganda dalam bentuk (soal pre-test sama dengan post-test). Analisis data yang dilakukan meliputi analisis statistik deskriptif yaitu penyajian data melalui tabel, penghitungan skor rata-rata (mean), dan varian. Analisis uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas dan analisis inferensial yaitu uji-t.

## Hasil

### 1. Karya Proyek Diorama

Hasil karya Diorama siklus hidup hewan, terdapat nilai yang berbeda-beda pada setiap hasil karya pembuatan proyek Diorama siklus hidup hewan. Skor tertinggi yang diperoleh kelompok satu yaitu 83,3 terlihat pada gambar 1. Nilai terendah kelompok dua dengan skor nilai 50.



Gambar 1. Proyek Diorma siklus hidup katak (Nilai tertinggi)



Gambar 2. Proyek Diorma Siklus Hidup Kecoa (Nilai Terendah)

## 2. Deskripsi Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBl) Terhadap Kemampuan Berpikri Kreatif

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *posttest* pengetahuan pada kelas eksperimen yaitu 86 sedangkan pada kelas kontrol nilai pengetahuan 77,61. Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan rumus *chi-kuadrat*. Diperoleh nilai *pretest*  $x_2$  hitung kelas eksperimen pengetahuan sebesar -29.83 dan  $x_{tabel}$  sebesar 11,07. Pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai  $x_{hitung}$  pada -22.28 dan  $x_{tabel}$  sebesar 11,07, artinya  $x_{hitung} < x_{tabel}$ . Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai pengetahuan  $F_{hitung}$  sebesar 0.89 dengan  $F_{tabel}$  sebesar 2.14 artinya status varian *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Karena kedua sampel berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  pengetahuan sebesar 0,40 lebih kecil dari pada  $t_{hitung}$  sebesar 2,02. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **tidak terdapat pengaruh** untuk siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan analisis data *posttest*, hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu 86 dan 77.61. Selanjutnya dilakukan uji normalitas *chi-kuadrat*, kelas eksperimen diperoleh  $x_{hitung}$  pengetahuan sebesar -13.31 dan kelas kontrol -27.38.  $x_{tabel}$  adalah sebesar 11,07, artinya  $x_{hitung} < x_{tabel}$ . Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .  $F_{hitung}$  *posttest* pengetahuan sebesar 0.65 dan  $F_{tabel}$  yaitu 2,014. Artinya status varian hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Karena kedua sampel berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  pada pengetahuan sebesar 2,58 dengan  $t_{tabel}$  2,02. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

## Pembahasan

### 1. Kualitas Proyek Diorama Siklus Hidup Hewan

Proyek Diorama ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang melibatkan anak untuk berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sulianto (2017) bahwa keunggulan media Diorama adalah dapat menumbuhkan minat belajar siswa, berlatih meningkatkan berpikir kreatif, kemandirian dalam pembelajaran dan menumbuhkan suasana kelas yang aktif.

Pembelajaran dengan pembuatan sebuah proyek Diorama membuat siswa dapat memahami materi pembelajaran yang bersifat verbalisme. Dengan adanya kolaborasi penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan pembuatan proyek Diorama siklus hidup hewan siswa akan mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna selama pembelajaran, terbukti dari atusiasnya siswa-siswi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Adinugraha (2018) bahwa model PjBL memiliki kelebihan yaitu mendorong siswa untuk kreatif dan mandiri dalam menghasilkan sebuah produk, memberikan pengalaman siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Pada saat setiap kelompok diberikan kesempatan untuk membuat proyek Diorama siklus hidup hewan secara langsung, peserta didik susah untuk dikontrol kembali karena dalam proses pembuatan proyek Diorama ini masing-masing peserta didik memberikan argumentasi tentang posisi-posisi yang bagus untuk tahapan siklus hidup hewan. Hal ini sejalan dengan Nurseto (2011) Media pembelajaran merupakan wahan penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penilaian proyek Diorama kelas eksperimen pada indikator A disetiap deskriptor tidak didapatkan kelompok yang berada pada kategori *kurang*, dua kelompok berada pada kategori *cukup* yaitu kelompok dua dan empat, dua kelompok berada pada kategori *baik* yaitu kelompok satu dan tiga. Pada indikator B disetiap deskriptor tiga kelompok berada pada kategori *baik* yaitu kelompok satu, dua, dan empat. Satu kelompok berada pada kategori *sangat baik* yaitu kelompok tiga. Pada indikator C disetiap deskriptor ada satu kelompok berada pada kategori *cukup* yaitu kelompok dua, dua kelompok berada pada kategori *baik* yaitu kelompok tiga dan empat, dan satu kelompok berada pada kategori *sangat baik* yaitu kelompok satu. Pada indikator D disetiap indikator satu kelompok berada pada kategori *cukup* yaitu kelompok dua, satu kelompok berada pada kategori *baik* yaitu kelompok tiga, dan dua kelompok berada pada kategori *sangat baik* yaitu kelompok satu dan empat.

## **2. Deskripsi Pengaruh Model Project Based Learning (PjBl) Terhadap Berpikri Kreatif**

Penelitian dilakukan di kelas IV A SDN 58 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B SDN 38 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan pembuatan Diorama siklus hidup hewan, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dengan model eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (EEK). Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL) dengan pembuatan proyek Diorama siklus hidup hewan.

Langkah pertama dalam model *Project Based Learning* yaitu stimulation. Pada tahap ini guru menyajikan video animasi tentang tahapan siklus hidup hewan, sehingga siswa menanggapi secara positif dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan video animasi yang disajikan. Setelah muncul pertanyaan maka siswa lain terstimulus untuk menjawab pertanyaan yang muncul serta siswa mengingat pengalaman dan menghubungkan dengan topik pembelajaran yang akan dibahas. Langkah *stimulation* terdiri dari (1) siswa mengamati video animasi tentang tahapan siklus hidup hewan, (2) siswa bersama guru bertanya jawab tentang apa yang siswa ketahui mengenai siklus hidup hewan. Dengan stimulasi, siswa diharapkan pada sesuatu yang dapat menimbulkan pertanyaan bagi siswa, pada langkah ini berpengaruh pada indikator berpikir kreatif yang pertama, yaitu mencetuskan banyak gagasan dalam menyelesaikan masalah.

Langkah *kedua* yaitu (*mendesain perencanaan proyek*) pada tahap ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kemudian siswa membuat desain proyek Diorama siklus hidup hewan. Dalam langkah ini mempengaruhi indikator berpikir kreatif yang kedua yaitu, indikator siswa mampu menggunakan bermacam pendekatan dan mengatasi permasalahan. Hal ini sejalan dengan Setiawan (2015) belajar berkelompok akan memberikan kesempatan kepada anggota dalam kelompok untuk saling bertukar informasi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan. Langkah yang *ketiga* yaitu menyusun jadwal untuk pembuatan proyek Diorama siklus hidup hewan. Siswa akan berdiskusi dengan kelompok hal apa saja yang perlu dilakukan untuk persiapan pembuatan proyek

Diorama, dan siswa berdiskusi antara guru dengan kelompok batasan waktu untuk pembuatan proyek tersebut.

Langkah *keempat*, yaitu memonitor kemajuan proyek, langkah ini adalah langkah yang paling mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam langkah ini, siswa membuat proyek diorama tentang siklus hidup hewan dan setiap kelompok diberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Adapun menurut Kusnandi dalam Taniredja (2011: 25) mengungkapkan bahwa diskusi dalam pembelajaran memiliki maksud untuk melibatkan siswa sebagai komponen sistem, menstimulasi dan memotivasi siswa agar kreatif dalam mengatasi suatu masalah. Pada langkah ini mempengaruhi indikator ketiga yaitu tentang melahirkan ide-ide atau gagasan-gagasan dan membuat kombinasi-kombinasi yang sifatnya baru dan unik. Pada tahap pengolahan data dalam kelompok, peneliti menemukan beberapa siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kelompok sehingga berdampak pada hasil *posttest*.

Langkah *kelima* menguji proses dan hasil belajar, langkah ini setiap masing-masing kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil proyek mereka, menajlskan Diorama tentang hewan apa, untuk mempercantik mereka menambahkan bunga-bunga, dan lain-lain. Pada langkah ini mempengaruhi indikator ke empat berpikir kretaif yaitu, kemampuan membuat penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu tindakan itu bijaksana serta tidak hanya mencetuskan gagasan saja tetapi melaksanakannya.

Langkah *keenam* evaluasi pengalaman, siswa menyampaikan kesimpulan umum dari hasil pembuatan proyek Diorama siklus hidup hewan. Siswa bisa menyimpulkan proyek Diorama siklus hidup hewan ini bisa digunakan untuk media pembelajaran pada kelas yang akan datang. Pada langkah ini mempengaruhi indikator berpikir kreatif ke lima yaitu kemampuan mengembangkan suatu ide, gagasan atau produk dan kemampuan memperinci suatu obejek, gagasan, dan situasi sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan rata-rata kelas eksperimen 86 dan kelas kontrol 77,61. Setelah dilakukan *posttest* selanjutnya dilakukan uji hipotesis, data hasil hipotesis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ ,  $t_{hitung}$  58  $t_{tabel}$  2.02, dan artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok ini. Perbedaan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Berdasarkan penelitian terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa anatara kelas eksperimen yang menerapkan model *Project Based Learning* dengan pembuatan proyek Diorama siklus hidup hewan dengan kelas kontrol yang menerapkan model konvensional yaitu model eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Model *Project Based Learning* Pembuatan proyek Diorama mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa terlihat dari hasil kemampuan berpikir kreatif *pretest* dan *posttes* yang menunjukkan nilai rata-rata *posttest* lebih baik dibandingkan dengan nilai *Pretest*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariyanto (2017) bahwa terdapat peningkatan persentase kemampuan berpikir kreatif siswa dari level kurang kreatif menjadi cukup kreatif sehingga model *Project Based Learning* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *posttest* pada semua indikator kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dan jumlah siswa dengan kemampuan kreatif pada kelas eksperimen meningkat dan lebih banyak dari kelas kontrol.

## Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis data pembahasan data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil *posttest* pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen 86 dan kelas kontrol 77.61. dengan hasil perhitungan uji-t pada *posttest* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2.58 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5 % sebesar 2,02. Secara rinci dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Kualitas yang dihasilkan sebagai karya dari model *Project Based Learning* (PjBL) menunjukkan bahwa kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu kelompok 1 dengan skor 83,3 dan nilai terendah yaitu kelompok 2 dengan skor 50. Dalam menghasilkan sebuah karya proyek Diorama siklus hidup hewan dapat membantu siswa memahami materi tentang tahapan siklus hidup hewan sehingga menghadirkan kesan konkret dalam pembelajaran.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik model pembelajaran *Project Base Learning* (PjBL) Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan peneliti menyampaikan beberapa saran berikut ini:

1. Bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi siklus hidup hewan disarankan untuk membuat proyek Diorama dalam proses pembelajaran agar peserta didik bisa memahami dan menelaah tahapan-tahapan siklus hidup hewan.
2. Bagi peneliti lain (yang akan menindak lanjuti penelitian ini) disarankan untuk meneliti kemampuan berpikir kreatif materi yang lain dengan model yang sama dengan proyek yang berbeda seperti *pop up book*.
3. Dalam kemampuan berpikir kreatif pendidik perlu memberikan *reword* kepada peserta didik agar berani mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

## Referensi

- Ariyanto Joko, dkk,(2017) *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Project Based Learning Pada Materi Pencemaran dan Daur Ulang Limbah*, volume 6 Nomor 2 Halaman 9-12
- Adinugraha Fajar(2018), *Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*, volume 3, Nomor 1, Halaman 1-9
- Agustin Mubiar dkk (2010), *Kemampuan Guru SD Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA*, Volume 11, Nomor 10, Halaman 61-77
- Agusdianita Neza (2016), *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Geometri Dan Pengukuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Alat Peraga Bagi Mahasiswa PGSD*, Jurnal Ilmiah PGSD 09 Maret 2016, Hal 283-286
- Handayani Rifati dkk(2016), *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Pada Pembelajaran Fisika Disma*, Volume 5, Nomor 2, Halaman 122-128
- Kusnadi, (2008), *Metode Pembelajaran Kolaboratif*. Tasikmalaya : Edu Publisher



- Muakhirin Binti (2014), *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*, Volume 18, Nomor 01, Halaman 51-57
- Neolaka Amos, (2017), *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok : KENCANA
- Nurseto Tejo (2011), *Membuat Pembelajaran Yang Menarik*, Volume 8, Nomor 1, Halaman 19-35
- Rudyanto Henra (2014), *Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, Volume 4, Nomor 1, Halaman 41-48
- Setiawan Aris (2015), *Penerapan Belajar Kelompok Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia SD Negeri Kepek*, jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 04 April 2015, Halaman 1-12
- Sulianto Joko (2017), *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Volume 20, Nomor 2, Halaman 185-198
- Winarni. Endang Widi , (2018a), *Pendekatan Ilmiah Dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bengkulu : FKIP Universitas Bengkulu