



Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri

Priska Auliawati*, Cicilia Ika Rahayu Nita, Sriatun

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: priskawati507@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low creativity of students in thematic subjects. Based on the results of observations made to 27 students, there were 9 students belonging to the good category in terms of creativity. This study purposes to describe the Project Based Learning model application assisted by digital comic media to increase the creativity of fourth grade students at SDN Sukomoro on thematic subjects theme 8. The Classroom Action Research on Kemmis and Mc.Taggart model is applied at twice meetings in two cycles that consists of planning, action, observe, and reflection phase. The observation on students and teacher, interview with teacher, also other review documents are used as data sources to analyze on the approach of quantitative and qualitative descriptive analysis. This study find that the increasing of students' creativity on pre-cycle with 33,33 percent, increased in cycle I to 68.18 percent and in cycle II increased to 81.48 percent. So it can be concluded that classroom action research with the Project Based Learning model assisted by digital comic media can be said to be successfully applied to increase the creativity of fourth grade students at SDN Sukomoro in theme 8 thematic subjects.

Keywords: project based learning model; thematic learning; elementary school

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran tematik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada 27 siswa, terdapat 9 siswa tergolong dalam kategori baik tingkat kreativitasnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model Project Based Learning berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro pada mata pelajaran tematik tema 8. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart diterapkan pada dua kali pertemuan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Observasi pada siswa dan guru, wawancara dengan guru, serta kajian dokumen lain sebagai sumber data untuk dianalisis pada pendekatan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian menemukan peningkatan kreativitas siswa pada pra siklus 33,33 persen meningkat pada siklus I menjadi 68,18 persen dan pada siklus II meningkat menjadi 81,48 persen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan model Project Based Learning berbantuan media komik digital ini dapat dikatakan berhasil diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro pada mata pelajaran tematik tema 8.

Kata kunci: model project based learning; pembelajaran tematik; sekolah dasar

1. Pendahuluan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dinilai baik dalam optimalisasi tujuan pembelajaran ketika interaksi edukatif antara pendidik dan siswa dilakukan setiap saat di sekolah. Lubis (2017) menjabarkan definisi pembelajaran sebagai upaya guru mengajak siswa aktif belajar untuk mengaplikasikan kemampuan berpikir kreatif dengan mengolah pengetahuan yang diaktualisasikan berupa sikap dan keterampilan dalam memenuhi tujuan penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran. Perwujudan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa agar semangat belajar dapat terealisasi dengan pengemasan mata pelajaran yang akan diajarkan secara praktis.

Beberapa mata pelajaran akan mudah disampaikan oleh guru dengan menggabungkan topik mata pelajaran pada tema tertentu dalam mewujudkan kegiatan belajar bermakna bagi siswa melalui pembelajaran tematik (Trianto, 2013 & Wahyuni et al., 2016). Pembelajaran tematik juga menyisipkan sikap dan keterampilan serta berpikir kreatif melalui pengetahuan ke tema pelajaran agar siswa selalu termotivasi belajar, sehingga guru perlu mengulas fenomena sosial di masyarakat dan mengorelasikan dengan tema pelajaran yang nantinya akan disampaikan pada siswa melalui model pembelajaran (Rede, 2017). Berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran tematik dapat dikatakan sebagai bentuk integrasi pembelajaran dengan membaurkan berbagai konsep mata pelajaran dan fenomena di sekitar siswa ke dalam tema-tema pelajaran agar siswa lebih mudah memahami sebuah konsep pelajaran dari satu tema yang telah mewakili beberapa pelajaran.

Suraya (2014) menegaskan bahwa pembelajaran tematik dapat merealisasikan belajar bermakna melalui pengembangan materi pelajaran oleh guru yang berkaitan dengan lingkungan di sekitar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran tematik juga dapat dikarakteristikkan dengan: a) Pemusatan belajar pada siswa (*Student Centre*), b) Pengalaman belajar terlihat real, c) Fokus pada tema pembelajaran yang telah meleburkan mata pelajaran, d) Penyajian konsep mata pelajaran, e) Fleksibilitas dalam mengkorelasikan keseharian siswa, serta f) Berprinsip belajar sambil bermain. Penerapan pembelajaran tematik selama proses belajar akan mempermudah siswa menguasai konsep mata pelajaran dan memperoleh kebermaknaan belajar di kelas, sehingga guru perlu merancang model pembelajaran edukatif untuk menyampaikan mata pelajaran secara menarik dan penuh makna dalam proses kegiatan pembelajaran siswa.

Model *Project Based Learning* (PjBL/Pembelajaran Berbasis Proyek) sebagai salah satu inovasi model pembelajaran abad 21 melalui pendekatan multi strategi dengan menggunakan kegiatan proyek sebagai sarana pembelajaran (Bell, 2011 & Nurjanah & Esa, 2019). Karakteristik utama model PjBL adalah sebagai model atau strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa agar lebih kreatif, lebih terampil, lebih kritis, dan lebih kooperatif (Indriyani & Wrahatno, 2019, Saputro & Rayahu, 2020). Cara kerja model pembelajaran PjBL adalah menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki melalui keterampilan berpikir, sikap, dan keterampilan konkret pada keseharian maupun lingkungan (Mayuni et al., 2019).

Model PjBL juga dapat menumbuhkan kreativitas dan keaktifan siswa karena kerja proyek buatan guru memuat tugas-tugas konkret untuk menginvestigasikan, mengintegrasikan dari teori, mendiskusikan, serta menciptakan solusi terhadap fenomena sosial, baik secara individu maupun kelompok, dengan hasil akhir berupa pemaparan laporan sebagai bentuk rekomendasi secara tertulis maupun lisan (Wahyuni, 2019). Penerapan model PjBL terbilang efektif dengan langkah-langkah berikut: (1) melempar pertanyaan sebagai stimulus untuk memancing respons berupa rasa ingin tahu siswa; (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan memunculkan asumsi dasar (hipotesis) sebagai bagian dari rencana kerja proyek; (3) mengelola jadwal untuk mengerjakan proyek; (4) memantau siswa selama pelaksanaan proyek; (5) menguji hasil proyek sebagai pembuktian dari hipotesis; dan (6) mengevaluasi hasil proyek. Sumarni et al., (2016) dan Wijanarko et al., (2017) berpendapat bahwa siswa lebih memahami konsep mata pelajaran dan psikomotorik siswa mengalami kenaikan dengan penerapan PjBL di sekolah.

Model PjBL akan berjalan maksimal dengan penggunaan media pembelajaran, salah satunya alat bantu berupa komik digital. Komik merupakan salah satu bacaan bergambar dan bercerita memuat karakter kartun menggemaskan yang disusun sesuai alur cerita karikatur dan memuat pesan tersirat maupun tersurat (Gumelar, 2011). Susunan cerita pada komik sering kali dibuat berdasarkan gambar yang akan disampaikan karikatur untuk mengedukasi sekaligus menghibur pembaca (Daryanto, 2013). Bacaan fisik masih diminati yang seiring waktu mengikuti era digitalisasi menjadi bacaan digital agar bisa diakses pada dawai, termasuk komik digital. Model PjBL yang berfokus pada siswa dapat dimediasi dengan komik digital rancangan guru sebagai sarana penyampaian materi sekaligus pesan berupa nilai dan moral dalam penerapan pembelajaran tematik.

Perancangan model pembelajaran PjBL akan berhasil selaras dengan tuntutan perkembangan abad 21 kepada siswa untuk memiliki keterampilan 4K, yakni komunikasi, kolaborasi, kritis berpikir, dan kreatif dalam rangka menyongsong Indonesia Emas 2025 (Rusadi, Widiyanto, & Lubis, 2019). Karakter kreatif menjadi esensi utama dari ketiga karakter lainnya yang membantu siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan (Ernawati, Asrial, & Muhaimin, 2019). Berpikir kreatif akan menumbuhkan kreativitas siswa, yakni kemampuan seseorang untuk menciptakan ide dan gagasan baru yang berdaya guna serta kaya manfaat (Kristin, 2016). Model PjBL diharapkan melatih keterampilan berpikir kreatif, sehingga siswa dapat memecahkan masalah dari rentetan kegiatan proyek secara kreatif.

Namun, kenyataan di lapangan mengilustrasikan bahwa pengoptimalisasian kreativitas siswa masih berjalan lambat yang selaras dengan hasil observasi Nuryati & Yuniawati (2019) serta Vera & Astuti (2019). Rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh masih banyak guru yang belum merancang pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa; belum memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplor kreativitas; kurang efektif menggunakan pendekatan, metode, maupun teknik belajar dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa (Demir, 2021a). Mashitoh, Sukestiyarno, & Wardono (2021) menambahkan bahwa tidak tersedianya media pembelajaran, kesulitan siswa memahami konsep materi pelajaran, serta siswa belum terbiasa menyelesaikan soal proyek menyebabkan adanya kesenjangan antara penerapan model PjBL dengan siswa, sebagai lakon utama yang menerima maupun menimba ilmu di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN Sukomoro Kabupaten Kediri pada tanggal 6 Maret 2023 yang mengungkapkan bahwa siswa cenderung menunjukkan sikap yang aktif dalam pembelajaran namun kurang kreatif dalam membuat karya dalam proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV, siswa kelas IV membuat hasil karya secara berkelompok yang dilakukan di rumah. Hal ini mengakibatkan hasil karya yang dihasilkan belum teruji keasliannya apakah benar-benar dibuat oleh siswa atau dibantu oleh orang lain. Hal ini juga dapat terlihat dari hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas pada tanggal 6 Maret 2023, hanya 9 siswa dari 27 siswa yang mampu menunjukkan kreativitas untuk membuat rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia dengan menggunakan stik es krim. Sedangkan 18 siswa lainnya belum mampu menunjukkan kreativitasnya karena mengalami kesulitan ketika membuat. Permasalahan lainnya juga diakibatkan oleh penggunaan media yang digunakan guru ketika mengajar berupa gambar rumah adat yang dicetak dalam kertas berukuran A4 yang belum mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat rumah adat karena siswa yang duduk di bangku paling belakang merasa kesulitan untuk mengidentifikasi pola dan ciri khas dari rumah adat tersebut karena ukurannya yang kecil. Hal ini perlu diperhatikan oleh guru mengingat siswa Kelas IV SD masih pada fase perkembangan operasional konkret di mana kegiatan

pembelajaran membutuhkan media sebagai alat bantu siswa untuk mudah memahami konsep materi pelajaran melalui media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri” yang bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media komik digital pada pembelajaran tema 8 Kelas IV di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri, dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa kelas IV pada pembelajaran tema 8 di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media komik digital.

2. Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diaplikasikan guna mengetahui penerapan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dalam meningkatkan kreativitas siswa di mata pelajaran tematik yang diamati pada siswa kelas IV semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri sejumlah 27 orang. Perolehan data bersumber dari observasi, wawancara, dan kajian dokumen bersama dengan guru serta siswa. Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, soal evaluasi atau lembar penilaian, serta dokumentasi sebagai instrumen data penelitian. Pelaksanaan tes tulis dan pengecekan hasil proyek siswa berupa *scrap book* dan diorama sebagai teknik pengumpulan data dalam mengetahui tingkat kreativitas siswa. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode dari Miles & Huberman (1992) yang memuat reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan refleksi dengan teknik deskriptif kuantitatif berupa hasil tes evaluasi serta deskripsi kualitatif berupa penjabaran hasil observasi kegiatan belajar oleh siswa dan wawancara bersama guru kelas IV.

Penerapan PTK merujuk pada Kemmis dan Mc Taggart dengan dua siklus dalam dua pertemuan yang terdiri dari empat tahapan, antara lain: 1) perencanaan (*planning*) sebagai tahap awal untuk merancang skenario pembelajaran, menyusun lembar penilaian dan mempersiapkan lembar kerja siswa; 2) pelaksanaan tindakan (*acting*) dari perencanaan pembelajaran sembari menganalisis kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran untuk diadakan perbaikan di siklus berikutnya; 3) observasi (*observing*) dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama di kelas; serta (4) refleksi (*reflecting*) dengan menganalisis lembar jawab dan penugasan siswa pada siklus pertama dalam mengetahui perbaikan yang dialami guna menyempurnakan di siklus kedua. Penilaian tugas proyek melalui lembar observasi kinerja siswa sebagai data hasil belajar secara psikomotorik, sedangkan angket sebagai data respons siswa selama proses pembelajaran yang diberikan pada tiap akhir siklus.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Peningkatan kreativitas siswa kelas IV diupayakan dengan pemberian tindakan dengan bantuan media komik digital yang didesain dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II di mana tiap siklus memuat tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi, serta tahap refleksi.

Tahap perencanaan tindakan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran pada pembelajaran tematik tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku). Siklus 1 membahas subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) pembelajaran 4 dengan perangkat pembelajaran berupa modul ajar disusun berdasarkan permasalahan tentang kegiatan ekonomi, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kegiatan siswa (LKPD), asesmen formatif, dan penilaian. Perangkat pembelajaran pada siklus 2 sama halnya siklus 1 dengan letak beda pada pembahasan subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku) pembelajaran 3 serta modul ajar disusun berdasarkan permasalahan tentang pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Penyusunan LKPD dan bahan ajar dipergunakan untuk menyajikan kegiatan kelompok pada materi tema.

Selanjutnya pengimplementasian perangkat pembelajaran dengan proses pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu 2 pertemuan untuk setiap siklus yang diobservasi oleh guru pamong. Manfaat melakukan observasi pada perangkat pembelajaran adalah mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan perangkat pembelajaran melalui lembar observasi serta memudahkan pemberian evaluasi pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Diketahui kegiatan pembelajaran mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan memuat perilaku guru seperti melakukan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran, berdoa, dan menyanyikan lagu wajib nasional bersama siswa. Kegiatan inti selama pembelajaran terdiri dari guru memberikan video materi kepada siswa; dan selanjutnya guru memfasilitasi siswa melalui (a) pemberian rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik, (b) belajar melalui isi komik digital dan merencanakan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2), (c) menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama, (d) mengawasi jalannya proses pembuatan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2); e) penilaian pada hasil pembuatan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2); dan f) mengevaluasi hasil pembuatan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2) dengan memberikan kesimpulan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru bersama siswa berefleksi sebagai tahapan terakhir pada siklus I guna memperoleh kesimpulan materi pelajaran terhadap proyek dan hasil proyek yang telah dilakukan. Guru juga memberikan asesmen sumatif sebagai evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kegiatan pembelajaran berakhir ketika guru mengajak siswa berdoa.

Siklus I ditemui beberapa kelemahan selama pembelajaran, antara lain (1) belum maksimalnya pelaksanaan pembelajaran, (2) peran guru sebagai fasilitator belum berjalan optimal, (3) ada empat siswa tidak fokus dalam pembuatan proyek, serta (4) terdapat dua siswa tidak kolaboratif dalam kelompok. Kelemahan siklus I menjadi bahan evaluasi pada siklus II yang mana menghasilkan perkembangan dari sisi guru dan lingkungan kelas, yakni (1) guru lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) guru berhasil menjadi fasilitator, (3) siswa terlihat telah terlibat dalam proses pembelajaran, dan (4) siswa dapat berkolaborasi bersama kelompok. Hal ini dikarenakan penerapan aturan selama kegiatan pembelajaran, sehingga kondisi kelas menjadi lebih kondusif dibandingkan siklus I. Berikut disajikan hasil penelitian kreativitas siswa selama pra siklus, siklus I dan siklus II pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Kreativitas Siswa Selama Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Skor Kreatifitas	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)
11-16	Tinggi	9	33,33	15	68,18	22	81,48
6-10	Sedang	9	33,33	7	25,92	5	18,57
1-5	Rendah	10	37,03	5	16,67	0	0
Jumlah		27	100	27	100	27	100

Tabel 1 mempresentasikan bahwa terjadi kenaikan kreativitas pada 27 siswa yang bermula 9 siswa dengan persentase 33,33% di tahap pra siklus, kemudian meningkat perlahan menjadi 15 siswa dengan persentase 68,18% di tahap siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 22 siswa dengan persentase 81,48% di tahap siklus II. Upaya peningkatan kreativitas siswa melalui pengaplikasian komik digital selama proses pembelajaran diterima baik oleh siswa dan berjalan sangat baik dengan dibuktikan tidak adanya siswa berkriteria kreativitas rendah pada siklus II. Pemberian tindakan yang sama pada tahap sebelumnya membuat siswa mulai terbiasa dengan metode pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga peningkatan kreativitas siswa dapat dikatakan mencapai keberhasilan..

3.2. Pembahasan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa karena adanya pendekatan berfokus pada siswa dalam memahami konsep, menerapkan konsep atas suatu permasalahan, serta mampu mengambil makna pada tiap materi pelajaran. Keterlibatan aktif siswa diperlukan pada model PjBL karena terdapat tugas proyek yang menuntut siswa sebagai lakon utama untuk memecahkan dan menyelesaikan permasalahan, sementara guru sebagai fasilitator sarana pembelajaran (Farid dan Pramukantoro, 2013). Dapat dikatakan bahwa model *Project Based Learning* sebagai inovasi pada strategi pembelajaran berpaham konstruktivis mendorong siswa untuk menyusun pengetahuan dan keterampilan secara mandiri.

Model PjBL berupa penugasan proyek juga dapat memancing rasa ingin tahu siswa pada materi tersulit, siswa dapat langsung merasakan pengalaman belajar secara real, serta belajar secara mandiri maupun kolaboratif (Insyasiska et al., 2015). Di samping itu, penugasan proyek dapat memenuhi aspek hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom yakni, pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, penganalisaan, sintesis, dan evaluasi untuk membantu siswa mempunyai pengetahuan serta keterampilan bermakna. Siswa akan mampu menghasilkan suatu produk, baik berupa laporan, scrap book, maupun diorama, sebagai evaluasi hasil pembelajaran untuk dipresentasikan di depan kelas yang merupakan cerminan bahwa siswa dituntut mempunyai kognitif tingkat tinggi “mencipta” sesuai pada taksonomi bloom pada penerapan model PjBL.

Penciptaan produk dari siswa merepresentasikan bahwa model PjBL mampu mengasah kreativitas siswa, baik menghasilkan produk baru secara keseluruhan maupun memodifikasi dengan yang sudah ada sebelumnya (Komarudin, 2018). Penelitian terdahulu oleh Khoiri et al., (2017) dan Surya et al., (2018) juga telah membuktikan bahwa kreativitas siswa mengalami kenaikan setelah menerapkan model PjBL di dalam kelas. Selaras dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menunjukkan bahwa model PjBL menggunakan bantuan komik digital mencapai

keberhasilan setelah diterapkan pada siswa Kelas IV di SDN Sukomoro dengan dilatarbelakangi kenaikan tingkat kreativitas pada tiap siklus di mana siswa mulai terbiasa karena model dan sarana pembelajaran yang ditetapkan oleh guru

4. Simpulan

Pemaparan hasil dan pembahasan mengenai penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa Kelas IV di SDN Sukomoro melalui empat tahapan (perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi) ditarik kesimpulan mengenai peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) dengan bantuan komik digital. Peningkatan dicerminkan pada nilai KKM (tuntas) siswa sejak pra tindakan sebesar 33,33%, tindakan siklus I sebesar 68,18%, hingga tindakan siklus II sebesar 81,48% dari 27 siswa. Langkah-langkah model *Project Based Learning* dengan bantuan komik digital sebagai berikut: a) Pembelajaran dimulai dengan memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; b) Belajar Isi Komik Digital dan merencanakan proyek dari *Scrap Book* dan Diorama; c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama; d) Mengawasi jalannya proses pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama; e) Penilaian pada hasil pembuatan proyek proyek *Scrap Book* dan Diorama; f) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama.

Kesimpulan tersebut memunculkan beberapa saran bagi para guru, yakni (1) Guru harus selalu memperbaharui informasi seputar inovasi pembelajaran abad 21, seperti penggunaan media, metode, maupun pendekatan pembelajaran agar memudahkan pemahaman materi bagi siswa; serta (2) Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang kondusif, menciptakan suasana pembelajaran menarik, dan memberikan fasilitas dengan pengoptimalan sarana pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas belajar bagi siswa.

Daftar Rujukan

- Bell, S. (2013). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43.
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa
- Demir, S. (2021a). Effects of Learning Style Based Differentiated Activities on Gifted Students' Creativity. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(1), 47–56.
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik Melalui Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55–65.
- Ernawati, M. D. W., M, D., Asrial, & Muhaimin. (2019). Development of Creative Thinking Skill Instruments for Chemistry Student Teachers in Indonesia. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 15(14), 21–30.
- Farid, M., & Pramukantoro, J. A. (2013). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 02 (02), 737-743.
- Gumelar, M.S. (2011). Comic Making. Jakarta: PT Indeks.
- Indrayani, S. A. P., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Gugus Iv Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 76–86.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.
- Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 142–146.

- Komarudin, D. (2018). Hubungan Antara Kreativitas dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 278-288.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Lubis, R. R. . (2017). Model Pembelajaran *Picture And Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Hal.417-420.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal of Primary Education*, 10(1), 79–88.
- Mayuni, K. R., Rati, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2).
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi*. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-PRESS)
- Nurjanah, T., & Esa, Y. M. (2019). Optimalisasi Hasil Belajar IPA Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas IV. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 1, 59–65.
- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Jurnal Conciencia*, 19(2), 112–131.
- Sumarni, W., Wardani, S., Sudarmin, S., & Gupitasari, D. N. (2016). Project based learning (PBL) to improve psychomotoric skills: A classroom action research. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), 157–163.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01.
- Suraya, K. R. (2014). *Pembelajaran Tematik Integratif dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Kelas IV SD SD Negeri Cebongan Yogyakarta*. (Online), (<http://digilib.uinsuka.ac.id>). diakses pada 21 Mei 2023.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11–21
- Wahyuni, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*, 1 (2), 129-136.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selektta Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, 5(1), 84–88.
- Wijanarko, A. G., Supardi, K. I., & Marwoto, P. (2017). Keefektifan Model Project Based Learning Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Primary Education*, 6(2), 120–12.