

Improving Student Learning Outcomes Through the Project Based Learning Model with Elementary School Student Diorama Media

Kavita Hataru Cipta Rizky¹, Hemalia², Jeny Koestanti³, Fitra Nabila Tahriza⁴

¹Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

²Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

³Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

⁴Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Corresponding author email: 202233041@std.umk.ac.id

Abstract—Introduction/Main Objectives: The purpose of this study was to improve the learning outcomes of fourth grade students at SD 5 Karangbener on the material of ethnic diversity and local wisdom through the application of the Project Based Learning (PjBL) model with diorama media. **Research Methods:** This research used a Classroom Action Research (PTK) approach carried out in two cycles, with steps of planning, implementation, observation, and reflection. **Finding/Results:** The results showed that before the application of PjBL, only 26.32% of students reached the Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP). After the application of PjBL in the first cycle, the percentage of completeness increased to 57.89%, and in the second cycle it reached 89.5%. In addition to the quantitative improvement in learning outcomes, observations also recorded student participation and enthusiasm in the learning process. Thus, it can be concluded that the application of the PjBL model supported by diorama media has a positive effect in improving students' understanding of the material and fostering a positive attitude towards cultural diversity. **Conclusion:** This research recommends the use of PjBL as an effective learning method at the elementary level.

Keywords: Learning Outcomes¹, Cultural Diversity², Diorama Media³, Project Based Learning⁴

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD 5 Karangbener pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan media diorama. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. **Temuan/Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan PjBL, hanya 26,32% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah penerapan PjBL pada siklus pertama, persentase ketuntasan meningkat menjadi 57,89%, dan pada siklus kedua mencapai 89,5%. Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, observasi juga mencatat partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL yang didukung oleh media diorama berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menumbuhkan sikap positif terhadap keberagaman budaya. **Kesimpulan:** Penelitian ini merekomendasikan penggunaan PjBL sebagai metode pembelajaran yang efektif di tingkat SD.

Kata kunci: Hasil Belajar¹; Keberagaman Budaya²; Media Diorama³; Project Based Learning⁴

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sistematis dan terencana, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan bakat peserta didik menjadi individu yang memiliki keimanan, pengetahuan, dan kemampuan berkontribusi pada masyarakat. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD),

proses pembelajaran harus dirancang untuk membentuk karakter, kemampuan sosial, dan kemampuan pemikiran kritis siswa, sehingga mereka dapat menjadi orang yang dapat berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Suyanto & Asep, 2020). Pada hal ini, pelajaran ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan penting karena



berkaitan langsung dengan kehidupan sosial, nilai-nilai budaya, dan penguatan identitas kebangsaan sejak dini.

Dalam realitas pembelajaran di lapangan, guru sering menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran IPAS masih sering dipersepsikan sebagai hafalan fakta dan konsep yang kering, karena kurangnya penggunaan pendekatan tematik integratif dan media konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa SD (Rohayati & Lestari, 2023). Guru, siswa, dan sekolah menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber daya, perbedaan pemahaman tentang kurikulum baru, dan kebutuhan pelatihan bagi guru untuk menyesuaikan metode pengajaran (Nugraha, 2024). Padahal, pembelajaran IPAS memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai mulia bangsa, seperti kerjasama, kesatuan, dan semangat nasional. Oleh sebagai hasilnya, diperlukan revitalisasi dalam pembelajaran yang dapat menyebabkan peningkatan strategi untuk minat dan keaktifan siswa.

Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas IV adalah tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Materi ini memuat nilai-nilai toleransi, saling menghargai, dan pemahaman terhadap kebinekaan sebagai ciri khas bangsa Indonesia. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS sering kali disampaikan secara monoton, berpusat pada guru, dan minim aktivitas yang bermakna, sehingga siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami konsep yang disampaikan (Setyawati et al., 2021).

Observasi awal di SD 5 Karangbener menunjukkan karena dari 19 siswa kelas IV, hanya 26,32% yang mencapai nilai di atas KKTP pada materi ini. Siswa cenderung pasif, kurang antusias saat pelajaran IPAS, serta belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengkonfirmasi bahwa sebagian besar pelajar masih belum mengerti materi secara utuh, baik dari segi konsep maupun makna yang terkandung dalam topik keragaman suku bangsa dan kearifan lokal, yang seharusnya tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan faktual, tetapi juga sebagai bagian dari pembentukan sikap dan karakter. Kurangnya pemahaman ini terlihat dari banyaknya siswa yang kesulitan menjelaskan perbedaan antara suku bangsa, budaya, dan adat istiadat, serta rendahnya kemampuan mereka dalam

menghubungkan keterkaitan kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar. Bahkan dalam diskusi kelompok, siswa tampak kebingungan, kurang berpartisipasi aktif, dan cenderung menunggu arahan guru tanpa menunjukkan inisiatif atau ketertarikan terhadap topik yang sedang dibahas.

Penerapan model pembelajaran inovatif di institusi pendidikan dasar menjadi kebutuhan mendesak di era pendidikan abad ke-21, di mana peserta didik tidak cukup hanya menguasai pengetahuan deklaratif. Di samping itu, siswa juga harus dibekali dengan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Ini sejalan dengan profil Pelajar Pancasila yang menjadi arah dalam pengembangan kompetensi siswa dalam Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran IPAS, nilai-nilai Semua ini dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang berbasis proyek dan pengalaman langsung, sehingga siswa tidak hanya mengetahui keberagaman budaya dan agama secara teoritis, tetapi juga memiliki empati dan sikap toleransi terhadap perbedaan (Fitriani et al., 2022).

Masalah dengan hasil belajar yang rendah menuntut adanya inovasi di dalam pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berfokus pada siswa. Salah satu metode yang terbukti berhasil adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Menurut Pendidikan & Rahila, (2024) Model PjBL menggunakan proyek dan kegiatan untuk mendukung pembelajaran. Model ini ditandai dengan kegiatan merancang dan menjalankan proyek dengan tujuan membuat produk. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek dan menghasilkan produk tertentu. (Ardianti et al., 2017). Ketika kegiatan pembelajaran ini dilakukan, siswa menyelesaikan sebuah proyek secara berkelompok untuk menyelesaikan suatu produk (Ardianti et al., 2017). Model ini memberikan pengalaman belajar bermakna, mendorong kolaborasi, serta meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa terhadap hasil belajar mereka (Mulyasa, 2021). Pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, model pembelajaran berbasis proyek membantu siswa berpikir kreatif. (Pusparadi et al., 2024).

Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu metode utama yang disarankan.

Kurikulum ini menekankan pengetahuan yang kontekstual, berdiferensiasi, dan mendorong siswa untuk aktif menggali serta membangun pengetahuannya sendiri (Kemendikbudristek, 2022). Dengan demikian, penerapan PjBL sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, fleksibel, dan berbasis pada kehidupan nyata siswa. Tetapi, keberhasilan PjBL sangat bergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks pembelajaran tentang budaya dan keberagaman, media diorama menjadi alternatif yang tepat karena mampu menyajikan representasi visual dari objek atau peristiwa yang kompleks dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Untuk mencapai harapan dan tujuan tersebut, pembelajaran harus dilakukan dengan hasil yang memuaskan. (Nia Devi Anggraini, Rosnida Siregar, Nurbaiti, 2024).

Penggunaan media bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa selama penyampaian materi oleh guru, sehingga mempermudah pemahaman terhadap isi pelajaran. Selain itu, media juga berperan dalam membangkitkan semangat belajar siswa dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif (Sapitri, 2021). Siswa akan lebih fokus dengan media pembelajaran. dan tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Hasil harus dicapai untuk mencapai harapan dan tujuan tersebut. memuaskan. Diorama berfungsi untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dengan memberikan gambaran konkret tentang situasi sosial dan budaya (Wulandari & Suparno, 2020). Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan diorama pembelajaran IPAS dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat daya ingat mereka, serta mengembangkan keterampilan visual dan spasial (Arini & Munifah, 2023). Penggunaan Media Diorama dapat melibatkan siswa secara aktif dalam Penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Sania, Hendriana, 2024). Dengan demikian, diorama menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan dalam Peningkatan kemampuan untuk memahami konsep IPA siswa. Melalui kombinasi model PjBL dan media diorama, Para siswa tidak hanya diharuskan untuk mengetahui materi dari segi teori, tetapi juga didorong untuk mengeksplorasi, merancang, dan membuat

representasi nyata dari materi tersebut. Proyek pembuatan diorama budaya dari berbagai daerah di Indonesia, misalnya, memberikan siswa pengalaman belajar langsung dalam mengenal dan menghargai keberagaman budaya bangsa.

Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD 5 Karangbener terkait materi Keragaman Budaya di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media diorama.

2. TINJAUAN LITERATUR

Tinjauan literatur atau kajian pustaka dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar teoritis yang memperkuat argumentasi ilmiah terhadap masalah yang dikaji. Dalam konteks penelitian tindakan kelas ini, tinjauan pustaka berperan penting untuk menjelaskan landasan konseptual mengenai hasil belajar, model Project Based Learning (PjBL), dan penggunaan media diorama dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Fungsi utama tinjauan literatur adalah mengidentifikasi kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan dengan teori yang ada, serta menunjukkan bagaimana penelitian sebelumnya telah mengatasi permasalahan serupa. Kajian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar sering kali masih bersifat monoton dan siswa kurang terlibat secara aktif (Rohayati & Lestari, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu menumbuhkan semangat kolaboratif dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Model *Project Based Learning* telah diakui sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab siswa terhadap hasil belajar mereka (Mulyasa, 2021; Ardianti et al., 2017). Dalam model ini, siswa belajar dengan cara mengerjakan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, yang mendorong keterlibatan aktif dan pembelajaran bermakna. PjBL sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022).

Untuk mendukung efektivitas PjBL, media pembelajaran menjadi aspek krusial. Media diorama dipilih karena kemampuannya menyajikan representasi visual konkret yang memudahkan siswa memahami konsep abstrak, terutama dalam materi tentang keberagaman

budaya (Wulandari & Suparno, 2020). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa diorama mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat daya ingat, dan mengembangkan keterampilan visual serta spasial (Arini & Munifah, 2023).

Dalam proses menemukan literatur yang relevan, peneliti menggunakan sumber-sumber ilmiah terkini seperti jurnal nasional, artikel dari basis data akademik, serta dokumen resmi kebijakan pendidikan seperti Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Pengelolaan informasi ini dilakukan dengan mencatat kutipan penting, menyusun referensi sesuai gaya APA, dan mengintegrasikan teori ke dalam kerangka konseptual yang mendasari tindakan dalam penelitian.

Dengan demikian, tinjauan pustaka pada artikel ini bukan hanya sebagai pelengkap teori, tetapi juga menjadi landasan kuat yang menunjukkan relevansi dan urgensi penelitian yang dilakukan. Literasi terhadap penelitian terdahulu serta penggunaan teori yang tepat mendukung keabsahan pendekatan PjBL berbasis media diorama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta karakter mereka di era pembelajaran abad ke-21.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan ke dalam dua siklus, mengikuti dengan model untuk edikembangkan kemmis dan McTaggart. Melalui PTK, kita bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengenali masalah dan menciptakan solusi yang tepat (Widyasari et al., 2024). Metode meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh penggunaan media diorama.

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD 5 Karangbener, Kabupaten Kudus, dengan melibatkan 19 peserta didik, terdiri 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pada penelitian berlangsung dalam beberapa siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 1 kali setiap pertemuan. Pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diberi tugas membuat diorama yang menggambarkan keberagaman suku dan kedi Indonesia. Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif, dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Data dikumpulkan melalui wawancara dan catatan lapangan untuk menangkap respons siswa secara kualitatif, melalui tes hasil belajar yang berisi pilihan ganda dan isian singkat, dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil produk diorama. Keberhasilan tindakan ditentukan oleh dua kriteria: Secara umum, setidaknya 85% siswa mencapai nilai 70. sesuai KKTP sekolah. Secara proses, terjadi peningkatan keaktifan dan partisipasi yang dilaksanakan siswa saat pembelajaran berbasis proyek.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Penelitian ini terdapat hasil pra siklus sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	20-60	14	Tidak tuntas
2.	70-80	4	Tuntas
3.	90-100	1	Tuntas
Persentase Ketuntasan		26,32%	

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja belajar siswa kelas IV di SD 5 Karangbener belum optimal. Dari 19 siswa yang diteliti, 73,68% (14 siswa) tidak berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai di bawah 70, sedangkan hanya 26,32% (5 siswa) yang berhasil memenuhi KKTP. Ini menandakan bahwa sebagian besar siswa masih membutuhkan peningkatan dalam proses pembelajaran.

Siklus 1

Hasil data penelitian pada Siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Nilai Siklus 1

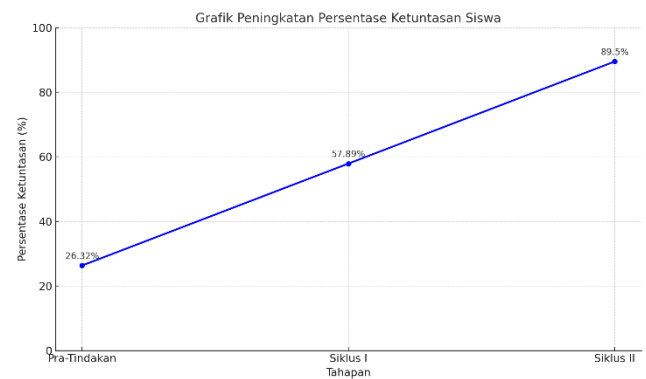
No	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	20-40	8	Tidak tuntas
2.	70-80	10	Tuntas
3.	90-100	1	Tuntas
Persentase Ketuntasan		57,89%	

Pada siklus I, Penerapan model Project Based Learning yang dikombinasikan dengan

media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan metode ini, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman mereka. dibandingkan sebelum tindakan. Walaupun, siswa masih mendapatkan beberapa kendala seperti pembagian peran yang belum merata dalam kelompok serta pengelolaan waktu yang belum efektif. Dalam evaluasi siklus pertama menunjukkan bahwa 11 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70. Jumlah siswa yang belum tuntas: 8 siswa. Rata-rata nilai kelas: 70. Dibandingkan dengan nilai pra-tindakan, di mana 19 siswa (57,89%) yang mencapai KKTP, maka terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Namun demikian, target klasikal belum tercapai sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pra siklus I selesai dilakukan refleksi, perbaikan siklus II dilakukan antara lain: pembagian peran dalam kelompok lebih jelas, pemberian alokasi waktu yang lebih proporsional untuk setiap tahapan proyek, dan pendampingan intensif oleh guru saat proses pembuatan diorama. Siklus II dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Pada pertemuan ini, siswa terlihat lebih percaya diri, aktif berdiskusi, dan lebih kreatif dalam menyelesaikan proyek diorama mereka.

Hasil evaluasi pada akhir tahapan II menunjukkan peningkatan yang signifikan hasil belajar dan aktivitas siswa. Hasil peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dengan bantuan media diorama meningkatkan mutu pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran signifikan dalam hasil belajar siswa. Dari 19 siswa, 17 siswa (89,5%) telah mencapai pada skor Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu ≥ 70 , dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 80. Hanya dua siswa yang belum tuntas, namun keduanya menunjukkan peningkatan skor dibandingkan siklus sebelumnya.



Data menunjukkan jumlah siswa tuntas dari pra-tindakan (26,32%), pada siklus I (57,89%), dan siklus II (89,5%). Secara kualitatif, observasi selama pembelajaran juga mencatat peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa. Siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan kontribusi nyata dalam kelompok. Menurut Ningrum, (2023) bahwa penerapan menggunakan model pembelajaran PjBL dengan didukung media diorama membantu meningkatkan pencapaian belajar dan keaktifan siswa kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang. Dengan demikian, model ini bisa menjadi pilihan pembelajaran yang baik. Media diorama juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan di era abad 21 melalui berpikir kritis dan kreatif (Sintarani, 2024).

Partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran mendukung penguatan nilai-nilai kolaborasi, tanggung jawab, serta apresiasi terhadap keberagaman budaya, sebagaimana diamanatkan dalam profil Pelajar Pancasila. Implementasi model pembelajaran PjBL dapat memperbaiki dimensi aspek kreatif dan hasil belajar siswa (RAJAGUKGUK, 2023). Diorama dapat menjadi media pengajaran yang efektif untuk berbagai mata pelajaran, seperti geografi, biologi, sejarah, dan lain-lain. Dengan menggunakan diorama, siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan memahami materi dengan lebih baik. Diorama dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam belajar (Sulistin, 2023). Dengan, bahwa pendekatan ini mampu membentuk karakter siswa secara holistik dalam pembelajaran IPS.

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa Tindakan telah mencapai metrik keberhasilan yang ditetapkan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Rata-rata nilai yang dicapai siswa berada di atas KKTP dengan persentase

ketuntasan klasikal mencapai 89,5%. Hasil belajar siswa dapat dievaluasi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media diorama meningkat sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap keberagaman budaya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan, antusiasme dalam merancang dan membuat diorama, kemampuan kerja sama dalam kelompok, meskipun masih perlu pembinaan lebih lanjut. Ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari karena berbasis praktik langsung. Secara keseluruhan, penggunaan model PjBL dengan media diorama terbukti mendorong peningkatan partisipasi dan hasil belajar, namun membutuhkan optimalisasi strategi fasilitasi kelompok dan manajemen waktu dalam pelaksanaan proyek.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Model PjBL diterapkan dengan medium diorama di kelas IV SD 5 Karangbener membawa dampak positif yang signifikan. Penelitian ini diperoleh beberapa data ketuntasan peningkatan belajar siswa drastis dari 26,32% menjadi 89,5%, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 80. Selain peningkatan hasil belajar, siswa juga menunjukkan perubahan positif dalam hal keaktifan, antusiasme, dan kemampuan kerja sama. Model PjBL dengan penggunaan media diorama menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa dan mengembangkan karakter yang selaras dengan profil Pelajar Pancasila, seperti kreativitas, kolaborasi, dan penghargaan terhadap kebinekaan. Dengan demikian, penerapan model ini dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Saran untuk penelitian selanjutnya dan pembaca: pertama, guru perlu mendapatkan pelatihan struktural untuk merancang dan memfasilitasi proyek diorama secara optimal; kombinasi antara instruksi langsung dan kegiatan proyek terbukti memperkuat pemahaman konsep siswa. Kedua, penelitian berikutnya bisa memperluas variasi tema dan durasi proyek serta menggunakan metode evaluasi yang lebih kompleks, seperti kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, guna mengukur dampak terhadap karakter dan long-term retention.

Ketiga, sekolah disarankan menyediakan sarana seperti “Diorama Corner” dan bahan lokal untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi. Dengan demikian, Model PjBL berbasis diorama bukan hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan sosial siswa secara komprehensif, menjadikannya strategi pembelajaran alternatif yang sangat layak diadopsi oleh sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Fitria, S. S. Z. U. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sd. 1100–1113.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Nia Devi Anggraini, Rosnida Siregar, Nurbaiti, E. K. P. (2024). Penerapan Model Pbl (Problem Based Learning) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(3), 204–211. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i3.1694>
- Ningrum, F. (2023). Peningkatan hasil belajar dan keaktifan melalui penerapan project based learning (pjbl) berbantuan media diorama peserta didik kelas v-a sdn miroto kota semarang. 1(2), 14–25.
- Nugraha, A. (2024). Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*, Vol. 11, N, 56–72.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunnudin, M. (2018). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (PjBL) berbantuan metode edutainment

- pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Pusparadi, R., Saputri, A. E., Darmayanti, M., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., & Kreatif, B. (2024). Efektivitas Model Project-Based Learning Terhadap. 9(1), 136–143.
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rohayati, S., & Lestari, D. (2023). Analisis kesulitan guru dalam menerapkan pendekatan tematik integratif pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–63.
- Sania, Hendriana, et al. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 13. 7(2), 124–131.
- Setyawati, E., Nurkholis, & Darminto. (2021). Analisis pembelajaran IPS di sekolah dasar dan upaya peningkatan kualitasnya. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 175–182.
- Suyanto, M., & Asep, H. (2020). *Dasar-dasar Pendidikan SD*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sintarani, et al. (2024). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, Dan Hasil Belajar Siswa Sd Periode 2019 – 2024. *Journal Of Marketing Management Research*, 29(2), 1–24. <https://doi.org/10.37202/kmmr.2024.29.2.1>
- Sulistin, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siklus Hidrologi Dengan Model Problem Based Learning Dan Media Diorama Pada Siswa Kelas Va Sdn Junrejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(3), 1561–1580. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>
- Wulandari, P. D., & Suparno, S. (2020). Media diorama untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 12–19.