

**INOVASI PEMBELAJARAN IPAS MELALUI PROJECT BASED LEARNING
BERBASIS MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA**

Ratu Darlisa¹, Fatimah², Asrul Karim³

¹²³PGSD FKIP Universitas Almuslim

ratudarlisa51@gmail.com

ABSTRACT

Creative thinking ability is one of the important skills that needs to be developed in 21st-century learning, particularly at the elementary school level. However, science learning in elementary schools is still often teacher-centered, resulting in limited student involvement during the learning process. This study aims to improve students' creative thinking abilities through the implementation of the Project Based Learning model assisted by diorama media in science learning. This study used a qualitative approach with Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles. The subjects of this study were 25 fifth-grade students at UPTD SD Negeri 4 Bireuen. Data collection techniques included tests, observations, questionnaires, and documentation, while data analysis was conducted descriptively using percentages. The results showed that students' creative thinking abilities improved in each cycle. The percentage of students' classical mastery increased from 56% in Cycle I to 80% in Cycle II and reached 92% in Cycle III. Teacher activity increased from 86.3% to 94.5%, while student activity increased from 83.6% to 89%. In addition, students' responses toward the learning process showed a very positive category with a percentage of 98%. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Project Based Learning model assisted by diorama media is effective in improving students' creative thinking abilities and creating science learning that is more active, engaging, and meaningful.

Keywords: creative thinking ability, Project Based Learning, diorama media, science learning.

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 56% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II dan mencapai 92% pada Siklus III. Aktivitas guru

meningkat dari 86,3% menjadi 94,5%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 83,6% menjadi 89%. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran menunjukkan kategori sangat positif dengan persentase sebesar 98%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: kemampuan berpikir kreatif, *Project Based Learning*, media diorama, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi pada abad ke-21. Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan gagasan baru, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, serta mengembangkan ide secara fleksibel sesuai dengan situasi yang dihadapi (Davidi et al., 2021; Qadafi, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara aktif, inovatif, dan bermakna agar mampu

memberikan pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya kreativitas siswa (Yayuk et al., 2022).

Pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa lebih banyak menerima informasi daripada terlibat aktif dalam proses menemukan konsep. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk mengembangkan ide, mengemukakan pendapat, serta memecahkan masalah secara kreatif menjadi terbatas (Cahyaningtyas et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat proses pembelajaran kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, keaktifan, dan kreativitas

siswa (Nurazmi, 2024; Ma'rifah et al., 2022).

Hasil observasi awal di kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS masih rendah, terutama pada materi siklus air. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami hubungan antarproses dalam siklus air karena materi tersebut bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Akibatnya, siswa cenderung menghafal konsep tanpa memahami proses terjadinya siklus air secara menyeluruh. Menurut Sadipun (2026), materi yang bersifat abstrak memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep agar lebih mudah dipahami. Haryanti et al. (2025) juga menyatakan bahwa kurangnya visualisasi konkret menyebabkan pemahaman konsep siswa menjadi rendah, sehingga berdampak pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Qiftiyah, 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

menerapkan model *Project Based Learning*. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan penyelidikan, pemecahan masalah, dan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Melalui proses tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, bekerja sama, serta mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Fauziah (2025) menyatakan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian Anik et al. (2024) juga menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kerja sama, dan partisipasi siswa. Agar penerapan model tersebut lebih optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret.

Media diorama merupakan salah satu media pembelajaran tiga dimensi yang sesuai digunakan pada materi siklus air karena mampu menampilkan visualisasi proses secara nyata. Melalui media diorama, siswa dapat mengamati tahapan siklus air secara lebih konkret

sekaligus terlibat dalam proses pembuatannya sebagai bagian dari proyek pembelajaran. Walewangko (2024) menjelaskan bahwa media diorama membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian DASI (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam membuat media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan keaktifan belajar, sedangkan Wahyudi et al. (2022) menyatakan bahwa media konkret dapat meningkatkan minat belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPAS. Akan tetapi, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan berpikir kritis, serta lebih banyak memanfaatkan media digital, video, atau gambar sebagai pendukung pembelajaran. Penelitian Indah Purnama (2026) menitikberatkan pada pengembangan media digital AQUACA, sedangkan penelitian Sadipun (2026) hanya mengkaji pengaruh metode demonstrasi berbantuan diorama terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian mengenai penerapan *Project Based Learning* berbasis media diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi siklus air masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian dengan fokus tersebut belum pernah dilakukan pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen pada materi siklus air. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya model *Project Based Learning* berbasis media diorama. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif, serta menjadi bahan kajian bagi peneliti

selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama pada materi siklus air. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 4 Bireuen semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan model *Kemmis* dan *McTaggart* yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru kelas dan rekan sejawat sebagai observer. Data penelitian meliputi kemampuan berpikir kreatif, aktivitas guru dan siswa, serta respons siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk

mengetahui peningkatan hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi siklus air, serta mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respons siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi siklus air yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran melalui penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama.

Pada Siklus I, penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama mulai meningkatkan kemampuan berpikir

kreatif siswa, meskipun hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan karena sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan menghasilkan gagasan kreatif.

Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada Siklus I disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I

No	Indikator	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase (%)
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	22	88%
2.	Keluwesasan (<i>flexibility</i>)	10	40%
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	12	48%
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	17	68%
5.	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	20	80%
Rata - Rata			64,8%

Sumber: Hasil Penelitian UPTD SD Negeri 4 Bireuen (2026)

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan berpikir kreatif siswa pada Siklus I memperoleh rata-rata sebesar 64,8% dengan kategori baik, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Indikator *fluency* memperoleh persentase tertinggi sebesar 88%, sedangkan *flexibility* dan *originality* masih rendah yaitu 40% dan 48%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide yang beragam

dan menghasilkan gagasan baru.

Penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama pada Siklus I mulai meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan diskusi, pengamatan, dan pembuatan proyek. Namun, siswa masih membutuhkan bimbingan dalam mengembangkan kreativitas dan memahami langkah-langkah proyek. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui peningkatan arahan guru, pemberian contoh kontekstual, serta mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada Siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No	Indikator	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase (%)
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	23	92%
2.	Keluwesasan (<i>flexibility</i>)	20	80%
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	16	64%
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	17	68%
5.	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	20	80%
Rata - Rata			76,8%

Sumber: Hasil Penelitian UPTD SD Negeri 4 Bireuen (2026)

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan berpikir kreatif siswa pada Siklus II meningkat menjadi 76,8% dengan kategori baik.

Peningkatan terlihat pada seluruh indikator, terutama *fluency* sebesar 92% dan *flexibility* yang meningkat dari 40% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengembangkan ide dan menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbasis media diorama memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa melalui kegiatan proyek, diskusi, dan kerja sama kelompok. Hasil ini sejalan dengan Citra (2025) dan Bitasmi'ah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, hasil Siklus II belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilakukan perbaikan pada Siklus III melalui penguatan bimbingan, diskusi, dan presentasi hasil proyek.

Tabel 3. Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus III

No	Indikator	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase (%)
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	24	96%
2.	Keluwesanan (<i>flexibility</i>)	21	84%
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	22	88%

4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	24	96%
5.	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	23	92%
Rata - Rata			91,2%

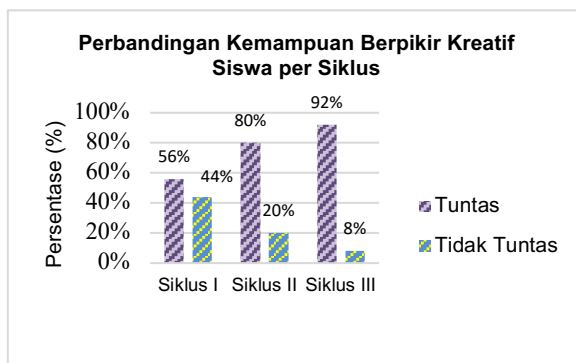
Sumber: Hasil Penelitian UPTD SD Negeri 4 Bireuen (2026)

Berdasarkan Tabel 3, kemampuan berpikir kreatif siswa pada Siklus III meningkat menjadi 91,2% dengan kategori sangat baik. Seluruh indikator mengalami peningkatan, dengan indikator *fluency* dan *elaboration* memperoleh persentase tertinggi sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan ide, menyelesaikan masalah, dan mengevaluasi hasil pekerjaan secara lebih mandiri.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbasis media diorama efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kegiatan proyek dan penggunaan media diorama membantu siswa memahami konsep siklus air yang abstrak menjadi lebih konkret. Hasil ini sejalan dengan Walewangko (2024), DASI (2023), Sukma et al. (2023), dan Fazhari et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media konkret dapat meningkatkan kreativitas dan

keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil Siklus III, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa terlihat dari persentase rata-rata yang meningkat dari 64,8% pada Siklus I, menjadi 76,8% pada Siklus II, dan mencapai 91,2% pada Siklus III. Perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa per Siklus

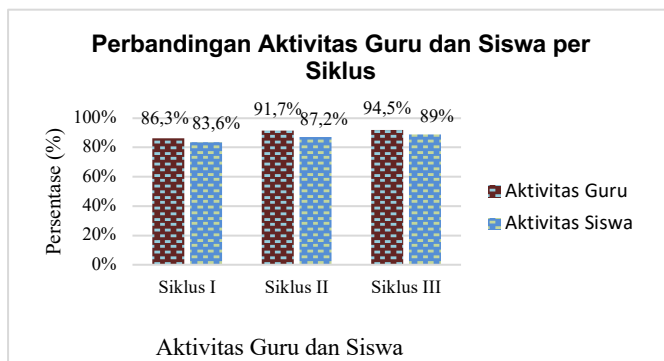
Berdasarkan Gambar 1, kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan pengembangan ide secara berkelompok.

Peningkatan tersebut terjadi karena siswa terlibat langsung dalam proses penyelidikan, perencanaan, pembuatan diorama, hingga presentasi hasil proyek. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation*, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Syah (2026) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang autentik sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sepina (2026) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek melatih siswa berpikir sistematis, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, Bitasmi'ah et al. (2025) juga menemukan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan aspek orisinalitas dan fleksibilitas berpikir siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Selain meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, penerapan model *Project Based*

Learning berbasis media diorama juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus disajikan pada Gambar 2.



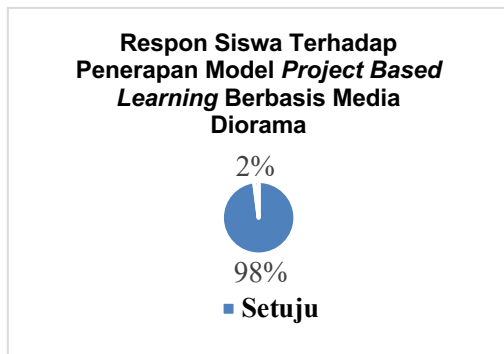
Gambar 2. Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa per Siklus

Berdasarkan Gambar 2, aktivitas guru mengalami peningkatan dari 86,3% pada Siklus I menjadi 91,7% pada Siklus II dan 94,5% pada Siklus III. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu menerapkan tahapan *Project Based Learning* secara efektif.

Aktivitas siswa juga meningkat dari 83,6% pada Siklus I menjadi 87,2% pada Siklus II dan 89% pada Siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong siswa lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan proyek pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hofifah dan Mislan (2025) yang menyatakan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kondusif. Selain itu, Nurjaman et al. (2026) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir kreatif. Penggunaan media diorama juga mendukung proses pembelajaran karena mampu menyajikan konsep siklus air secara konkret sehingga memudahkan siswa memahami materi (Lusianti, 2025; Bali et al., 2023).

Respons siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama diperoleh melalui angket setelah pembelajaran selesai. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Ringkasan hasil respons siswa disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 3, sebanyak 98% siswa memberikan respons positif dan 2% siswa kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbasis media diorama mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran yang aktif serta melibatkan siswa secara langsung.

Hasil tersebut sejalan dengan Andini et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Selain itu, Nahara et al. (2026) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa.

Secara keseluruhan, penerapan *Project Based Learning* berbasis media diorama memberikan dampak positif terhadap pembelajaran

IPAS. Model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, aktivitas guru dan siswa, serta memperoleh respons positif dari siswa sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif pada materi siklus air di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis media diorama mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V UPTD SD Negeri 4 Bireuen pada pembelajaran IPAS materi siklus air. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus, meningkatnya aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta respons siswa yang sangat positif terhadap pembelajaran. Penggunaan media diorama juga membantu siswa memahami konsep siklus air yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan temuan penelitian, model *Project Based Learning* berbasis media diorama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model ini pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain sehingga diperoleh temuan yang lebih luas mengenai efektivitas *Project Based Learning* berbasis media konkret dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, N. (2023). Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 10–18.
- Afifah, N., Rahmawati, I., & Kurniawan, D. (2022). Analisis pemahaman konsep siklus air pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5521–5529.
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3211>
- Airlanda, G. S. (2025). Implementasi model *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 45–56.
- Aisyah, S., Nurhaliza, D., & Wahyuni, R. (2025). Penerapan *Project Based Learning* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 201–210.
- Anggraini, F., Lestari, M., & Saputra, A. (2024). Integrasi media diorama dalam pembelajaran inovatif sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 144–153.
- Anik, N., & Fahmi, M. (2024). Implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPA sekolah

- dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 105–114.
- Azizah, R. (2024). Pendidikan lingkungan melalui materi siklus air pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 28–36.
- Bali, G., & Zahroh, F. (2023). Implementation of diorama media in environmental conservation-themed learning to increase student creativity. *Journal of Educational Research*, 12(2), 201–215.
- Bitasmi'ah, S. L., Rahmawati, D., & Hidayat, M. (2025). Penggunaan Wordwall website pada model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235.
- Cahyaningtyas, R., Putri, A., & Yuliana, D. (2023). Pengaruh metode ceramah terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 66–74.
- Choeriyah, S., Hasanah, N., & Putra, D. (2024). Langkah-langkah model *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 1–9.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7123>
- Citra, A. (2025). Pembelajaran kolaboratif berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 89–97.
- Cucini, C., & Suryani, E. (2026). Studi komparasi model *Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Paedagogie*, 17(1), 88–99.
- DASI. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 55–63.

- Davidi, E. I. N., Sennen, E., & Supardi, K. (2021). Integrasi keterampilan abad 21 dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.394>
- Fauziah, L. (2025). Efektivitas model *Project Based Learning* terhadap keaktifan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 77–86.
- Fazhari, A., Ramadhani, N., & Putri, S. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas dan tanggung jawab siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 45–58.
- Haryanti, N., Putra, M., & Yusri, A. (2025). Pengaruh visualisasi konkret terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(4), 85870–85879.
- Karimah, S., Maulida, F., & Hasanah, U. (2023). Penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi siklus air. *Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 120–128.
- Khaeroni, M., Putra, H., & Lestari, S. (2024). Pengaruh media diorama terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 77–86.
- Ma'rifah, N., & Mawardi. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 6(5), 4951–4960. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2677>
- Muntamah, A. (2024). Pengembangan kreativitas siswa melalui model pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 20–29.
- Nahara, A. S., Prasetyo, D., & Kurniawan, R. (2026). Efektivitas penggunaan *Augmented Reality* dalam

- meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: *Systematic literature review. Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 1773–1779.
- Nency, T. (2023). Metode *Project-Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(2), 157–166.
- Nurazmi, R. (2024). Analisis rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 50–59.
- Nurfitriani, D., Hasanah, E., & Rahmah, S. (2023). Efektivitas media diorama dalam pembelajaran siklus air pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 91–99.
- Nurjaman, O., Hidayah, S., & Maulana, F. (2026). *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi digital Google Earth untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- Scholarly Journal of Elementary Education*, 4(2), 210–222.
- Qadafi, M. (2022). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 90–99.
- Qiftiyah, M. (2023). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(3), 301–309.
- Qomariyah, S., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 240–255.
- Sadipun, B. (2026). Pengaruh metode demonstrasi berbantuan diorama terhadap hasil belajar materi siklus air siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 14(3), 7420–7428.
- Sigalingging, R., Situmorang, H., & Simanjuntak, T. (2025). Diorama sebagai media proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah

- dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 101–110.
- Sintarani, D., Hidayat, A., & Nuraini, S. (2024). Efektivitas media diorama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 55–64.
- Sukma, A., Lestari, P., & Hidayat, R. (2023). Peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui model *Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123–135.
- Syah, M. A. (2026). Integrasi keterampilan berpikir sejarah dalam kurikulum: Penerapan *Project-Based Learning*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(3), 309–317.
- Wahyudi, A., Pratama, F., & Ningsih, D. (2022). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan daya ingat siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 100–109.
- Walewangko, R., Sanger, J., & Kairupan, M. (2024). Penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 305–312.
- Yanti, F., Amelia, R., & Putra, H. (2023). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi siklus air di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 60–69.
- Yayuk, E., & Ekowati, D. (2022). Kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 85–94.