

IMPLEMENTASI MODEL PjBL BERBANTUAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MURID PADA MATERI BENTANG ALAM

Yuliana Tri Indarti¹, Sulisty², Rosita Dwi Ferdiani³, Andriyas Kukuh Kuncoro⁴

^{1, 2, 3, 4}PPG PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹yulianaa.ind@gmail.com, ²[sulisty@unikama.ac.id](mailto:sulistyo@unikama.ac.id), ³rositadf@unikama.ac.id,

⁴andrekuncoro.29@gmail.com

ABSTRACT

Creativity is an important skill that needs to be developed starting in elementary school. However, initial observations in the third-grade class at SDN Gadang 4 in Malang indicate that students' creativity in the subjects of Physical Geography and Occupations remains low. Students tend to be passive, lack confidence in expressing their ideas, and struggle to produce original work. This study aims to describe the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model aided by Pop-Up Book media and to determine the increase in student creativity. The study used a two-cycle Classroom Action Research (CAR) method with 27 third-grade students as subjects. Data were collected through observation using a rubric that included indicators of fluency, originality, elaboration, and flexibility. The results showed that the class-wide achievement rate increased from 37.5% in Cycle I to 92.6% in Cycle II, with an average creativity score of 14.04 out of 16 (87.75%). Improvements were observed across all creativity indicators, particularly fluency, originality, elaboration, and flexibility. Thus, the Pop-Up Book assisted PjBL model is effective in enhancing students' creativity in IPAS learning.

Keywords: Project Based Learning, Pop-Up Book, Creativity

ABSTRAK

Kreativitas merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Namun, observasi awal di kelas III SDN Gadang 4 Malang menunjukkan kreativitas murid pada materi Bentang Alam dan Profesi masih rendah. Murid cenderung pasif, kurang percaya diri menyampaikan ide, dan kesulitan menghasilkan karya orisinal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Pop-Up Book serta mengetahui peningkatan kreativitas murid. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dengan subjek 27 murid kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan rubrik yang mencakup indikator kelancaran, orisinalitas, elaborasi, dan fleksibilitas. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan klasikal meningkat dari 37,5% pada siklus I menjadi 92,6% pada siklus II, dengan rata-rata skor kreativitas 14,04 dari 16 (87,75%). Peningkatan terjadi pada seluruh indikator kreativitas, terutama kelancaran, orisinalitas, elaborasi, dan fleksibilitas. Dengan demikian, model PjBL berbantuan Pop-Up Book efektif meningkatkan kreativitas murid pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Project Based Learning, Pop-Up Book, Kreativitas

A. Pendahuluan

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang mendorong murid memahami konsep sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan belajar yang kontekstual, murid diharapkan mampu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS yakni pembelajaran yang bersifat *scientific inquiry* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah (Palupi, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak terbatas pada penguasaan konsep mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial, melainkan juga diarahkan untuk melatih kemampuan murid dalam menemukan informasi, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi kehidupan.

Di antara berbagai kompetensi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPAS, kreativitas menjadi salah satu aspek yang

memiliki peran penting. Kompetensi ini memungkinkan murid untuk menghasilkan berbagai gagasan, merancang alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi, serta mengekspresikan pemahamannya melalui beragam bentuk karya.. (Rajagukguk, 2023) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat (Lewa, 2026) yang menyatakan bahwa kreativitas sebagai bentuk imajinasi yang digunakan untuk menciptakan nilai bagi orang lain. Di sekolah dasar, kreativitas terwujud dalam kemampuan murid untuk mengembangkan ide dan konsep serta menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi pada saat proses belajar.

Observasi awal terhadap murid kelas III di SD SDN Gadang 4 di Malang menunjukkan tingkat kreativitas yang relatif rendah pada mata pelajaran "Bentang Alam dan Profesi". Para murid cenderung pasif dalam belajar, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan kesulitan ketika diminta untuk mengembangkan ide dan menyelesaikan tugas. Kondisi ini

menyoroti dibutuhkan model dan media yang secara efektif melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan kreativitas murid dapat diupayakan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merencanakan, mengembangkan, dan menghasilkan suatu karya atau produk. Salah satu model pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menempatkan murid sebagai pusat aktivitas belajar sehingga mereka terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Menurut (Rajagukguk, 2023), menyatakan bahwa PjBL mendorong kemampuan murid dalam menyelesaikan masalah melalui kegiatan penyelidikan serta kerja sama kelompok yang berorientasi pada penciptaan karya yang inovatif dan orisinal. Senada dengan pendapat tersebut (Amriani et al., 2024) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek menyediakan kerja praktik yang berfokus pada pemecahan masalah lingkungan, memungkinkan murid untuk mengamati, mempelajari, dan menganalisis masalah secara

kolaboratif. Dengan demikian, keterlibatan murid dalam proyek pembelajaran memberikan pengalaman nyata yang berperan dalam meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan pemecahan masalah.

Keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis proyek juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Pop-Up Book*. Menurut (Winda et al., 2022), *Pop-Up Book* merupakan media visual interaktif yang mampu menampilkan bentuk tiga dimensi ketika halaman dibuka. Karakteristik tersebut menjadikan materi pembelajaran lebih konkret dan mudah diamati sehingga dapat meningkatkan ketertarikan murid selama proses belajar. Selain itu, (Fajriah et al., 2022) menunjukkan bahwa buku pop-up menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, karena murid dapat berinteraksi langsung dengan gambar yang ditampilkan di setiap halaman. Oleh sebab itu, penggunaan *Pop-Up Book* dapat membantu murid memahami materi IPAS secara lebih mudah sekaligus meningkatkan minat

belajar terhadap materi yang bersifat konkret dan kontekstual.

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* yang didukung media *Pop-Up Book* berpotensi meningkatkan kreativitas murid. (Elmanidar et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan PjBL berbantuan *Pop-Up Book* mampu menstimulasi kreativitas melalui pengembangan imajinasi dan munculnya ide-ide baru. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Muttaqin & Rohman, 2025)) juga menunjukkan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan partisipasi murid, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, (Sitepu, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada murid untuk mengeksplorasi gagasan melalui pengalaman langsung dan kolaborasi tim. Di sisi lain (Wayan et al., 2025) merekomendasikan penggunaan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran IPAS yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta mempermudah pemahaman materi oleh murid. Hasil-hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa kombinasi

model PjBL dan media *Pop-Up Book* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas murid pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media pembelajaran visual interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung perkembangan kreativitas murid. Kombinasi kedua komponen tersebut memungkinkan murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menarik. Akan tetapi, tingkat keberhasilannya dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik peserta didik, jenjang pendidikan, maupun materi yang dipelajari. Dengan demikian, diperlukan kajian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* pada materi Bintang Alam dan Profesi di kelas III sekolah dasar sehingga diperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengaruhnya terhadap

keaktivitas murid. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* serta menganalisis peningkatan kreativitas murid kelas III SDN Gadang 4 Malang pada materi Bentang Alam dan Profesi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kreativitas murid melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* pada materi Bentang Alam dan Profesi. Penelitian dilaksanakan di SDN Gadang 4 Malang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek 27 murid kelas III yang terdiri atas 16 laki-laki dan 11 perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media *Pop-Up Book*, lembar observasi kreativitas, rubrik penilaian proyek, dan instrumen evaluasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan

menerapkan sintaks PjBL, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal, melaksanakan proyek, mempresentasikan hasil, dan melakukan evaluasi. Murid bekerja secara berkelompok untuk menghasilkan proyek berupa *Pop-Up Book*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, penilaian proyek, dan dokumentasi. Kreativitas murid dinilai berdasarkan empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan keluwesan (*flexibility*). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor dan persentase kreativitas pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan perubahan perilaku murid selama penelitian.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% murid mencapai kriteria kreativitas pada keempat indikator. Jika target belum tercapai pada siklus pertama, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan terpenuhi..

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus tindakan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung oleh media *Pop-Up Book* pada materi Bintang Alam dan Profesi. Kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan enam tahapan utama dalam sintaks PjBL, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, penyusunan rencana proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan, pemantauan proses pengerjaan proyek, penilaian hasil proyek, serta evaluasi pengalaman belajar murid.

Pada tahap awal pembelajaran, guru mengajukan permasalahan yang berkaitan dengan bintang alam dan berbagai profesi yang terdapat di lingkungan sekitar murid sebagai stimulus pembelajaran. Setelah itu, murid dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk merancang dan mengembangkan proyek berupa *Pop-Up Book*. Selama proses pengerjaan proyek, setiap kelompok melakukan diskusi, mengumpulkan informasi yang relevan, menentukan desain media, serta menyusun materi yang akan ditampilkan sesuai dengan topik yang dipelajari. Pada akhir

pembelajaran, hasil proyek dipresentasikan oleh masing-masing kelompok, kemudian diberikan umpan balik baik oleh guru maupun oleh teman sekelas untuk memperkuat pemahaman dan hasil karya yang telah dibuat.

Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan bahwa tingkat kreativitas murid belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Temuan selama proses pembelajaran mengindikasikan bahwa sebagian murid masih mengalami kendala dalam menghasilkan dan mengembangkan ide secara mandiri untuk dituangkan ke dalam proyek. Selain itu, partisipasi beberapa murid dalam kegiatan diskusi kelompok masih tergolong rendah sehingga mereka cenderung bergantung pada arahan guru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya agar keterlibatan dan kreativitas murid dapat meningkat secara optimal.

Tabel 1 Hasil Kreativitas Murid Siklus I

Indikator Kreativitas	Persentase (%)	Kategori
Kelancaran (<i>fluency</i>)	37	Kurang

Keaslian (<i>originality</i>)	38	Kurang
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	36	Kurang
Keluwes (<i>flexibility</i>)	39	Kurang
Rata-Rata		Belum
	37,5	Tuntas

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas murid pada Siklus I mencapai 37,5%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa murid masih berada dalam tahap penyesuaian terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek. Walaupun demikian, selama proses pembelajaran mulai terlihat perkembangan positif, ditandai dengan meningkatnya keberanian murid dalam mengemukakan gagasan serta keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan sebelum tindakan dilaksanakan.

Hasil refleksi yang dilakukan pada akhir Siklus I menjadi dasar dalam merancang perbaikan tindakan pada Siklus II. Beberapa langkah perbaikan yang dilakukan meliputi penyediaan contoh proyek yang lebih konkret dan mudah dipahami, peningkatan intensitas pendampingan guru selama kegiatan diskusi kelompok, serta pemberian ruang

yang lebih luas bagi murid untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Perbaikan tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi murid dan meningkatkan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan mengacu pada hasil refleksi Siklus I. Perbaikan yang diterapkan meliputi pemberian contoh proyek yang lebih konkret, peningkatan pendampingan selama proses diskusi kelompok, serta pemberian kesempatan yang lebih luas kepada murid untuk mengembangkan ide dan kreativitasnya dalam menyusun proyek. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk meningkatkan partisipasi murid dan mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis proyek.

Selama pelaksanaan Siklus II, murid menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Proses diskusi kelompok berlangsung lebih efektif karena murid mulai terbiasa bekerja sama, berbagi tugas, dan bertukar gagasan dengan anggota kelompoknya. Selain itu, kemampuan murid dalam merancang dan

mengembangkan isi *Pop-Up Book* mengalami peningkatan. Murid tidak hanya mampu menyajikan informasi yang sesuai dengan materi Bentang Alam dan Profesi, tetapi juga menunjukkan variasi ide dan kreativitas dalam desain proyek yang dihasilkan.

Peningkatan kreativitas murid terlihat pada aspek kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan keluwesan (*flexibility*). Murid mampu menghasilkan lebih banyak ide, mengembangkan gagasan secara lebih rinci, serta menampilkan hasil proyek yang lebih beragam dibandingkan pada Siklus I. Keaktifan dalam menyampaikan pendapat dan memberikan masukan selama diskusi kelompok juga menunjukkan perkembangan yang positif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian proyek pada Siklus II, rata-rata kreativitas murid mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong murid untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, dan

menghasilkan karya yang lebih inovatif. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Tabel 2 Hasil Kreativitas Murid Siklus II

Indikator Kreativitas	Persentase (%)	Kategori
Kelancaran (<i>fluency</i>)	100	Sangat Baik
Keaslian (<i>originality</i>)	88	Sangat Baik
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	89	Sangat Baik
Keluwesanan (<i>flexibility</i>)	74	Baik
Rata-Rata	87,75	Tuntas

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas murid pada Siklus II mencapai 87,75%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Hasil tersebut mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan capaian pada Siklus I. Perkembangan positif terlihat pada seluruh aspek kreativitas yang diamati, yaitu kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan keluwesan (*flexibility*). Murid semakin mampu menghasilkan berbagai gagasan, mengembangkan proyek secara lebih terperinci, serta menampilkan hasil karya yang lebih inovatif. Selain itu, kepercayaan diri murid dalam menyampaikan dan

mempresentasikan hasil proyek juga menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan kreativitas murid setelah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book*, dilakukan perbandingan hasil antara Siklus I dan Siklus II. Perbandingan tersebut disajikan pada Tabel 3 guna menunjukkan perubahan capaian kreativitas murid pada setiap siklus serta tingkat peningkatan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan

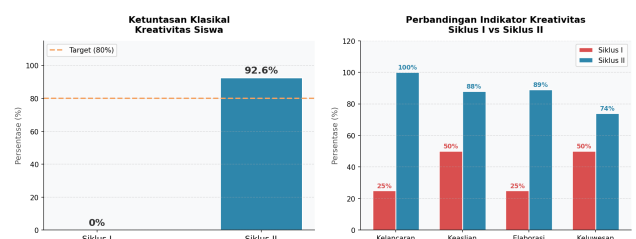
Tabel 3 Perbandingan Kreativitas Murid Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Presentase Kreativitas	37,5%	87,75%
Ketuntasan Klasikal	0%	92,6%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata kreativitas murid meningkat dari 37,5% pada Siklus I menjadi 87,75% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 50,25 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* efektif dalam meningkatkan kreativitas murid pada materi Bentang Alam dan Profesi. Peningkatan ini terlihat dari

semakin aktifnya murid dalam mengemukakan ide, bekerja sama dalam kelompok, mengembangkan proyek secara kreatif, serta mempresentasikan hasil karya dengan lebih percaya diri. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid dan didukung media visual interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendorong berkembangnya kreativitas murid.

Pada Siklus I, sebagian besar kelompok masih menunggu arahan guru ketika menentukan desain *Pop-Up Book*. Setelah guru memberikan contoh sederhana dan pembagian tugas yang lebih jelas pada Siklus II, murid mulai menentukan desain secara mandiri. Beberapa kelompok bahkan menambahkan ilustrasi profesi yang tidak terdapat pada contoh yang diberikan guru. Perubahan tersebut menunjukkan berkembangnya kemampuan murid dalam menghasilkan ide yang lebih beragam dan orisinal.



Grafik 1 Diagram Batang
Peningkatan Kreativitas Murid pada
Siklus I dan Siklus

Hasil pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan murid dalam proses belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan diterapkan. Murid tampak lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran, khususnya saat merancang dan menyusun proyek *Pop-Up Book*. Penggunaan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga mendorong murid untuk mengekspresikan ide dan kreativitasnya secara lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Winda et al., 2022) yang menyatakan bahwa media *Pop-Up Book* memiliki tampilan tiga dimensi yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar murid. Selain itu, (Fajriah et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan *Pop-Up Book* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena memungkinkan murid berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Peningkatan kreativitas

yang terjadi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengembangkan ide ketika terlibat secara langsung dalam pembuatan produk. Kegiatan merancang isi dan bentuk *Pop-Up Book* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasan sesuai pengalaman dan pemahamannya terhadap materi bentang alam dan profesi.

Peningkatan kreativitas murid yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Melalui pelaksanaan proyek, murid memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai gagasan, bertukar pendapat dalam diskusi kelompok, bekerja sama menyelesaikan tugas, serta menghasilkan produk yang relevan dengan materi pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut memberikan pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Kondisi ini sesuai dengan pendapat (Rajagukguk, 2023) yang menyatakan bahwa PjBL merupakan model

pembelajaran yang menuntut murid aktif memecahkan masalah dan menghasilkan produk kreatif berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Selain itu, (Amriani et al., 2024) menjelaskan bahwa PjBL memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati, menyelidiki, dan menganalisis permasalahan secara kolaboratif sehingga mendorong berkembangnya kreativitas murid.

Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas PjBL berbantuan media *Pop-Up Book* dalam meningkatkan kreativitas murid. (Elmanidar et al., 2023) menemukan bahwa kombinasi model PjBL dan media *Pop-Up Book* mampu merangsang imajinasi serta mendorong munculnya ide-ide baru yang berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan (Muttaqin & Rohman, 2025) yang menyatakan bahwa PjBL efektif meningkatkan keterlibatan murid serta mengembangkan kemampuan kreatif dan kolaboratif dalam pembelajaran. Selain itu, (Sitepu, 2024) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan

kesempatan kepada murid untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan mengeksplorasi berbagai gagasan kreatif melalui kegiatan kerja kelompok. Kesesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas murid pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Keberhasilan tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari pemanfaatan media *Pop-Up Book* yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar. Sebagai media visual interaktif, *Pop-Up Book* mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik sehingga memudahkan murid dalam memahami konsep yang dipelajari. Selain meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran, media ini juga memberikan ruang bagi murid untuk mengekspresikan gagasan dan kreativitasnya melalui penyusunan proyek yang dibuat. Kondisi tersebut membantu murid menghubungkan pemahaman materi dengan hasil

karya yang dihasilkan selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wayan et al., 2025) yang merekomendasikan media *Pop-Up Book* dalam pembelajaran IPAS karena mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami murid. Dengan demikian, kombinasi antara model *Project Based Learning* (PjBL) dan media *Pop-Up Book* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan dukungan yang efektif dalam mengembangkan kreativitas murid melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada produk.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan, penggunaan media *Pop-Up Book* menumbuhkan antusiasme yang tinggi pada diri murid. Hal tersebut terlihat ketika murid berupaya membuat *Pop-Up Book* semenarik mungkin dengan menambahkan berbagai bentuk, warna, gambar, dan hiasan sesuai kreativitas masing-masing kelompok. Murid juga menunjukkan kesungguhan dalam menyusun isi dan desain proyek karena mereka ingin menghasilkan karya yang berbeda dan lebih baik

dibandingkan kelompok lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi wadah bagi murid untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan kreativitasnya secara lebih bebas. Keterlibatan aktif murid selama proses pembuatan proyek berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri, tanggung jawab, serta motivasi untuk menghasilkan karya yang berkualitas.

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan. Model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta mendorong berkembangnya kreativitas melalui kegiatan perancangan dan pembuatan proyek. Melalui aktivitas yang berpusat pada murid, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan kesempatan yang lebih luas bagi murid untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Meskipun demikian, pelaksanaan

model ini memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, keberhasilannya juga dipengaruhi oleh kesiapan media pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola kelas agar seluruh murid dapat terlibat secara aktif dalam setiap tahap kegiatan proyek.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* efektif dalam meningkatkan kreativitas murid kelas III SDN Gadang 4 Malang pada materi Bentang Alam dan Profesi. Peningkatan tersebut terlihat dari berkembangnya kemampuan murid dalam menghasilkan ide, mengembangkan gagasan, bekerja sama dalam kelompok, serta menyajikan hasil proyek secara kreatif. Keberhasilan tindakan juga ditunjukkan oleh tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 92,6%, yang telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi model PjBL dan media *Pop-Up Book* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang

efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas murid pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop-Up Book* pada materi Bentang Alam dan Profesi dilaksanakan melalui enam tahapan utama, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal kegiatan, memantau pelaksanaan proyek, menilai hasil proyek, dan melakukan evaluasi terhadap pengalaman belajar murid. Pelaksanaan pembelajaran melalui tahapan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid. Selain itu, murid memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi gagasan, berkolaborasi, serta menghasilkan produk pembelajaran yang mencerminkan kreativitas mereka.

Penerapan *Project Based Learning* berbantuan media *Pop-Up Book* pada materi Bentang Alam dan Profesi mampu meningkatkan kreativitas murid kelas III SDN Gadang 4 Malang. Kreativitas murid meningkat dari 37,5% pada Siklus I menjadi 87,75% pada Siklus II dengan

ketuntasan klasikal 92,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan proyek yang dipadukan dengan media visual interaktif dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan ide, bekerja sama, dan menghasilkan karya kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriani, S. D., Uzzakah, I., Prakoso, R. A., & Sabela, P. A. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.316> Analisis
- Elmanidar, N., Fakhriyah, F., & Rondli, W. S. (2023). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA TEMA 8 KELAS 5 SDN 1 MAYONG KIDUL. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4, 491–497.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3001>
- Fajriah, A. A., Sadiyah, H., & Setiabudi, D. I. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *SOSHUMDIK*, 1(2), 51–58.
- Lewa, H. J. Y. A. J. (2026). Strategi Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project. *Journal Of Literature Review*, 2(1), 20–34.
<https://doi.org/doi.org/10.63822/ahw24b41>
- Muttaqin, F. C. S. N. S. W. N. H. A. N., & Rohman, A. E. H. P. (2025). PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 294–305.
- Palupi, M. A. H. (2023). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4 SDN SUMBERSARI 2 KOTA MALANG. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 4653–4661.
- Rajagukguk, S. (2023). PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SD. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12.
- Sitepu, Z. R. (2024). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Eruditio: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 6–14.
- Wayan, N., Kusuma, P., Mariani, N. N., & Budi, I. K. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book

pada Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Topik Metamorfosis di SD
Negeri 9 Sumerta Denpasar Bali.

Jurnal Studi Guru Dan

Pembelajaran, 8(2), 923–936.

<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6246>

Winda, P., Trio, P. W., & Lasarus, M.

Y. M. (2022). Pengaruh
penggunaan media pop-up book
terhadap hasil belajar siswa
kelas v di sekolah dasar.

HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah

PGSD, 6, 1–7.