

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN BERBANTUAN  
MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA KELAS IV SD**

**NURSIPA RAHMAWATI**

**195060128**

**ABSTRAK**

Latar belakang dalam penelitian ini ialah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa karena guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional. Sehingga, membuat siswa pasif hanya menerima informasi yang diberikan guru. Banyak siswa yang belum berani mengungkapkan gagasan dan ide-ide baru mereka, dan kurangnya wadah untuk mengekspresikan dan berpendapat sesuai dengan kreatif masing-masing siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama, mengetahui perbedaan dan peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dan siswa yang menggunakan model konvensional pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” di kelas IV SDN Sukanagara 01. Penelitian ini menggunakan metode Quasi eksperimen dan design yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Eksperimen, *Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mirip dengan *pretest-posttestcontrol group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen atau kelompok kontrol tidak diacak atau tidak dipilih secara random. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah melalui bentuk pretest posttest dan lembar observasi. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t test. Terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan diorama dengan model pembelajaran konvensional. Diketahui hasil nilai posttest kelas eksperimen nilai yang paling tinggi yaitu 96.00 dengan nilai rata-ratanya yaitu 75.244444. Sedangkan nilai posttest kelas kontrol nilai yang paling tertinggi yaitu 77.00 dengan nilai rata-ratanya yaitu 60.955556. Terdapat peningkatan dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Sukanagara 01. Hal ini terlihat pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 7680 atau 76%, maka penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci : Berpikir kreatif, model pembelajaran *Project Based Learning*, media diorama

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN BERBANTUAN  
MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA KELAS IV SD**

**NURSIPA RAHMAWATI  
195060128**

**ABSTRACT**

The background in this study is the low ability of students' creative thinking because the teacher does not involve students actively in the implementation of learning. This can be seen in the conventional learning process. Thus, making passive students only receive the information provided by the teacher. Many students do not have the courage to express their new ideas and ideas, and there is a lack of space to express and argue according to the creativity of each student. The purpose of this study was to find out the learning process of students who used the Project Based Learning model with the help of diorama media, to find out the differences and increase in the creative thinking of students who used the Project Based Learning learning model with the help of diorama media and students who used conventional models on natural science material "Source of Energy Alternative" in class IV SDN Sukanagara 01. This study used a Quasi experimental method and the design used in this study was a Quasi Experimental Design in the form of a Nonequivalent Control Group Design. This design is similar to the pretest-posttest control group design, except that in this design the experimental or control group is not randomized or not randomly selected. The data collection technique used is through the form of pretest posttest and observation sheets. Data processing techniques are carried out by normality tests, homogeneity tests, and independent sample t tests. There is a difference between classes that use the application of the Project Based Learning model with the help of dioramas and conventional learning models. It is known that the posttest results for the experimental class have the highest value, namely 96.00 with an average value of 75.244444. While the posttest value for the control class is the highest, namely 77.00 with an average value of 60.955556. There is an increase in the application of the Project Based Learning learning model with the help of dioramas to increase the creative thinking skills of fourth grade students at SDN Sukanagara 01. This can be seen in the experimental class obtaining a score of 7680 or 76%, so the application of the Project Based Learning model in the experimental class is effective to improve students' creative thinking skills.

Keywords : Creative thinking, *Project Based Learning* models, diorama media

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN BERBANTUAN  
MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA KELAS IV SD**

**NURSIPA RAHMAWATI**

**195060128**

**RINGKESAN**

Kasang tukang dina ieu panalungtikan nyaéta kurangna kamampuh mikir kréatif siswa lantaran guru henteu ngalibetkeun siswa sacara aktif dina ngalaksanakeun pangajaran. Ieu bisa ditempo dina prosés diajar konvensional. Ku kituna, sangkan siswa pasif ngan narima informasi nu disadiakeun ku guru. Seueur siswa anu teu wani ngébréhkeun ide-ide sareng ide-ide énggalna, sareng kurangna rohangan pikeun nganyatakeun sareng ngadebat dumasar kana kréativitas masing-masing siswa. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho prosés diajar siswa anu ngagunakeun modél pangajaran Project Based Learning kalayan bantuan média diorama, pikeun mikanyaho bédana jeung ngaronjatna kamampuh mikir kréatif siswa anu ngagunakeun modél pangajaran Project Based Learning. kalawan ngagunakeun média diorama jeung siswa anu ngagunakeun modél konvensional dina matéri élmu alam “Sumber Énergi Alternatif” di kelas IV SDN Sukanagara 01. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuasi ékspérimén jeung desain anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta Desain Kuasi Ékspérimén. wangun Desain Grup Kontrol Nonequivalent. Desain ieu sarimbag jeung desain pretest-posttest control group, iwal dina desain ieu kelompok ékspérimén atawa kontrol henteu diacak atawa henteu dipilih sacara acak. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun nya éta ngaliwatan wangun pretest posttest jeung lembar observasi. Téhnik ngolah data dilaksanakeun ku cara uji normalitas, uji homogénitas, jeung uji t sampel bebas. Aya bédana antara kelas anu ngagunakeun aplikasi modél pangajaran Project Based Learning kalayan bantuan diorama jeung modél pangajaran konvensional. Kanyaho yén hasil postés pikeun kelas ékspérimén miboga nilai pangluhurna, nya éta 96,00 kalawan rata-rata peunteun 75,244444. Sedengkeun peunteun postés pikeun kelas kontrol anu pangluhurna nyaéta 77,00 kalayan rata-rata peunteun 60,955556. Aya kanaékan penerapan modél pangajaran Project Based Learning kalayan bantuan diorama pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kréatif siswa kelas IV SDN Sukanagara 01. Hal ieu bisa katitén di kelas ékspérimén meunang peunteun 7680 atawa 76% , ku kituna larapna modél pangajaran Project Based Learning di kelas ékspérimén éféktif pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kréatif siswa.

Kata Kunci: Mikir kreatif, modél pangajaran berbasis proyek, média diorama