



# KALA MANCA: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH

2303-2189 (p)/2615-4447 (e) <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>

## MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERBANTUAN DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA MAN 1 LEBAK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Nisa Salsabilah<sup>1</sup>, Weny Widyawati Bastaman<sup>2</sup>, Usmaedi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sejarah/ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Lebak, Indonesia

### RIWAYAT ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 07 April 2025

Diterima dalam bentuk  
revisi 9 Mei 2024

Publish 01 Juli 2025

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah di MAN 1 Lebak. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang selama ini lebih banyak menggunakan metode konvensional berbasis ceramah dan hafalan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan *Desain Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, dengan sampel dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pre-test* dan *post-test*) dan non tes (angket). Uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan hasil yang layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan diorama secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, yang ditunjukkan melalui hasil Uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai yang signifikan. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media konkret seperti diorama dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang lebih efektif dan menyenangkan, serta mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif, aktif, dan mandiri dalam memahami materi sejarah.

Kata kunci:

*Project Based Learning*,  
Diorama, Berpikir Kreatif,  
Pembelajaran Sejarah

<sup>1</sup> [nisasantibudhi03@gmail.com](mailto:nisasantibudhi03@gmail.com)

©2025. Nisa Salsabilah. Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Sejarah  
Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan terpenting untuk diperoleh setiap anak. Menurut Usmaedi & Mualimah, (2021) Pendidikan diakui sebagai komponen yang paling menentukan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu salah satu upaya yang terus dikembangkan oleh sebuah bangsa yang maju adalah memposisikan Pendidikan sebagai suatu hal yang sangat prioritas.

Di nyatakan dalam Undang Undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003 bahwa: "pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab." (P. B. Simbolon, 2023).

Pendidikan tidak hanya mengajarkan pengetahuan, namun juga membelajarkan keterampilan sosial yang meliputi sikap mandiri, bekerjasama, komunikasi dan sebagainya. (Pidada et al., 2023). Untuk mencapai tujuan pendidikan sebagai sebuah bangsa, seluruh struktur pendidikan kita dianggap sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan di suatu negara mencakup tujuan, peserta didik, serta tenaga pengajar dan administrasi. (Smp, D. I., & Poso, N. (2022)).

Selain itu menurut Smp, D. I., & Poso, N. (2022), perangkat lunak pendidikan, seperti kurikulum, materi pembelajaran, dan sistem penilaian, memiliki peran yang sangat penting. Salah satu untuk mencapai tujuan pendidikan yang terencana dan berkelanjutan, dibutuhkan sebuah pedoman dalam proses belajar yang disebut dengan kurikulum.

Menurut Hilda Taba dalam Sari, (2022), Kurikulum merupakan suatu rancangan pembelajaran yang disusun dengan mempertimbangkan berbagai hal mengenai proses pembelajaran serta perkembangan individu. Lalu Menurut (Wahyudi, (2014:6) dalam (Ifadah, 2021) dalam penilitiannya menjelaskan bahwa kurikulum dimaknai sebagai konteks dan strategi demi mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang dikembangkan melalui pengembangan instrumen pembelajaran, korelasi sosial, serta Teknik pembelajaran secara metodis di lingkungan lembaga pendidikan.

Sejak Indonesia merdeka pada tahun 1945, kurikulum pendidikan Indonesia telah berganti atau direvisi sekurang kurangnya 10 kali, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013 serta yang terbaru kurikulum Merdeka. (Ananda & Hudaidah, 2021). Perubahan dalam kurikulum ini terjadi seiring dengan perubahan dalam sistem politik, sosial, budaya, ekonomi, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Menurut penelitian Ifadah, (2021). Dalam perkembangan globalisasi sekarang ini utamanya dalam bidang pengembangan saintek, menjadikan pemerintah melalui Bapak

Nadiem Anwar Makarim selaku Mendikbudristek pada perhelatan Hari Guru Nasional pada tahun 2019 menyuarakan konsep "Pendidikan Merdeka Belajar".

Merdeka Belajar merupakan sebuah gagasan inovasi yang bertujuan untuk mengubah sistem pendidikan di Indonesia demi menghasilkan generasi yang unggul dan kompetitif. Hal tersebut sama dengan yang disampaikan (Saleh dalam Suhartono 2021: 12) dalam (Ifadah, 2021) bahwa Merdeka Belajar merupakan bentuk eksplorasi kemampuan pendidik dan siswa untuk membuat terobosan baru serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri, agar mampu menghasilkan kualitas output yang mampu berdaya saing global.

Kurikulum Merdeka mengubah fokus pendidikan yang dulunya berorientasi teoritis menjadi lebih praktis dengan penekanan pada pemecahan masalah dan proyek. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif di kalangan siswa.

Pendidikan sejarah adalah suatu wahana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Suatu kenyataan yang tidak dapat dimungkiri banyak negara di dunia ini yang menempatkan pendidikan sejarah sebagai unsur penting dalam pendidikan kebangsaan mereka. (Santosa, 2017)

Hal ini sependapat dengan penelitian yang di lakukan oleh (Sardiman, 2015: 2. Dalam Afwan et al., 2020) tentang pembelajaran sejarah yang dimana pembelajaran sejarah menunjukkan peranan yang penting dalam membina peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa.

Pembelajaran sejarah berperan penting dalam membina generasi muda penerus bangsa. Melalui pemahaman masa lalu, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif, memperkuat jati diri, serta menanamkan nilai kebangsaan dan patriotisme untuk berkontribusi pada kemajuan bangsa. Pendapat ini di perkuat oleh (Putri, Fakhruddin, & Hasmi, 2021 dalam Fitri et al., 2024).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mencari ilmu yang menjelaskan mengenai manusia dan peristiwa di masa lalu seperti politik, militer, sosial, hukum, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan musik, seni, dan literatur), intelektual dan keilmuan.

Namun faktanya paradigma negatif terhadap pembelajaran sejarah tidak dapat dihilangkan. Implementasi dan pemaknaan pembelajaran sejarah masih sering disalah artikan oleh kebanyakan orang pada saat ini. Problematika pembelajaran sejarah sejak dulu hingga saat ini tidak terlepas dari pembelajaran yang bersifat konvensional (Suryani, (2013: 211) dalam Afwan et al., (2020)).

Sama halnya dengan pendapat (Bastaman, 2018). Pembelajaran sejarah selalu diidentikkan dengan pelajaran di dalam kelas dengan proses pembelajaran menyalin tulisan, hafalan terutama Nama, Tanggal, Bulan dan Tahun. Hal-hal yang demikianlah

yang memberi kesan bahwa pelajaran sejarah selalu kurang menyenangkan, tidak ada pengetahuan baru bagi siswa, suasana baru dan tantangan bagi siswa, dengan demikian hal tersebut menjadi permasalahan selama proses pembelajaran sejarah.

Karena pendekatan pembelajaran yang lebih bersifat pasif dan cenderung pada pembelajaran berbasis teks ketimbang kegiatan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, tingkat berpikir kreatif di beberapa sekolah yang ada di indonesia masih tergolong rendah.

Menurut (Isti & Suryanti, 2013 dalam Anggi Gustiani Putri1, Firman Robiansyah, 2024). Guru dan lembaga pendidikan perlu memperhatikan rendahnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Peserta didik yang hanya mengandalkan jawaban di buku, mengingat jawaban, dan tidak memahami maknanya, merupakan peserta didik yang memiliki tingkat berpikir kreatif yang buruk.

Hal ini semakin di perkuat dengan penelitian terdahulu (Ardiansyah, 2024) yang menyatakan bahwasannya siswa di kelas mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak ada penyediaan media pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Guru sangat menyayangkan ketidak optimalan pembelajaran dan tidak adanya pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa. (Ardiansyah, 2024).

Dengan ini Guru memainkan peran yang krusial dalam sebuah sistem pendidikan, yaitu adanya tuntutan terhadap profesionalisme serta keterampilan dalam mengajar dan mendidik yang baik. (Mutawally, 2021) berpendapat, dalam melaksanakan pembelajaran tentunya seorang guru harus bisa menyusun dan memilih model pembelajaran agar pembelajaran dilakukan tidak hanya satu arah saja.

Menurut (Rahmawati, 2023) Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* adalah model pembelajaran yang menarik minat siswa karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dalam membangun pengetahuannya (Farida et al., (2018) dalam Faudati et al., (2024)).

Menurut (Anggriania et al., 2019) *Project Based Learning (PjBL)* memiliki keunggulan proses pembelajaran yang dua arah. Proses pembelajaran yang efektif dapat terlihat dari adanya interaksi dua arah antara guru dengan siswa. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan secara aktif mencari, mengolah,

mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi pusat pembelajaran (*Student Centered*) dan Guru sebagai fasilitator.

Menurut Rianda & Sayekti, (2023) dalam Farikhatin et al., (2024). Model pembelajaran *Project Based Learning* menempatkan proyek sebagai inti pembelajaran, mendorong kerja sama dan kreativitas peserta didik. Dengan fokus pada proyek, model ini meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman praktis dan kolaboratif, peserta didik belajar secara aktif sambil mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam pendidikan dan pembelajaran, memiliki kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. (Bastaman, 2018).

Dalam hal ini media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Diorama. Media diorama merupakan suatu penyajian 3 dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistic (Jalinus & Ambiyar, (2016) dalam Afifah et al., (2022)).

Menurut Pidada et al., (2023) Diorama memiliki fungsi dalam penggambaran terhadap suatu objek yang akan menjadi bahan pembahasan dalam penyampaian materi dalam pembelajaran. Menurut Farikhatin et al.,(2024) Penerapan *Project Based Learning* dengan memanfaatkan media konkret seperti diorama dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan mereka secara mandiri.

Oleh karena itu dalam pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik serta penggunaan media yang kongkrit ini penelitian akan berfokus pada penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) melalui proyek menggunakan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental nonequivalent control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MAN 1 Lebak, dengan dua kelas sebagai sampel: kelas eksperimen yaitu kelas X-5 menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan diorama, dan kelas control yaitu kelas X-1 menggunakan metode konvensional.

Data dikumpulkan melalui tes (pre-test dan post-test) dan angket. Tes disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut Munandar, meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil seluruh item valid dan reliabel memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60.

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji t untuk hipotesis, serta perhitungan N-Gain untuk melihat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas X di MAN 1 Lebak, yaitu kelas eksperimen yang menerima perlakuan dengan model PjBL berbantuan diorama, dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Data diperoleh melalui tes keterampilan berpikir kreatif yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan, serta melalui angket yang menggali tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kreatif siswa di kedua kelas masih tergolong rendah. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen adalah 42,67, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 42,50. Nilai ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kedua kelas memiliki kemampuan yang relatif seimbang, sehingga dapat diasumsikan tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan awal berpikir kreatif siswa.

Setelah diberi perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai post-test siswa di kelas eksperimen mencapai 82,33, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 71,17. Kenaikan nilai ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media diorama mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar sejarah. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara deskriptif, tetapi juga didukung oleh perhitungan N-Gain.

Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,65, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang ke tinggi. Sementara itu, kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,33, yang masuk dalam kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa secara optimal, dibandingkan dengan pembelajaran yang berbasis proyek dan melibatkan media konkret.

Untuk menguji signifikansi perbedaan antara kedua kelas, digunakan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan

model PjBL berbantuan diorama dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model PjBL berbantuan diorama lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa efektivitas model ini tidak hanya terletak pada aktivitas proyek, tetapi juga pada peran media diorama yang mampu membantu siswa memvisualisasikan peristiwa sejarah secara konkret. Media diorama berfungsi sebagai alat bantu visual tiga dimensi yang membuat pembelajaran lebih hidup, bermakna, dan menyenangkan. Siswa dapat memahami materi sejarah tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara kontekstual melalui proses perancangan, pembuatan, dan penyajian proyek.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa model ini juga mendorong berkembangnya sikap kolaboratif, tanggung jawab, dan kemandirian siswa. Mereka tidak hanya dituntut untuk menyerap informasi, tetapi juga untuk mengeksplorasi, menginterpretasi, dan merefleksikan informasi tersebut dalam bentuk produk nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat Farida et al. (2018) dan Anggriania et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif.

Dukungan media diorama juga terbukti mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Jalinus dan Ambiyar (2016, dalam Afifah et al., 2022), media diorama memiliki potensi untuk menyajikan gambaran realistik terhadap peristiwa tertentu, sehingga siswa lebih mudah membangun pemahaman terhadap materi sejarah yang seringkali bersifat abstrak dan kronologis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa model Project Based Learning berbantuan media diorama efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Temuan ini menjadi bukti penting bahwa pendekatan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan didukung oleh media konkret dapat menjadi alternatif strategis dalam mengatasi kelemahan pembelajaran konvensional, terutama pada mata pelajaran sejarah yang selama ini cenderung dianggap membosankan oleh sebagian siswa.

**Tabel 1. Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test***

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest X1 (Kontrol)	.935	30	.068
	Posttest X1 (Kontrol)	.944	30	.116
	Pretest X5 (Eksperimen)	.939	30	.085
	Posttest X5 (Eksperimen)	.944	30	.117

Sumber: Peneliti

Dari tabel diatas, bilangan *sig.* yang didapatkan dari hasil *pre-test* kelas eksperimen, *post-test* kelas eksperimen, *pre-test* kelas kontrol, dan *post-test* kelas kontrol masing-masing adalah *Sig* > 0,05, jika ditetapkan taraf signifikansi *sig* lebih dari 0,05 yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Normalitas Angket**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model PjBL	.149	60	.002	.974	60	.217
Berbantuan						
Diorama						
Berpikir Kreatif	.149	60	.002	.954	60	.024

Sumber : Peneliti

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, untuk variabel Model *Project Based Learning* (*PjBL*) berbantuan diorama diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,217 dengan statistik sebesar 0,974. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pada variabel ini dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Sementara itu, pada variabel Berpikir Kreatif, nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,024 dengan statistik sebesar 0,954. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data pada variabel berpikir kreatif tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3 Uji Homogenitas Pre-Test**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pretest	Based on Mean	.048	1	58	.828
	Based on Median	.024	1	58	.878
	Based on Median and with adjusted df	.024	1	57.958	.878
	Based on trimmed mean	.048	1	58	.827

Sumber: Peneliti

Berdasarkan hasil uji homogenitas *Pre-Test* yang tercantum pada tabel di atas, diperoleh nilai F atau pada kolom *Levene Statistic* sebesar 0,048 dengan derajat kebebasan  $df_1 = 1$ ,  $df_2 = 58$ , dan nilai signifikansi (*sig.*) = 0.827. Dengan menetapkan tingkat signifikansi  $\alpha = 0.05$ , karena nilai *sig.* = 0.827  $> 0.05$ , dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok data seragam atau homogen.

**Tabel 4. Uji Homogenitas Post-Test**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil postes t	Based on Mean	4.948	1	58	.030
	Based on Median	4.356	1	58	.041
	Based on Median and with adjusted df	4.356	1	49.982	.042
	Based on trimmed mean	5.061	1	58	.028

Sumber: Peneliti

Berdasarkan hasil uji homogenitas *Pre-Test* yang tercantum pada tabel di atas, diperoleh nilai F atau pada kolom *Levene Statistic* sebesar 5,061 dengan derajat kebebasan  $df_1 = 1$ ,  $df_2 = 58$ , dan nilai signifikansi (*sig.*) = 0.028. Dengan menetapkan tingkat signifikansi  $\alpha = 0.05$ , karena nilai *sig.* = 0.028  $< 0.05$ , dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok data tidak seragam atau tidak homogen.

	Hasil	Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	Equal variances assumed	4.948	.030	-5.100	58	.000	-11.167	2.190	-15.549	-6.794
	Equal variances not assumed			-5.100	51.377	.000	-11.167	2.190	-15.562	-6.772

**Tabel 5. Uji Independent Samples Test**

Sumber: Peneliti

Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen (Levene's Test sig. 0,030 < 0,05), sehingga digunakan baris Equal variances not assumed. Nilai t sebesar -5,100 dengan sig. 0,000 < 0,05 menunjukkan perbedaan signifikan rata-rata keterampilan berpikir kreatif antara kelompok yang menggunakan model PjBL berbantuan diorama dan yang tidak. Selisih rata-rata sebesar -11,167 dengan interval kepercayaan 95% antara -15,562 hingga -6,772. Dengan demikian, model PjBL berbantuan diorama terbukti efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di MAN 1 Lebak.

**Tabel 6. Uji N-Gain**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	30	.50	.92	.6935	.10935
NGain_Persen	30	50.00	91.67	69.3522	10.93458
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Peneliti

Hasil analisis Descriptive Statistics menunjukkan bahwa dari 30 siswa, nilai N-Gain keterampilan berpikir kreatif berkisar antara 0,50 hingga 0,92, dengan rata-rata 0,6935 dan standar deviasi 0,10935. Dalam bentuk persentase, nilai berkisar antara

---

50,00 hingga 91,67 dengan rata-rata 69,35%. Rata-rata yang tinggi dan penyebaran data yang sempit menunjukkan bahwa model Project Based Learning berbantuan diorama memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Lebak, penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan diorama dilakukan melalui tahapan terstruktur yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Model ini terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai Pre-Test dan Post-Test pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji statistik mengonfirmasi efektivitas PjBL berbantuan diorama dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang bermakna dan mendorong siswa berpikir lebih kreatif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahannya selama proses penyusunan jurnal ini, kepada keluarga yang selalu memberikan doa dan motivasi, serta kepada MAN 1 Lebak beserta para guru dan siswa yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

## **REFERENSI**

### **Sumber Buku**

Asas Sudijono. (2003). Pengantar Evaluasi Pendidikan. PT RajaGrafindo persada, Jl. Pelepas Hijau IV TN 1. No. 14-15 Kelapa gading permai jakarta.

Priyastama, R. (2017). *Buku Sakti Kuasai Spss, Pengolahan Data & Analisis Data*.

Sugiono. (2024). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. In Alvabeta. Jl Gegerkalong Hilir No 84 Bandung: Alfabeta Bandung

Sugiyono. (2012). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta, CV. Jl Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung

### **Sumber artikel**

Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374/2974>

Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). *Makalah Untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung*.

Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era

digital. *Proceeding Umsurabaya*.

Ananda, A. P., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia dari masa ke masa. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102–108.

Anggi Gustiani Putri1, Firman Robiansyah2, F. A. (2024). Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar Efektivitas Model Project Based Learning ( PjBL ) Berbantuan Media Powerpoint dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 79–87.

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.

Anggriania, F., Wijayatia, N., Susatyoa, E. B., & Kharomah. (2019). Komparasi Peningkatan Pemahaman Konsep Kimia Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Antara Yang Dibelajarkan Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Discovery Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 22404 – 2413.

Ardiansyah, A. ; T. S. L. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Berpikir kreatif siswa. *J-Kip*, 5(1), 111–123.

Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952.

Bardury, A. S. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA DALAM MATA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH KOTA BENGKULU*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Bastaman, W. W. (2018). MEDIA FILM DOKUMENTER SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HISTORICAL AWARNES SEJARAH LOKAL DI KOTA RANGKASBITUNG MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK SISWA SMAN 3 DI RANGKASBITUNG KABUPATEN LEBAK. *BIHARI: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN ILMU SEJARAH*, 1(1).

Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan project-based learning untuk penguatan profil pelajar pancasila kurikulum merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226.

Dwi Poetra, R. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.

Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>

Fatmawiyati, J. (n.d.). *1.1. Pengertian Kreativitas*.

Faudati, M., Septiyanti, I. F., Sholihin, A., Dewi, N. A. K., & Nisa, A. F. (2024). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Project based Learning Pada Siswa Kelas V. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.30738/natural.v11i1.16116>

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1–17.

Fitri, D. A., Aziz, M. F. A., & Fajriyah, I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 65. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13965>

Hendrik, M. Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan

Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Inpres Sikumana 3kota Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.

Hidayanti, N., Soekamto, H., & Masruroh, H. (2023). Model Project Based Learning berbantuan 3D Maps materi pola aliran sungai: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir spasial siswa SMA. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(4), 354–366.

Ifadah, N. (2021). Diajukan untuk memenuhi kewajiban dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. *Skripsi Publikasi*, 259.

Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.

Lestari, T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 114–124.

Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164–176.

Mutawally, A. F. (2021a). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6. <https://osf.io/xyhve/>

Mutawally, A. F. (2021b). *Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah*.

Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.

Nurul‘Azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui model project based learning siswa kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 194–204.

Olivia, J., & Nurfebiaraning, S. (2019). Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “ Jadikan Ramadan Kesempatan Terbaik ” Terhadap Respon Afektif. *Jurnal Lontar*, 7(1), 16–24.

Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). Creative Thinking (Berpikir Kreatif) Dalam Pembelajaran Matematika. *Aba Journal*, 102(4).

Pidada, I. A. I. S., Lasmawan, I. W., & Sariyasa. (2023). Efektivitas Model Group Investigation Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Sikap Mandiri dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 365–373. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60081>

Pokhrel, S. (2024). No TitleΕΛΕΝΗ. *Ayañ*, 15(1), 37–48.

Pratami, R. (2024). *Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek : Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi Constructivism Approach in Project-based Learning Policy : Transforming Education Toward Creativity and Collaboration*. 16(c), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>

Priyastama, R. (2017). *Buku sakti kuasai spss, pengolahan data & analisis data*.

Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguin Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>

Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). "PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH PUSAT KESEHATAN MASYARAKAT (UPTD PUSKESMAS) PAGERAGEUNG KABUPATEN TASIKMALAYA." *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>

Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>

Rahmawati, N. (2023). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN BERBANTUAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD* (Penelitian Quasi Eksperimen kelas IV SDN Sukanagara 01). FKIP UNPAS.

Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5165–5174.

Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika dalam pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah menegah atas kota depok. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 3(1), 30–36.

Sari, E. C. (2022). Kurikulum Di Indonesia: Tinjauan Perkembangan Kurikulum Pendidikan. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(2), 93–109. <https://doi.org/10.59404/ijce.v2i2.54>

Simbolon, B. F. (2021). *PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET ( Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area , SKRIPSI OLEH : FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN*.

Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 95–101. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>

Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. (2024). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan menggunakan Statistik Parametrik. *Al Ittihadu*, 3(1), 1–12.

Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).

Siswanto, E. (2023). Pengembangan Model Project Based Learning Tentang Kenampakan Alam Dengan Media Diorama Untuk Peningkatan High Order Thinking Skill (HOTS) Siswa Kelas 4 SDN Punten 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 751–774.

Smp, D. I., & Poso, N. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning Melalui Diorama Untuk Meningkatkan Pada Materi Tata Surya Kelas Vii a Oleh : Galuh Eka Septalyanti*.

Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).

Usmaedi, S., & Mualimah, E. N. (2021). Optimalisasi Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa Sekolah Dasar. *SUPREMASI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum Dan Pengajarannya*, 16(1), 100–107.

Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.

Widiastuty, H., Dewi, N. M., Nurrahmah, S., Setiawati, Y., Rahman, M. H., Lestari, A. P., & Basahil, A. (2024). Inovasi Pembelajaran: Media Diorama Untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di Mi Fathul Jannah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(3), 30–37.