

**PEMAHAMAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI
PROYEK MINIATUR TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SEKOLAH DASAR**

Ryanjani Lila Anggraita^{1*}, Ahmad Muhibbin²

^{1,2} Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta
q200230027@student.ums.ac.id, am215@ums.ac.id
*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of project-based learning through the creation of traditional house miniatures in Social Studies learning for 4th-grade students at SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar. It also aims to understand how this approach helps students recognize Indonesia's cultural diversity and develop 21st-century skills, such as creativity, collaboration, problem-solving, and communication. This research employs a qualitative descriptive method with data collected through observation, interviews, and documentation. The results show that project-based learning successfully creates an active, creative, and enjoyable learning environment. Students not only gain a deeper understanding of cultural diversity but also demonstrate significant development in 21st-century skills. Although challenges such as varying student abilities and limited time were encountered, teacher strategies, such as intensive guidance and flexible time management, effectively addressed these obstacles. In conclusion, project-based learning is an effective method to enhance cultural understanding and student skills and serves as an innovative model for Social Studies learning in elementary schools.

Keywords: *Project-based learning, traditional house miniatures, cultural diversity, 21st-century skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat pada pembelajaran IPS di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana pendekatan ini membantu siswa mengenal keanekaragaman budaya Indonesia serta mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keanekaragaman budaya, tetapi juga menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan abad ke-21. Meskipun terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu, strategi yang diterapkan guru, seperti bimbingan intensif dan pengelolaan waktu yang fleksibel, berhasil mengatasi hambatan tersebut. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis proyek

merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman budaya dan keterampilan siswa, serta dapat menjadi model inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis proyek, miniatur rumah adat, keanekaragaman budaya, keterampilan abad ke-21.

A. Pendahuluan

Keanekaragaman budaya Indonesia merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dikenalkan sejak dini kepada generasi muda. Dalam konteks pendidikan, pengenalan terhadap keanekaragaman budaya sangat penting untuk membentuk rasa cinta tanah air dan menghargai perbedaan (Jasmine & Wulandari, 2024; Rahmawati et al, 2024). Sebagai negara dengan lebih dari 1.300 suku bangsa, Indonesia memiliki keberagaman budaya yang mencakup bahasa, adat istiadat, dan tradisi yang harus dilestarikan. Pengenalan budaya sejak usia sekolah dasar dapat menjadi langkah awal untuk mencegah generasi muda dari hilangnya identitas budaya akibat pengaruh globalisasi. Namun, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sering kali terbatas pada pendekatan konvensional yang hanya berfokus pada hafalan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang mampu mengaitkan

materi dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga potensi untuk memahami budaya secara mendalam menjadi terhambat (Ni'mah et al, 2022; Abdurrochim et al, 2024;.Habibah & Hapsan, 2024).

Di sisi lain, era globalisasi menghadirkan tantangan baru dalam mempertahankan identitas budaya bangsa. Pengaruh budaya asing yang begitu masif melalui teknologi dan media sering kali membuat anak-anak kurang memahami akar budaya mereka sendiri (Sofiyana et al, 2021; Hadi & Nisa, 2023)) Hal ini diperparah dengan minimnya materi pembelajaran yang menarik dan aplikatif, sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari budaya lokal secara mendalam. Akibatnya, rasa kebanggaan terhadap warisan budaya bangsa perlahan memudar di tengah derasnya arus globalisasi (Dewi et al, 2024) Minimnya perhatian terhadap pengenalan budaya lokal dapat berkontribusi pada melemahnya kesadaran budaya di kalangan generasi muda. Oleh

karena itu, sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan perlu merancang pembelajaran yang relevan dan kontekstual untuk menanamkan pemahaman budaya kepada siswa (Cahyani, 2024; Damayanti et al, 2024; Damanik et al, 2024)

Di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS telah mulai menggunakan desain pembelajaran inovatif sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap keanekaragaman budaya Indonesia. Guru menerapkan pendekatan berbasis proyek, seperti pembuatan miniatur rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia, yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal, siswa terlihat aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menampilkan kreativitas mereka selama kegiatan berlangsung. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti lebih lanjut, terutama terkait bagaimana pelaksanaan desain pembelajaran inovatif tersebut dalam

praktiknya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pelaksanaan pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPS di kelas 4 SDN 01 Jati, termasuk dampaknya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya.

Proyek Miniatur Tradisional dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu inovasi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembuatan miniatur rumah adat, mereka tidak hanya diajak untuk mengenal bentuk budaya, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), yang terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional (Anggraeni, 2024) Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah selama proses pembuatan miniatur. Melalui kerja kelompok, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya meningkatkan pemahaman

akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional siswa.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Ramadhan & Hindun, 2023; Arifin & Mu'id, 2024; Lubis et al, 2024) Dalam proyek ini, siswa diajak bekerja sama dalam kelompok untuk merancang, membuat, dan mempresentasikan hasil karya mereka, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tentang budaya tetapi juga mengasah kemampuan sosial dan interpersonal yang penting untuk masa depan. Keterlibatan siswa dalam proses kreatif pembuatan miniatur budaya membantu menumbuhkan rasa apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia. Dengan mengenal berbagai budaya dari Sabang hingga Merauke, siswa akan lebih menghargai perbedaan serta memahami pentingnya menjaga keharmonisan dalam masyarakat multikultural. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan kreativitas

mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPS yang relevan dengan desain pembelajaran berbasis proyek. Pernantah (2019) mengembangkan skenario pembelajaran aktif dengan metode "Mikir" pada mata kuliah Pendidikan IPS, yang menekankan pentingnya aktivitas siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian serupa oleh Pernantah et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan mereka. Di sisi lain, Agustien, Umamah, dan Sumarno (2018) berfokus pada pengembangan media berbasis video animasi untuk pelajaran sejarah, yang memberikan bukti bahwa media interaktif dapat membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

Pendekatan berbasis teknologi dan interaktif juga banyak

dikembangkan dalam pembelajaran IPS. Syarifuddin et al. (2022) merancang desain pembelajaran IPS berbasis teknologi informasi untuk sekolah dasar, yang menyoroti potensi teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Riyani dan Wulandari (2022) mengembangkan LKPD interaktif berbasis STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD, yang terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Ella et al. (2024) menunjukkan efektivitas *Edugame Wordwall* sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dalam materi sosialisasi. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar, guna memahami penerapannya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan fokus pembuatan miniatur rumah adat sebagai media

pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas pembelajaran berbasis proyek dan media interaktif dalam pembelajaran IPS, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi integrasi proyek kreatif dengan tema keanekaragaman budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini menggabungkan pendekatan praktis dan kreatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan yang berorientasi pada budaya lokal, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam membangun rasa apresiasi terhadap keberagaman budaya di kalangan siswa sejak dini, yang sebelumnya belum banyak dikaji pada konteks sekolah dasar di wilayah tertentu, seperti SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat pada pembelajaran IPS di kelas

4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pendekatan tersebut dapat membantu siswa mengenal keanekaragaman budaya Indonesia sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek serta strategi guru dalam mengatasinya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih inovatif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat pada pembelajaran IPS di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru kelas dan siswa, serta

dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman, pandangan, dan kendala yang dihadapi oleh para peserta. Dokumentasi mencakup hasil karya siswa berupa miniatur rumah adat, catatan guru, serta foto atau video proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema utama dari hasil pengumpulan data. Data dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu untuk memastikan keakuratan temuan penelitian. Lokasi penelitian dipilih secara purposive karena SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS, yang menjadi fokus utama penelitian ini. Hasil dari metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang penerapan dan efektivitas desain pembelajaran tersebut dalam meningkatkan

pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar dilakukan dengan tahapan yang terstruktur, dimulai dari perencanaan hingga evaluasi. Guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia melalui pembuatan miniatur rumah adat. Penjelasan ini disampaikan menggunakan gambar-gambar rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia untuk memotivasi siswa. Guru juga memberikan arahan mengenai tahapan yang akan dilakukan selama proyek berlangsung, termasuk cara bekerja dalam kelompok, pembagian tugas, dan penggunaan bahan daur ulang sebagai media kreatif.

Pada tahap perencanaan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing bertanggung jawab untuk memilih satu jenis rumah adat yang akan dibuat miniatur. Kelompok ini terdiri

dari 4–5 siswa dengan kemampuan yang beragam, sehingga memungkinkan adanya kerja sama yang efektif. Guru menyediakan bahan-bahan utama, seperti kardus, stik es krim, lem, dan kertas warna, serta membimbing siswa dalam menentukan konsep awal miniatur yang akan mereka buat. Diskusi kelompok pada tahap ini menjadi sarana bagi siswa untuk belajar berbagi ide dan membuat keputusan bersama.

Tahap pelaksanaan proyek dimulai dengan siswa menyusun kerangka miniatur rumah adat sesuai desain yang telah direncanakan. Guru berperan aktif dengan berkeliling mengamati setiap kelompok, memberikan bimbingan, dan memastikan semua anggota kelompok terlibat dalam pengerjaan proyek. Beberapa kelompok menghadapi tantangan dalam menggunakan bahan dengan benar, seperti menempelkan komponen secara presisi, sehingga guru perlu memberikan panduan tambahan. Proses ini juga menjadi momen bagi siswa untuk belajar menyelesaikan masalah yang muncul selama pengerjaan proyek.

Selama pengerjaan miniatur, siswa belajar untuk menghargai peran masing-masing anggota kelompok. Beberapa siswa bertanggung jawab pada aspek desain, sementara yang lain fokus pada perakitan atau pewarnaan. Pembagian peran ini tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga mengajarkan siswa pentingnya kerja sama dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Guru terus memotivasi siswa dengan memberikan umpan balik positif terhadap hasil kerja mereka, yang mendorong semangat siswa untuk terus berusaha.

Tahap akhir dari pelaksanaan proyek adalah presentasi hasil karya siswa di depan kelas. Setiap kelompok diminta menjelaskan jenis rumah adat yang mereka buat, filosofi di balik desainnya, dan proses yang mereka lakukan selama pengerjaan proyek. Presentasi ini menjadi ajang bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara di depan umum serta memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari. Guru memberikan apresiasi atas usaha setiap kelompok, terlepas dari hasil akhir yang mereka capai. Evaluasi dilakukan oleh guru dengan

memperhatikan proses dan hasil proyek siswa. Guru menilai keterlibatan siswa selama proyek, kreativitas dalam pembuatan miniatur, dan kemampuan mereka menjelaskan hasil karya. Dari catatan guru, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang budaya Indonesia, meskipun terdapat beberapa kelompok yang memerlukan bimbingan lebih dalam bekerja sama. Refleksi dari guru juga mencatat bahwa pelaksanaan proyek ini memerlukan pengelolaan waktu yang lebih baik agar semua kelompok dapat menyelesaikan miniatur mereka dengan optimal.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keanekaragaman budaya, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan teknis yang bermanfaat untuk masa depan mereka. Guru mencatat bahwa meskipun terdapat beberapa tantangan, pendekatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman

siswa, sehingga dapat menjadi model pembelajaran IPS yang inovatif di sekolah dasar. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara nyata.

Pengembangan Pemahaman Budaya dan Keterampilan Abad ke-21

Pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat terbukti efektif dalam membantu siswa mengenal keanekaragaman budaya Indonesia. Dalam kegiatan ini, siswa belajar mengenai berbagai rumah adat dari Sabang hingga Merauke, beserta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Sebagai contoh, siswa mengenal filosofi dari bentuk atap rumah Tongkonan di Toraja yang melambangkan hubungan manusia dengan leluhur. Pemahaman ini tidak hanya memperluas wawasan siswa tentang keanekaragaman budaya, tetapi juga mengajarkan mereka nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam tradisi tersebut. Pengetahuan

ini diperoleh siswa melalui diskusi kelompok yang difasilitasi guru dan didukung dengan bahan referensi visual seperti gambar dan video. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar tentang budaya lokal yang sebelumnya kurang mereka kenal.

Siswa juga diajak untuk menggali informasi tambahan mengenai rumah adat yang mereka pilih, baik melalui buku, gambar, maupun penjelasan guru. Proses ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga tidak hanya bergantung pada penjelasan guru semata. Dalam diskusi kelompok, siswa berbagi informasi yang ditemukan dan mencoba mengaitkannya dengan desain miniatur yang akan mereka buat. Hal ini menjadikan proses belajar lebih terintegrasi, di mana siswa memahami budaya secara teori sekaligus mempraktikkannya dalam proyek kreatif. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Kegiatan pembuatan miniatur rumah adat juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas siswa. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk merancang miniatur mereka menggunakan bahan sederhana seperti kardus, stik es krim, dan kertas warna. Kebebasan ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan miniatur yang menyerupai bentuk asli rumah adat yang mereka pilih. Proses kreatif ini terlihat dari variasi desain miniatur yang dibuat, mulai dari penambahan ornamen hingga pemilihan warna yang mencerminkan ciri khas budaya daerah tertentu. Kreativitas siswa semakin terasah saat mereka berinovasi untuk mengatasi keterbatasan bahan dan alat yang digunakan.

Selain kreativitas, keterampilan kolaborasi juga menjadi salah satu aspek yang dikembangkan selama proyek ini. Siswa bekerja dalam kelompok kecil, berbagi ide, dan membagi tanggung jawab dalam menyelesaikan miniatur rumah adat mereka. Proses kerja kelompok ini mengajarkan siswa pentingnya mendengarkan pendapat orang lain, menghormati perbedaan ide, dan

menyelaraskan tujuan bersama. Meskipun beberapa kelompok menghadapi tantangan, seperti perbedaan pendapat atau pembagian tugas yang tidak merata, guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu mereka menyelesaikan masalah secara konstruktif. Dengan demikian, kolaborasi yang terjalin selama proyek ini menjadi bekal penting bagi siswa dalam membangun keterampilan interpersonal.

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah juga berkembang selama pelaksanaan proyek. Siswa sering kali dihadapkan pada kendala teknis, seperti menyusun struktur miniatur yang stabil atau menemukan alternatif bahan pengganti ketika bahan utama habis. Dalam situasi ini, siswa didorong untuk mencari solusi secara mandiri atau melalui diskusi dengan anggota kelompok. Guru memberikan dukungan dengan cara memberikan petunjuk secara tidak langsung, sehingga siswa tetap memiliki kesempatan untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri. Proses ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan tidak mudah

menyerah dalam menghadapi tantangan.

Keterampilan komunikasi juga menjadi salah satu keterampilan abad ke-21 yang diasah dalam proyek ini. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas, menjelaskan filosofi budaya dari rumah adat yang mereka buat, serta menceritakan pengalaman mereka selama pengerjaan proyek. Presentasi ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara di depan umum, tetapi juga membantu siswa belajar menyampaikan ide secara terstruktur dan percaya diri. Guru memberikan masukan positif selama proses ini, sehingga siswa semakin termotivasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Proyek ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap siswa terhadap keberagaman budaya. Siswa menunjukkan rasa apresiasi yang lebih tinggi terhadap budaya Indonesia setelah mengikuti kegiatan ini. Banyak siswa yang sebelumnya tidak mengenal budaya dari daerah lain menjadi lebih terbuka dan menghargai perbedaan. Pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya lokal membantu menanamkan rasa

toleransi dan cinta tanah air sejak dini. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alat yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial yang relevan bagi kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat memberikan dampak yang signifikan terhadap pengembangan pemahaman budaya dan keterampilan abad ke-21 siswa. Kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi yang dikembangkan selama proyek ini menjadi fondasi penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang keberagaman budaya Indonesia. Proyek ini membuktikan bahwa pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus relevan dengan kebutuhan siswa di era globalisasi.

Kendala dan Strategi Guru

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar menghadapi

beberapa kendala, baik dari sisi guru maupun siswa. Salah satu kendala utama adalah perbedaan kemampuan siswa dalam memahami tugas yang diberikan. Sebagian siswa dengan kemampuan belajar lebih baik mampu mengikuti arahan guru dan menyelesaikan tugas mereka dengan baik, sementara siswa lainnya membutuhkan bimbingan lebih intensif untuk memahami langkah-langkah proyek. Perbedaan ini sering kali memengaruhi dinamika kerja kelompok, di mana siswa yang lebih dominan cenderung mengambil alih tanggung jawab, sementara yang lain kurang terlibat aktif.

Selain itu, tantangan dalam membagi waktu menjadi kendala lain yang signifikan. Pelaksanaan proyek yang membutuhkan banyak waktu sering kali berbenturan dengan alokasi jam pelajaran yang terbatas. Siswa diharapkan dapat menyelesaikan proyek mereka dalam waktu tertentu, tetapi beberapa kelompok merasa kesulitan untuk menyelesaikan tugas mereka tepat waktu. Guru juga menghadapi kesulitan dalam mengelola waktu untuk memastikan bahwa semua kelompok mendapat perhatian yang memadai selama proyek berlangsung.

Kerja sama dalam kelompok menjadi tantangan lain yang dihadapi selama pelaksanaan proyek ini. Beberapa kelompok mengalami konflik internal, seperti perbedaan pendapat mengenai desain miniatur atau pembagian tugas yang tidak merata. Konflik ini mengakibatkan proses pengerjaan proyek menjadi terhambat dan membutuhkan intervensi dari guru. Dalam beberapa kasus, siswa yang kurang percaya diri merasa enggan untuk berkontribusi, sehingga beban kerja kelompok tidak terbagi secara adil.

Untuk mengatasi kendala ini, guru menerapkan berbagai strategi yang efektif. Salah satunya adalah memberikan arahan tambahan secara individu kepada siswa yang membutuhkan bimbingan lebih, sehingga mereka dapat memahami tugas dengan lebih baik. Guru juga memfasilitasi diskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan konflik internal dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran yang jelas. Dengan memberikan tanggung jawab spesifik kepada setiap siswa, guru memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam pengerjaan proyek.

Dalam menghadapi keterbatasan waktu, guru mengatur jadwal tambahan di luar jam pelajaran untuk memberikan kesempatan kepada siswa menyelesaikan proyek mereka. Guru juga memberikan tugas rumah sederhana terkait proyek untuk mempercepat proses penyelesaian tanpa membebani siswa. Selain itu, guru menggunakan waktu yang tersedia secara efisien dengan mengurangi kegiatan yang tidak relevan selama jam pelajaran untuk memaksimalkan fokus pada pengerjaan proyek. Strategi lain yang diterapkan guru adalah memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses pengerjaan proyek. Guru memberikan apresiasi atas upaya siswa, terlepas dari hasil akhir yang mereka capai, untuk menjaga motivasi siswa tetap tinggi. Selain itu, guru mendorong siswa untuk saling memberikan masukan positif dalam kelompok mereka, sehingga menciptakan lingkungan kerja yang lebih kondusif dan mendukung.

Strategi-strategi yang diterapkan oleh guru berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

Meskipun tantangan seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu masih menjadi hambatan, pendekatan yang inklusif dan adaptif dari guru memastikan bahwa proyek ini dapat berjalan dengan baik. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang tidak hanya mengajar, tetapi juga mendukung siswa dalam menghadapi kesulitan selama proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar dilakukan dengan tahapan yang terstruktur, yang sejalan dengan hasil penelitian Pernantah et al. (2022). Mereka menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat meningkatkan relevansi pembelajaran IPS dengan kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan miniatur rumah adat sebagai media pembelajaran menciptakan hubungan yang erat antara teori dan praktik. Hal ini membantu siswa memahami keanekaragaman budaya Indonesia secara lebih mendalam, seperti yang juga diungkapkan oleh Habibah dan Hapsan (2024) mengenai pentingnya

metode kontekstual dalam pembelajaran IPS.

Pada tahap perencanaan, siswa dibagi ke dalam kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan untuk mendorong kerja sama yang efektif. Strategi ini mendukung temuan Lubis et al. (2024), yang menekankan pentingnya pembagian peran dalam kelompok untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan komunikasi. Dengan menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kardus dan stik es krim, siswa diajak untuk mengembangkan kreativitas mereka. Penekanan pada kreativitas juga tercermin dalam penelitian Ramadhan dan Hindun (2023), yang menemukan bahwa proyek berbasis kerajinan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan bimbingan secara aktif untuk memastikan semua siswa terlibat dalam proses pengerjaan proyek. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Lubis et al. (2024), yang menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator penting dalam mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, guru

menggunakan strategi umpan balik positif untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Arifin dan Mu'id (2024), yang menekankan pentingnya dukungan guru dalam pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21.

Pengerjaan miniatur rumah adat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Dalam kelompok, siswa belajar untuk saling mendengarkan, berbagi ide, dan menyelesaikan konflik yang muncul. Temuan ini konsisten dengan penelitian Syarifuddin et al. (2022), yang menyoroti bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa melalui kerja kelompok. Dengan diskusi kelompok yang terarah, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memecahkan masalah, seperti yang diungkapkan oleh Lubis et al. (2024).

Pada tahap akhir, siswa mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Kegiatan ini melatih kemampuan siswa dalam berbicara di depan umum, menyampaikan ide secara terstruktur, dan memahami filosofi di balik desain

miniatur yang mereka buat. Presentasi ini mendukung temuan Pernantah (2019), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif seperti presentasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok, terlepas dari hasil akhir, yang mendorong rasa percaya diri siswa.

Pembelajaran berbasis proyek ini juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Dengan mengenal rumah adat dari berbagai daerah, siswa menunjukkan rasa apresiasi yang lebih tinggi terhadap budaya lokal. Hal ini mendukung penelitian Jasmine dan Wulandari (2024), yang menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis budaya dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa. Sikap siswa terhadap keberagaman budaya menjadi lebih positif, sebagaimana juga ditemukan oleh Rahmawati et al. (2024).

Namun, kendala seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu menjadi tantangan dalam pelaksanaan proyek ini. Guru mengatasi kendala ini

dengan memberikan bimbingan tambahan dan memperpanjang waktu pengerjaan proyek di luar jam pelajaran. Strategi ini sejalan dengan temuan Lubis et al. (2024), yang menekankan pentingnya fleksibilitas waktu dalam pembelajaran berbasis proyek. Dukungan guru yang adaptif memastikan bahwa semua siswa dapat menyelesaikan proyek dengan baik dan memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan pemahaman budaya dan keterampilan abad ke-21 siswa. Pendekatan ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Proyek ini dapat menjadi model inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, sebagaimana diusulkan oleh Dewi et al. (2024), yang menekankan pentingnya inovasi dalam menghadapi tantangan globalisasi di bidang pendidikan.

D. Kesimpulan

Pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan miniatur rumah adat di kelas 4 SDN 01 Jati, Jaten, Karanganyar, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dengan tahapan yang terstruktur mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, siswa tidak hanya mengenal jenis-jenis rumah adat dan nilai-nilai budayanya, tetapi juga mengasah kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi. Proyek ini menciptakan suasana belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan, yang membantu siswa menghubungkan materi IPS dengan kehidupan nyata. Selain itu, presentasi hasil karya memberikan pengalaman berharga bagi siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Meskipun terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu, strategi yang diterapkan guru, seperti pembimbingan intensif, fasilitasi diskusi, dan perpanjangan waktu pengerjaan, mampu mengatasi

tantangan tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan dan sikap siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek dapat dijadikan model inovatif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam menanamkan pemahaman budaya dan nilai-nilai toleransi yang relevan dengan kebutuhan siswa di era globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). PENGARUH PENDEKATAN MINDFUL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2).
- Anggreni, N. W. S. (2024). Pengenalan bahasa Bali melalui media gending rare pada anak usia dini di TK Hainan School. *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah*, 4(2), 66–91.
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *Daarus Tsaqofah: Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2),

- 118–128.
- Cahyani, O. G. (2024). Penguatan dimensi kebhinekaan global melalui materi warisan budaya pada mata pelajaran IPAS kelas 5 sekolah dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 36–43.
- Damayanti, D., Youanda, E., & Utami, R. M. (2024). Menanamkan jiwa nasionalisme melalui pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11–11.
- Damanik, M. H., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2024). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam menanamkan nilai moralitas pada siswa sekolah dasar: The role of civic education in instilling moral values in elementary school students. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 774–781.
- Dewi, E. M. P., Qamaria, R. S., Widiastuti, A. A., Widyatno, A., Marpaung, J., Ervina, I., ... & Suprihatin, T. (2024). Pendidikan Indonesia di era globalisasi: Tantangan dan peluang. *Nas Media Pustaka*.
- Ella, C. G., Setiani, P. P., Sunuyeko, N., & Agustin, A. (2024). Edugame wordwall: Media pembelajaran inovatif IPS kelas 7 SMP Sunan Ampel Ponokusumo materi sosialisasi dalam masyarakat. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1329–1337.
- Habibah, S. M., & Hapsan, A. (Eds.). (2024). *Model problem-based learning (PBL) dalam pembelajaran sejarah*. CV. Ruang Tentor
- Hadi, Y. N., & Nisa, N. A. K. (2023). Polemik Pendidikan Indonesia Masa Kini. Edited by Yusron Nur Hadi. Sukolilo Pati Jawa Tengah: Fatiha Media (Sukolilo. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Yusron-Nur-Hadi/publication/373097443_Polemik_Pendidikan_Indonesia/links/64d8a9cfad846e28828c598e/Polemik-Pendidikan-Indonesia.pdf.
- Jasmine, G. P., & Wulandari, H. (2024). Penggunaan baju kebaya dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 366–372.
- Lubis, D. C., Harahap, F. K. S., Syahfitri, N., Sazkia, N., & Siregar, N. E. (2024). Pembelajaran berbasis proyek: Mengembangkan keterampilan abad 21 di kelas. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1292–1300.
- Ni'mah, R., Ruskandi, K., & Wahyudin, D. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 69-78.
- Pernantah, P. S. (2019). Desain skenario pembelajaran aktif dengan metode “Mikir” pada mata kuliah pendidikan IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 145–155.
- Pernantah, P. S., Khadijah, K., Hardian, M., & Syafiq, A. (2022, October). Desain pembelajaran project-based terintegrasi kearifan lokal pada mata kuliah pendidikan IPS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 4, pp. 191–203)*
- Rahmawati, R., Rosanty, R., & Hayat, H. F. (2024). Penanaman sikap cinta tanah air melalui menari kreatif anak usia dini. *Attamkiim: Jurnal Pengabdian Masyarakat*,

- 1(1), 1–10.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD interaktif berbasis STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291.
- Sofiyana, M. S., Ahdiyati, M., Iskandar, A. M., Hairunisya, N., Usriyah, L., Dwiantara, L., ... & Prihatiningsih, T. S. (2021). *PANCASILA, Merdeka Belajar dan Kemerdekaan Pendidik*. Unisma Press.
- Syarifuddin, S., Anjarwati, R. A., Aisyah, S., Putro, H. P. N., & Triana, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 23-32.