

**PEMBELAJARAN DIALOGIS DALAM PEMBELAJARAN MENDALAM MELALUI PROYEK
CERITA BERGAMBAR JATAKA DI SEKOLAH DASAR**

Elisabeth Lis¹, Akbar Al Masjid², Ana Fitrotun Nisa³, Berliana Henu Cahyani⁴,

¹ SD Kanisius Wanurejo Borobudur Magelang

² Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

³ Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

⁴ Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Alamat e-mail : [1elisabethlis35@gmail.com](mailto:elisabethlis35@gmail.com) , Alamat e-mail : ²

almasjida@ustjogja.ac.id , Alamat e-mail : ³berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze how the integration of dialogic learning and immersive learning within a Project Based Learning (PjBL) framework, using illustrated Jataka stories from the Borobudur Temple reliefs, can improve creativity, literacy skills, and understanding of moral values of elementary school students. The background of this study lies in the low level of higher-order thinking skills (HOTS) among Indonesian students and the need for a contextual and adaptive learning approach to the challenges of the 21st century. Jataka reliefs were chosen as a learning resource rich in moral values and narrative visuals, so that they are relevant to the characteristics of students at the concrete operational stage. This study used a qualitative approach with a case study design involving Phase B students at Kanisius Wanurejo Borobudur Elementary School. Data collection techniques included participant observation, semi-structured interviews, and student reflection journals. Data analysis followed the Miles & Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the integration of dialogic learning, immersive learning, and PjBL provides students with opportunities to think critically, express ideas, collaborate, and develop deeper moral understanding. The use of illustrated stories has been shown to be effective in enhancing imagination, improving literacy skills, and connecting concepts to real-life experiences. These findings confirm that local culture-based learning through the Jataka narrative project is an innovative and effective approach to fostering creativity, literacy, and character development in elementary school students.

Keywords: *dialogic learning, deep learning, Jataka relief, project-based learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana integrasi model dialogic learning dan deep learning dalam konteks Project Based Learning (PjBL) berbasis

cerita bergambar Jataka dari relief Candi Borobudur dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan literasi, dan pemahaman nilai moral peserta didik sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis (HOTS) siswa Indonesia dan perlunya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan adaptif terhadap tantangan abad ke-21. Relief Jataka dipilih sebagai sumber belajar yang kaya akan nilai moral dan visual naratif, sehingga relevan dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus pada siswa fase B di SD Kanisius Wanurejo Borobudur, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dan jurnal refleksi. Analisis data mengikuti model Miles & Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi dialog, pembelajaran mendalam, dan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, mengungkapkan gagasan, berkolaborasi, dan mengembangkan pemahaman moral yang lebih mendalam. Penggunaan cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan imajinasi, keterampilan literasi, dan mengintegrasikan konsep dengan pengalaman hidup nyata. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal melalui proyek naratif Jataka merupakan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk membangun kreativitas, literasi, dan karakter siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran dialogis, pembelajaran mendalam, relief Jataka, pembelajaran berbasis proyek

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Saat ini pendidikan dasar di abad ke-21 sedang menghadapi tantangan transformatif yang signifikan, dimana pembelajaran bukan hanya sekedar transfer pengetahuan tetapi juga pengembangan pemahaman konseptual yang mendalam pada peserta didik . Berdasarkan hasil PISA (*Programme for Internasional Student Assesment*) tahun 2022 menunjukkan lebih dari 95% peserta didik di Indonesia hanya bisa menjawab soal dengan kriteria LOTs (

Lower Order Thinking Skills). (Wibowo et al., 2025). Hal ini sangat penting untuk segera diatasi mengingat era saat ini laju teknologi semakin pesat sebagai dampak dari globalisasi. (Tri et al., 2024). Menurut Alaafil (2019) dalam (Aulia, 2023), berbagai permasalahan global yang berkembang saat ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk mempersiapkan generasi yang cerdas, tanggap, tanggap, dan kreatif. Paradigma belajar pada anak harus diubah menjadi adaptif, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah.

Pembelajaran mendalam (*deep learning*) adalah pembelajaran yang menekankan pada pemahaman mendalam, koneksi antar konsep, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, merupakan pendekatan yang relevan dalam menjawab tantangan saat ini.(Mujtahid et al., 2025). Dalam implementasinya *deep learning* mampu mengubah cara guru menyampaikan materi menjadi proses dua arah atau multi arah yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Implementasi *deep learning* di sekolah dasar dapat mengubah cara guru menyampaikan materi dari pendekatan satu arah menjadi proses dua arah atau multi arah yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini dikarenakan pembelajaran mendalam atau *deep learning* mengajak peserta didik untuk menggali pengetahuan, menelaah informasi, menyelesaikan masalah, memecahkan masalah, dan membangun makna secara mandiri maupun berkelompok. (Suyanto, 2025) (Mujtahid et al., 2025).

Pembelajaran mendalam adalah pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat pemahaman konseptual, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Proses pembelajaran ini memberikan pengalaman yang bermakna dan sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Mandiri, yang berfokus pada peserta didik dan penguasaan kompetensi inti.(Wibowo

et al., 2025). Pembelajaran mendalam juga mendorong motivasi intrinsik, mengaitkan informasi dari berbagai sumber untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti mengaplikasi, analisis, dan sintesis sesuai taksonomi Bloom dalam pemecahan masalah dan transfer pengetahuan. Pembelajaran mendalam dalam pendidikan menekankan pemahaman konseptual yang mendalam dan integrasi pengetahuan, alih-alih sekadar menguasai fakta. Menurut tinjauan sistematis sebuah penelitian, pembelajaran mendalam dicirikan oleh integrasi informasi baru ke dalam struktur kognitif siswa, yang menciptakan pemahaman yang saling terkait dan aplikatif.(Akmal et al., 2025). Model ini mendukung peserta didik dalam mengkonstruksi konsep secara aktif melalui interaksi sosial dan penggunaan teknologi, yang memungkinkan transfer pengetahuan ke konteks yang lebih luas atau baru

Dalam proses tersebut, pembelajaran dialogis berperan didalamnya. Pembelajaran dialogis adalah pembelajaran yang membuka ruang bagi para peserta didik untuk menyampaikan gagasan terhadap permasalahan yang dipelajari, bekerja bersama memahami permasalahan tersebut, serta memperluas cara pandang peserta didik dalam menemukan solusi. (Bramasti, 2025). Dialog bukan sekadar bentuk komunikasi, tetapi merupakan proses yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kebebasan

intelektual sebagai dasar untuk mewujudkan masyarakat yang lebih adil dan demokratis. Freire menawarkan model pembelajaran dialogis, sebuah proses pembelajaran yang terjadi melalui komunikasi dua arah yang saling menghormati antara guru dan siswa. Dalam dialog ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Pendekatan ini mencerminkan prinsip-prinsip pendidikan humanis karena menghargai martabat, kreativitas, dan potensi unik setiap siswa.(Komariyah, 2025). Freire (2005) dalam (Bramasti, 2025) menekankan bahwa dalam dialog sejati, tidak ada individu atau kelompok yang boleh mendominasi yang lain. Dialog harus berlangsung dalam suasana kesetaraan, dan kesetaraan ini hanya dapat terwujud jika setiap peserta memiliki rasa welas asih terhadap sesama dan rasa hormat terhadap kehidupan.

Dialog berperan dalam memperkuat hubungan di dalam kelas. Ketika peserta didik diberi ruang untuk mengungkapkan pendapat dan ide, mereka merasa dihargai, yang meningkatkan motivasi belajar mereka karena mereka memandang diri mereka sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Pendekatan dialogis juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif; baik peserta didik yang belajar cepat maupun yang belajar lebih lama dapat berbagi pengalaman dan belajar bersama. Hal ini

mendorong pembelajaran kolaboratif dan menciptakan suasana kelas yang mendukung perkembangan intelektual dan sosial siswa.(Komariyah, 2025). Dalam praktiknya pembelajaran dialogis dilaksanakan dalam diskusi kelompok kecil, kerja kelompok, dan role play atau bermain peran. Praktik pembelajaran dialogis terangkum dalam pembelajaran mendalam atau deep learning. Dalam hal ini, guru terbantu dalam mengembangkan diskusi dan membentuk struktur pembelajaran. Dengan interaksi yang baik dalam proses diskusi diharapkan peserta didik lebih memahami pembelajaran sehingga ketrampilan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang.

Menurut Djamarah (2010) dalam (Aulia, 2023), untuk mengembangkan ketrampilan berpikir Tingkat tinggi (HOTs) pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan model-model yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah pembelajaran berbasis proyek. Project Based Learning (PjBL) adalah kegiatan pembelajaran berupa pembuatan produk barang atau layanan jasa yang digunakan sebagai wahana penguasaan kompetensi. (Kemdikbud, 2022)(Martati, 2022). Keterampilan berpikir tingkat tinggi, juga dikenal sebagai Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), merupakan bentuk kemampuan

kognitif yang lebih kompleks. Keterampilan ini memerlukan pelatihan agar peserta didik terbiasa menghadapi dan memecahkan berbagai masalah sulit. Keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi berpikir kreatif, pemecahan masalah, berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan kemampuan menyampaikan argumen. (Purba, 2022) (Niza et al., 2024). Menurut Bell (2010) dalam (Ahmad et al., 2025), Project Based Learning membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, yang menjadi tuntutan dalam pendidikan modern.

Kreativitas yang merupakan salah satu indikator dari berpikir tingkat tinggi, dapat dikembangkan dengan memanfaatkan budaya lokal yang ada di sekitar sekolah atau tempat tinggal peserta didik sebagai sumber belajar kontekstual. Strategi pembelajaran kontekstual adalah pendekatan yang menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan peserta didik. (Agustian Vieri et al., 2025). SD Kanisius Wanurejo adalah sekolah yang terletak di dekat wisata Candi Borobudur. Candi Borobudur memiliki beberapa jenis relief, salah satunya adalah relief Jataka. Relief Jataka di Candi Borobudur dapat digunakan sebagai konteks untuk pembelajaran peserta didik .

Sebagai sumber belajar Jataka dapat meningkatkan imajinasi anak berdasarkan bentuk reliefnya. Menurut Piaget dalam (Rubi Babullah, 2022) anak dalam usia 7-12 tahun mulai berpikir logis dan anak sangat mudah menerima berbagai informasi. Daya kreatif dan daya khayal merupakan kemampuan khas dan luar biasa dalam setiap orang sejak lahir.(Bramasti, 2024). Maka pembelajaran berbasis proyek dengan relief Jataka sebagai konteks dengan penerapan deep learning dan pembelajaran dialogis diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan literasi peserta dengan produk buku cerita bergambar.

Jataka adalah serangkaian kisah tentang Bodhisattva, yang mengalami kelahiran kembali berulang kali dalam berbagai wujud, baik manusia maupun hewan, dengan tujuan membantu makhluk hidup mencapai Kebuddhaan. Dalam setiap kisah, Bodhisattva secara konsisten mencontohkan kebenaran dan ajaran Dharma.(Riyanto, 2017). Menurut Nirwana (2020) dalam (Noor & Kasiyan, 2024), nilai-nilai moral dalam relief merupakan pesan-pesan etika atau ajaran moral yang tersirat melalui bentuk visual yang ditampilkan. Relief, sebagai karya seni, digunakan untuk menggambarkan kisah, legenda, dan pesan-pesan moral melalui ukiran tiga dimensi. Nilai-nilai moral dalam relief mendorong pengunjung untuk merenungkan kembali tindakan, pengorbanan, dan konflik baik dan

buruk yang digambarkan. Dengan demikian, relief bukan hanya karya estetika, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian nilai-nilai moral, membantu pengunjung memahami ajaran etika atau filosofis yang ingin disampaikan oleh pembuatnya (Syofiadisna, 2020)(Noor & Kasiyan, 2024).

Dalam relief Jataka terdapat tokoh-tokoh yang menggambarkan kebaikan dan kejahatan atau suatu kondisi yang menyedihkan, bencana, dan lain sebagainya. Relief Jataka pada Candi Borobudur memiliki potensi besar sebagai media literasi budaya bagi anak-anak sekolah dasar karena mengandung kisah-kisah moral yang mudah dipahami sekaligus memperkenalkan warisan budaya bangsa. Melalui visualisasi tokoh, alur cerita, dan nilai-nilai luhur yang tergambar pada relief, peserta didik dapat belajar tentang kebaikan, pengorbanan, keberanian, dan kepemimpinan secara kontekstual (Noor & Kasiyan, 2024). Penggunaan relief visual sebagai bahan ajar juga selaras dengan konsep literasi budaya, yaitu kemampuan memahami simbol, narasi, dan makna budaya lokal sebagai bagian dari proses pembentukan karakter sejak dini. Lebih lanjut, penelitian tentang pendidikan Buddha juga menegaskan bahwa kisah Jataka efektif dalam menanamkan nilai-nilai etika karena disajikan dalam format naratif yang dekat dengan pengalaman anak-anak. (Renanda, 2025). Ketika relief-relief ini digunakan sebagai media

pembelajaran diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai moral, dan kebaikan seperti menolong kepada yang membutuhkan, tidak membeda-bedakan dalam berteman, tidak membenci, dan masih banyak nilai-nilai kebaikan lain. (Noor & Kasiyan, 2024). Dengan demikian, pengintegrasian relief Jataka ke dalam pembelajaran literasi budaya tidak hanya memperkuat apresiasi terhadap warisan sejarah, tetapi juga membentuk karakter peserta didik sesuai nilai-nilai luhur yang diwariskan melalui kisah-kisah tersebut.

Dalam tujuan membentuk karakter peserta didik melalui kisah jataka, perlu adanya media untuk membantu dalam proses pembentukan karakter tersebut. Salah satu inovasi yang berkembang adalah media visual untuk membantu proses pembelajaran. menjelaskan bahwa media visual gambar dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik usia sekolah dasar yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget berada dalam tahap berpikir konkret-operasional. Visualisasi mampu menghubungkan ide-ide dengan pengalaman nyata yang memudahkan peserta didik memahami konteks tulisan yang akan dibuat. (Santrock,2018)(Dewi, 2025). Media visual memiliki peran penting untuk menciptakan situasi belajar komunikatif dan menyenangkan. Media visual juga dapat membantu peserta didik memusatkan perhatian,

memperjelas makna, dan memperkuat ingatan.

Penggunaan media visual dapat memperkaya kosakata peserta didik, dan mendorong munculnya ide-ide baru yang mungkin sulit diekspresikan secara verbal. Literasi menulis saat ini menuntut peserta didik untuk beradaptasi dengan berbagai bentuk informasi. Literasi menuntut pemahaman berbagai bentuk komunikasi. Maka dari itu integrasi media visual dalam pembelajaran menulis adalah jawaban agar peserta didik mampu menulis dalam bentuk teks konvensional, mampu berimajinasi berdasarkan media, dan diperoleh karakter yang baik.(Lankshear dan Knobel, 2015) (Dewi, 2025).

Integrasi media visual untuk literasi untuk anak usia sekolah dasar sesuai dengan teori kognitif Piaget. Menurut Piaget perkembangan pola pikir manusia dari masa kanak-kanak hingga remaja melewati beberapa tahap. Pada tahap sensorimotor (0–2 tahun), anak-anak memahami dunia melalui gerakan dan stimulasi sensorik, sekaligus mulai mengenali konsep keberadaan benda. Memasuki tahap pra-operasional (2–6 tahun), keterampilan motorik dan penggunaan simbol anak mulai berkembang. Pada tahap operasional konkret (7–12 tahun), anak-anak mampu berpikir logis berdasarkan pengalaman nyata. Sementara itu, pada tahap operasional formal (13–17 tahun), remaja mulai menunjukkan

kemampuan penalaran abstrak dan berpikir lebih mendalam (Nainggolan & Daeli, 2021) (Rubi Babullah, 2022). Tahap operasional konkret adalah fase perkembangan kognitif yang terjadi sekitar usia 7–12 tahun, ketika anak-anak mulai lebih memahami berbagai operasi mental. Pada tahap ini, anak-anak dapat berpikir lebih logis, tetapi tetap membutuhkan objek nyata, contoh langsung, atau situasi konkret untuk memahami konsep dengan mudah. Mereka belajar melalui observasi, eksperimen sederhana, dan latihan berpikir yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari.(Saputra et al., 2023).

Integrasi pembelajaran mendalam dan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) telah banyak dibahas dalam penelitian sebagai pendekatan efektif untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan pembelajaran mandiri peserta didik . Hal ini menunjukkan bahwa PjBL yang dirancang dengan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam dapat meningkatkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi peserta didik melalui aktivitas proyek yang autentik dan kontekstual. Pembelajaran mendalam membantu peserta didik memahami konsep secara fundamental, sementara kerangka kerja PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna yang membutuhkan eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah di dunia nyata. Sinergi antara keduanya menjadikan proses

pembelajaran lebih bermakna dan berpusat pada siswa. (Nurazizah et al., 2025). Pendekatan pembelajaran dialogis memainkan peran penting dalam memperkuat proses pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan dialogis memungkinkan interaksi terbuka antara guru dan peserta didik untuk bertanya, menanggapi, berefleksi, dan membangun pemahaman secara kolaboratif. Penelitian menegaskan bahwa penggunaan strategi dialogis dalam desain PjBL—terutama bila dikombinasikan dengan pembelajaran mendalam—dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemrosesan informasi peserta didik melalui diskusi dan pertukaran ide yang bermakna. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran dialogis, pembelajaran mendalam, dan PjBL merupakan strategi kurikulum inovatif yang memposisikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.(Asmi et al., 2025)

Kebaruan dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek dengan relief Jataka sebagai konteks dengan penerapan deep learning dan pembelajaran dialogis dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan literasi peserta. Penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana integrasi pembelajaran dialogis dan pembelajaran mendalam (deep learning) dalam model Project Based Learning (PjBL) berbasis cerita bergambar kisah Jataka dari relief

Candi Borobudur dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan literasi, dan pemahaman nilai-nilai moral peserta didik sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana integrasi pembelajaran dialogis dan pembelajaran mendalam (deep learning) dalam model Project Based Learning (PjBL) berbasis cerita bergambar Jataka dari relief Candi Borobudur dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan literasi dan pemahaman nilai-nilai moral peserta didik di SD Kanisius Wanurejo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang hasil penelitiannya dipaparkan dalam bentuk deskripsi.(Sarjono et al., 2023). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan menggambarkan secara mendalam proses integrasi pembelajaran dan perubahan perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Untuk desain penelitian menggunakan studi kasus, yaitu meneliti secara mendalam satu fase di SD Kanisius Wanurejo yang melaksanakan pembelajaran PjBL dengan kisah Jataka. Desainnya menggunakan Studi Kasus (Case Study), yaitu meneliti secara mendalam satu kelas atau kelompok peserta didik yang mengikuti PjBL berbasis cerita Jataka. Fokus dari penelitian ini adalah pada proses pembelajaran. Subjek penelitian

adalah peserta didik fase B di SD Kanisius Wanurejo Borobudur.

Prosedur pembelajaran kali ini diawali dengan dialog pembuka untuk eksplorasi pengetahuan awal yaitu dengan observasi replika relief Jataka di kelas terbuka SD Kanisius Wanurejo. Setelah itu dilanjutkan dengan memilih salah satu kisah yang akan dipelajari dengan diskusi kelas. Setelah terpilih satu judul maka guru sebagai fasilitator menceritakan kisah tersebut dan peserta didik memperhatikan. Setelah ini masuk dalam pembelajaran mendalam (deep learning) dengan cara dialogis yaitu role play untuk menganalisis tokoh, alur cerita, dilanjutkan menganalisis nilai moral yang terkandung dalam cerita. Setelah melakukan role play peserta didik bersama guru berdiskusi untuk mendiskusikan produk apa yang akan dibuat sebagai proyek, dan dihasilkan kesepakatan akan membuat cerita bergambar. Cerita bergambar ini akan dibuat dengan gambar yang dibuat oleh anak dan tulisan narasi berdasarkan gambar tersebut. Sebelum menggambar peserta didik berdiskusi untuk menentukan ilustrasi apa yang akan digambar berdasarkan cerita yang sudah diceritakan dan dilakukan role play. Setelah setiap peserta didik mendapatkan satu ilustrasi, mereka berkelompok kecil untuk proses menggambar dan menulis. Dalam kelompok kecil, mereka berdiskusi terkait konten apa yang dituangkan dalam masing-masing gambar dan narasi yang

sesuai dari gambar tersebut. Setelah selesai menggambar dan menulis, setiap kelompok presentasi hasil gambar dan teks narasi yang ditulis, jika ada masukan atau perbaikan setiap kelompok akan bersama-sama menyempurnakan karya mereka sesuai arahan. Setelah penyempurnaan selesai, teks dan gambar dari semua peserta akan digabung, diurutkan sesuai jalan cerita, kemudian dicetak menjadi buku cerita bergambar.

Berdasarkan tujuan penelitian, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi wawancara semi terstruktur peserta didik untuk memperoleh narasi tentang pengalaman saat pembelajaran dan perubahan perilaku mereka selama kegiatan, observasi partisipan bertujuan mengamati dan mendokumentasikan proses integrasi pembelajaran dan perubahan perilaku secara real-time, dan jurnal refleksi untuk memperoleh data yang mendalam dari peserta didik terkait pembelajaran dan perubahan perilaku dilihat dari hasil refleksi. Dari ketiga instrumen tersebut memungkinkan eksplorasi subjektif dari perspektif peserta didik, guru, dan pengamat.

Analisis data dalam penelitian ini, menggunakan model Miles & Huberman yaitu kegiatan mereduksi data, menyajikan data, dan memverifikasinya untuk memperoleh kesimpulan. (Ash-shiddiqi et al., 2025).

Pengolahan pada hasil

wawancara yang dilakukan pertama kali adalah reduksi data, peneliti menyaring, meringkas, dan memilih informasi penting dari wawancara mahasiswa, kemudian mengelompokkannya ke dalam tema-tema utama seperti pengalaman awal, integrasi pembelajaran, perubahan perilaku, proses pembelajaran, dan saran perbaikan. Tahap selanjutnya adalah penyajian data, di mana informasi yang telah direduksi ditampilkan dalam bentuk matriks, tabel, atau deskripsi naratif sehingga pola, persamaan, dan perbedaan antar partisipan dapat terlihat jelas. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan menginterpretasikan pola-pola tersebut untuk menghasilkan temuan-temuan kunci terkait pengalaman belajar mahasiswa, tren umum yang muncul, dan temuan-temuan unik yang menjadi ciri konteks penelitian.

Pengolahan selanjutnya adalah hasil observasi dengan model yang sama. Reduksi hasil observasi dilakukan dengan menjumlahkan hasil skor setiap indikator. Indikator dalam observasi antara lain integrasi pembelajaran, perubahan perilaku, dan faktor pendukung atau proses. Setiap indikator memiliki rentang skor 1-4 dengan klasifikasi rendah, cukup, baik, sangat baik. (Fojri, 2020). Kemudian tahap penyajian data dalam bentuk tabel, dan grafik. Selanjutnya dari data yang diperoleh diambil kesimpulan.

Data ketiga yang diambil

adalah hasil refleksi dari 12 peserta didik. Dari hasil refleksi dilakukan proses reduksi sehingga diperoleh jawaban dominan dari setiap tema refleksi, kemudian disajikan dalam bentuk diagram batang. Berdasarkan diagram maka diambil kesimpulan. Berdasarkan penjelasan tersebut, Model Miles dan Huberman dipilih karena menyediakan proses analisis yang sistematis, interaktif, dan berkelanjutan, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menuntut pemahaman mendalam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data diperoleh data wawancara mendalam terhadap 5 peserta didik, hasil observasi pembelajaran di kelas, dan lembar refleksi dari 12 peserta didik. Dari data yang diperoleh masing-masing diolah berdasarkan Miles & Huberman yaitu kegiatan mereduksi data, menyajikan data, dan memverifikasinya untuk memperoleh kesimpulan.

Pertama, hasil wawancara dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 1 Wawancara Peserta Didik Setelah Pembelajaran SD Kanisius Wanurejo

Tema	Pola Jawaban Dominan
Pengetahuan awal	Kegiatan kreatif paling menarik
Integrasi Belajar	Mengaitkan moral cerita dengan Pendidikan Pancasila, literasi, seni, kehidupan sehari-hari.
Momen Integrasi	

Perubahan Perilaku	Terjadi pada diskusi, membuat gambar bercerita, bermain peran.
Tantangan	Lebih berani, lebih sabar, lebih peduli.
Proses Pembelajaran	malu, bingung awal.
Saran	Menyenangkan, terstruktur, memudahkan pemahaman Lebih banyak aktivitas kreatif dan cerita

Berdasarkan proses reduksi data terhadap lima peserta didik, ditemukan bahwa pengalaman belajar yang paling menarik bagi peserta didik berpusat pada kegiatan kreatif seperti menggambar tokoh cerita, bermain peran, dan diskusi kelompok. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis cerita Jataka dan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Lebih lanjut, integrasi pembelajaran terjadi ketika peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, misalnya menghubungkan nilai moral cerita dengan PPKn, kegiatan literasi, seni, dan pengalaman sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan Febrianti (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menghubungkan pengalaman, konteks, dan nilai memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam.(Febrianti et al., 2024).

Penyajian data menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran terjadi melalui kegiatan diskusi, ringkasan cerita, pembuatan poster, dan bermain peran, yang memungkinkan peserta didik untuk secara bersamaan menghubungkan aspek moralitas, literasi, seni, dan kerja kolaboratif. Pembelajaran terintegrasi ini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif tetapi juga berkontribusi pada perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, kesabaran dalam bekerja sama, dan munculnya sikap saling membantu. Perubahan perilaku ini dipicu oleh pesan moral dari cerita Jataka, kegiatan dialogis, dan dinamika kerja kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Paramewari et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan dialogis efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan ketrampilan sosial peserta didik .

Secara keseluruhan, analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran menyenangkan, terstruktur, dan menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mengalami integrasi lintas mata pelajaran secara alami. Aktivitas berbasis cerita dan proyek terbukti meningkatkan minat, pemahaman nilai, dan perubahan perilaku positif. Namun, beberapa tantangan tetap ada, seperti rasa malu dalam berbicara dan kesulitan awal dalam berkolaborasi, sehingga guru perlu memberikan dukungan yang

lebih intensif pada tahap awal kegiatan. Saran peserta didik mengenai perlunya menambahkan aktivitas kreatif seperti menggambar, poster, dan bermain peran menegaskan pentingnya pembelajaran eksperiensial. Pendekatan ini sejalan dengan model analisis Miles & Huberman, yang menekankan pentingnya pemahaman mendalam tentang pola data untuk menghasilkan kesimpulan yang kredibel.(Ash-shiddiqi et al., 2025).

Kedua, pengamatan dilakukan dengan observasi dan diperoleh data sebagai berikut:

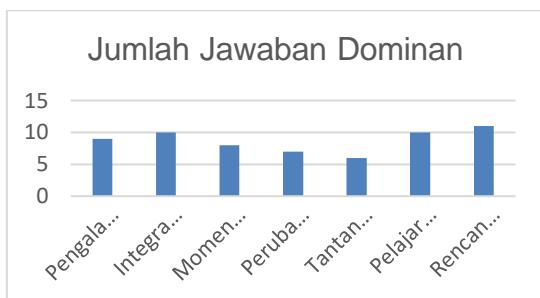


Grafik 1 Hasil Analisis Observasi Kelas

Hasil analisis skor observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berada dalam kategori "baik-sangat baik" untuk semua komponen, dengan skor tertinggi untuk faktor pendukung proses (4,00).

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran, diskusi kelompok, dan proyek kreatif berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan positif secara emosional bagi peserta didik. Pada aspek integrasi pembelajaran, skor rata-rata 3,67 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pembelajaran sebelumnya dan menerapkannya dalam konteks nyata, terutama saat membuat ilustrasi dan menyusun narasi.Pola ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan perkembangan sosio-emosional siswa. Misalnya, dalam konteks pembelajaran, role play telah terbukti efektif dalam meningkatkan kolaborasi dan aktivitas didik peserta.(Anggriani & Ishartiwi, 2017). Berdasarkan analisis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis cerita Jataka pada PjBL, tidak hanya mendukung pemahaman kognitif tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan sosial emosional peserta didik.

Ketiga data diperoleh dari hasil refleksi 12 peserta didik maka diperoleh hasil sebagai berikut .



Grafik 2 Hasil Analisis Refleksi Peserta Didik

Refleksi dari 12 peserta didik menunjukkan pola yang konsisten bahwa aktivitas kreatif seperti menggambar karakter Jataka dan diskusi kelompok merupakan pengalaman yang paling berkesan dan menjadi katalis bagi keterlibatan awal peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek dan berbasis cerita dapat menciptakan titik awal yang kuat untuk meningkatkan fokus dan kesiapan belajar. Pada fase integrasi, mayoritas peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pelajaran sebelumnya, seperti Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Seni Rupa, dan pengalaman pribadi, yang menegaskan bahwa proses pembelajaran mendorong koneksi lintas disiplin. Proses kolaboratif seperti pembuatan gambar dan

diskusi kelompok merupakan momen kunci yang memperdalam pemahaman mereka dan menghasilkan perubahan perilaku positif berupa peningkatan keberanian, ketelitian, kerja sama, dan empati. Tantangan yang dihadapi peserta didik antara lain seperti kesulitan menggambar dan menyusun narasi, hal ini menjadi titik refleksi yang mendorong mereka untuk beradaptasi, berkolaborasi, dan menerima umpan balik. Pada fase penutup, peserta didik menegaskan bahwa nilai-nilai moral dan kerja sama merupakan pelajaran kunci yang ingin mereka terapkan dalam kegiatan selanjutnya, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berhasil tidak hanya dalam ranah kognitif tetapi juga dalam karakter dan motivasi internal. Temuan ini memperkuat arah analisis bahwa tahap berikutnya dapat difokuskan pada pendalaman strategi pembelajaran integratif, penguatan perancah, dan pemetaan perubahan karakter sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran secara holistik. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menegaskan bahwa PjBL dan pembelajaran berbasis cerita dapat meningkatkan keterlibatan, integrasi

pengetahuan, serta perkembangan sosial-emosional peserta didik (Pertiwi et al., 2024)

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis wawancara, observasi, dan refleksi siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan cerita Jataka dengan model Project-Based Learning (PjBL) berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang telah dipelajari, tetapi juga mengasah aspek emosional dan sosial mereka melalui kegiatan kreatif, dialog, dan kolaborasi. Peserta didik menunjukkan perubahan positif dalam perilaku, seperti peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara, kemampuan untuk bekerja sama, dan akurasi dalam menyelesaikan tugas. Tantangan, seperti rasa malu atau kesulitan membangun narasi, sebenarnya memperkuat proses pembelajaran ketika diatasi dengan dukungan dan umpan balik dari teman sebaya. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang

menunjukkan bahwa mengintegrasikan cerita, proyek, dan refleksi memperkuat pemahaman konseptual, membangun keterampilan sosial-emosional, dan memotivasi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis cerita dan proyek dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan relevan bagi peserta didik masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian Vieri, D. S., Ulul Azmi, F., & Gusmaneli. (2025). Implementasi Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Karakter Siswa. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.787>
- Ahmad, A., Saputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model Project-Based Learning pada Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Sultra: Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5.
- Akmal, A. N., Maelasari, N., Ilmu, T., & Islam, P. (2025). Pemahaman Deep Learning dalam Pendidikan : Analisis Literatur melalui Metode Systematic

- Literature Review (SLR). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 3229–3236.
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Anggriani, R., & Ishartiwi. (2017). KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS. *Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221.
- Ash-shiddiqi, H., Sinaga, R. W., Audina, N. C., Data, R., & Data, D. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. *JURNAL EDUKATIF*, 3(2), 333–343.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>
- Asmi, Y. K., Wibawa, S., Barriyah, I. Q., Nisa, A. F., & Maria, H. (2025). DEVELOPMENT OF PJBL AND DEEP LEARNING TO IMPROVE STUDENT CREATIVITY IN PANCASILA INTEGRATED ARTS EDUCATION. *Sosioedukasi (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial)*, 14(2), 832–846.
- Aulia, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar Application of Project Based Learning Model to Improve Students ' Creative Thinking Skills in Elementary School ide dan gagasan baru yang belum diw. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–7.
<https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/338/917>
- Bramasti, D. (2024). PENERAPAN PELAJARAN MENGGAMBAR SECARA DIALOGIS BERBASIS PARADIGMA PEDAGOGI IGNASIAN. *Jurnal Spiritual Ignasian*, 24(02), 103–121.
<https://ejournal.usd.ac.id/index.php/SI/article/view/9766>
- Bramasti, D. (2025). PENERAPAN DIALOG UNTUK MEMBANGUN KONTEKS PEMBELAJARAN BERBASIS PARADIGMA PEDAGOGI IGNASIAN. *Jurnal Sporitual Ignasian*, 25(01), 69–89.
- Dewi, A. C. (2025). MEDIA VISUAL SEBAGAI ALAT BANTU LITERASI MENULIS DI ERA DIGITAL. *Jurnal E-MAS(Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(2), 57–65.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/E-MAS/article/view/268/192>
- Febrianti, M. D., Al-bahij, A., & Mufidah, L. (2024). Pentingnya Konteks dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika pada Anak Sekolah Dasar Kelas 2. *Jurnal UMJ*, 1312–1320.
- Fojri, M. A. (2020). Peningkatan kemampuan guru binaan mengembangkan metode "permadu" pada p bm melalui

- observasi kelas di kabupaten lumajang. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 4, 9–19.
- Komariyah, S. (2025). Relevansi Konsep Dialog Paulo Freire dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika di Madrasah Ibtidaiyah The Relevance of Paulo Freire 's Dialogical Concept in Enhancing Mathematical Understanding in Islamic Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3, 10–20.
<https://mathedu.john.my.id/index.php/edu/article/view/71>
- Martati, B. (2022). PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Conference of Elementary Studies*, 14–23.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14907>
- Mujtahid, M., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM (DEPP LEARNING) DI SEKOLAH DASAR SEBAGAI PENGUATAN KURIKULUM MERDEKA. *PEDASUD: Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 02.
- Niza, N. A., Bramantha, H., & Rofek, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill (Hots) Peserta Didik Di Kelas 4 SD Negeri Prajekan Kidul 2 Nur azizatun niza The Influence of the Project Based Learning Model on High Order Thinking Skill (Hots) of. *JBC: Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 20–30.
<https://www.jurnal.icjambi.id/index.php/jbic/article/view/470>
- Noor, R., & Kasiyan, A. ; (2024). Moral Values in the Mahisha Jataka Relief at Borobudur Temple: An Iconographic Study. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(1), 96–106.
<http://ijmmu.comhttp://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v11i1.5259>
- Nurazizah, Z., Mubarok, A. S., Herawan, E., & Putri, D. P. (2025). Deep Learning with Project-Based Learning (PjBL) Model for Student Creativity. *PEDAGODIA (Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)*, 14(2).
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1957>
- Paramewari, K. I., Sudarmini, L. A., Fatmawati, E., & Darmiany. (2023). Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas I SDN 08 Mataram Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technolgy*, 3(2), 1–6.
<https://jurnalfkip.samawa>

- university.ac.id/JSIT/article/view/450/350
- Pertiwi, T. U., Oetomo, D., & Sugiharto, B. (2024). The effectiveness of STEM Project-Based Learning in improving students' environmental literacy abilities. *JPBI(Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(2), 476–485.
- Renanda, O. S. (2025). Pemanfaatan Wayang Kertas dalam Pembelajaran Va ṭaka Jātaka untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Lobha di SMB Ariya Magga Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Kertarajasa , Indonesia Dalam konteks Sekolah Minggu Buddhis Ariya Magga , pemanfaatan wayang k. *Jurnal Dhammadicaya*, 9(46). <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/dv/>
- Riyanto, D. (2017). PEMANFAATAN NILAI BUDAYA CANDI BOROBUDUR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 3, 83–93. <http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa/article/view/1631>
- Rubi Babullah. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget DanPenerapannya Dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* , 2(E-ISSN 2828-1527), 131–152.
- Saputra, A. D., Novita, W., Safitri, A., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). *OLEH JEAN PIAGET TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SISWA SD / MI. 01*, 122–134.
- Sarjono, S. F., Prasetyowati, D., & Roshayanti, F. (2023). KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL MELALUI MEDIA BONEKA DAN GAMBAR TEMPEL SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1366/1216>
- Tri, A., Dewi, R., Aini, A. N., Sania, I., & Azizah, Z. (2024). Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 23642–23649. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15479/11701>
- Wibowo, G., Gunawan, D., & Mardiana, D. (2025). IMPLEMENTASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).