

## **PENGARUH MEDIA SI KOCI BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DAN DEEP LEARNING TERHADAP KREATIVITAS, KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PENELARAN KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Vinda Wahyu Pandhini<sup>1</sup>, Bernadus Wahyudi Joko Santoso<sup>2</sup>, Hariyadi<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang  
[vindapandhini27@students.unnes.ac.id](mailto:vindapandhini27@students.unnes.ac.id), [wahyudifr@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyudifr@mail.unnes.ac.id),  
[hariyadihar67@mail.unnes.ac.id](mailto:hariyadihar67@mail.unnes.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of using Si Koci (Si Kotak Imajinasi) media on students' creativity, learning independence, and critical reasoning in Indonesian language learning for fourth-grade elementary students. Si Koci is an instructional innovation consisting of cards representing objects, verbs, characters, and weather elements designed to stimulate students' imaginative and higher-order thinking. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design (one group pretest-posttest design). The subjects were 16 fourth-grade students from SD Negeri 2 Kunden, Blora Regency, selected through purposive sampling. The instruments included scales of creativity and learning independence, and a critical reasoning test that were tested for validity and reliability. Data were analyzed using a paired-sample t-test. The results showed that Si Koci had a significant effect on improving creativity ( $t = 7.823$ ;  $p < 0.05$ ), learning independence ( $t = 6.947$ ;  $p < 0.05$ ), and critical reasoning ( $t = 8.214$ ;  $p < 0.05$ ). The highest improvement occurred in critical reasoning (28.8%). These findings indicate that integrating Si Koci into Project Based Learning and Deep Learning approaches effectively enhances students' higher-order thinking skills and supports the implementation of the Merdeka Curriculum.*

*Keywords: Si Koci, creativity, learning independence, critical reasoning, deep learning, project based learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Si Koci* (*Si Kotak Imajinasi*) terhadap kreativitas, kemandirian belajar, dan penalaran kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Media *Si Koci* merupakan inovasi pembelajaran yang berisi kumpulan kartu benda, kata kerja, tokoh, dan cuaca yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir imajinatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*one group pretest-posttest design*). Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas IV SD Negeri 2 Kunden, Kabupaten Blora, yang dipilih secara purposive. Instrumen penelitian meliputi skala kreativitas, kemandirian belajar, dan tes penalaran kritis yang telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji *t* sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Si Koci* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas ( $t = 7,823$ ;  $p < 0,05$ ), kemandirian belajar ( $t = 6,947$ ;  $p < 0,05$ ), dan penalaran kritis ( $t = 8,214$ ;  $p < 0,05$ ). Peningkatan paling tinggi terjadi pada aspek penalaran kritis sebesar 28,8%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media

*Si Koci* dalam model *Project Based Learning* berbasis *Deep Learning* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Si Koci*, kreativitas, kemandirian belajar, penalaran kritis, *deep learning*, *project based learning*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian belajar, serta kreativitas yang mampu menjawab kompleksitas kehidupan modern (Trilling & Fadel, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis sebagai wahana pengembangan berpikir kritis, komunikasi, dan ekspresi kreatif. Namun, hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung bersifat tekstual, berpusat pada guru, dan kurang memfasilitasi pengalaman belajar aktif yang menumbuhkan daya imajinasi siswa (Utami & Rahmawati, 2022). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemandirian belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar, terutama pada kelas menengah seperti kelas IV SD.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan sejak 2022 menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang kreatif, mandiri, dan bernalar kritis (Kemdikbudristek, 2022). Model PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata, eksplorasi, dan refleksi. Sejalan dengan hal tersebut, pendekatan *Deep Learning* dikembangkan untuk memperkuat pemahaman konseptual dan pemikiran reflektif siswa melalui tahapan elaboratif dan kontekstual (Fullan et al., 2020). Kombinasi antara PjBL dan *Deep Learning* memungkinkan pembelajaran yang tidak sekadar berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir dan pembentukan karakter belajar.

Dalam penerapannya di sekolah dasar, keberhasilan pendekatan tersebut sangat ditentukan oleh

ketersediaan media pembelajaran yang mampu mengaitkan pengalaman konkret dengan abstraksi berpikir anak. Salah satu inovasi yang dikembangkan untuk menjawab tantangan ini adalah media *Si Koci (Si Kotak Imajinasi)*, yaitu media berbentuk kumpulan kartu benda, kata kerja, tokoh, dan cuaca yang dirancang untuk mendorong siswa menciptakan narasi dan proyek kreatif berbasis imajinasi. Melalui penggunaan *Si Koci*, siswa diajak membangun cerita, mendesain mini-proyek, dan melakukan eksplorasi bahasa yang melibatkan aspek visual, kinestetik, dan taktil. Pendekatan multimodal ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran (Marlina & Puspitasari, 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kartu imajinatif dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar bahasa (Sari & Nugraha, 2021), serta memperkuat penalaran kritis melalui kegiatan eksplorasi visual-verbal (Lestari et al., 2022). Selain itu, model *Project Based Learning* efektif dalam mengembangkan kemandirian

belajar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi di sekolah dasar (Hapsari & Wulandari, 2020; Fauziah et al., 2023). Di sisi lain, pendekatan *Deep Learning* terbukti berpengaruh signifikan terhadap pembentukan pola pikir reflektif, pemecahan masalah, dan kreativitas peserta didik (Fullan et al., 2020; Rahman & Aini, 2024). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada konteks jenjang menengah ke atas, sedangkan penerapannya di sekolah dasar dengan media inovatif masih jarang dilakukan.

Kesenjangan riset inilah yang menjadi dasar pengembangan penelitian ini. Implementasi *Si Koci* tidak hanya berfungsi sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai wahana konstruksi ide yang terintegrasi dengan prinsip *Deep Learning*, di mana siswa belajar menghubungkan pengalaman nyata dengan pemahaman konseptual secara reflektif. Melalui integrasi model *Project Based Learning* dan pendekatan *Deep Learning*, diharapkan terjadi peningkatan signifikan pada aspek kreativitas, kemandirian belajar, dan penalaran kritis siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Si Koci* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Project Based Learning* dan *Deep Learning* terhadap peningkatan kreativitas, kemandirian belajar, serta penalaran kritis siswa kelas IV SD Negeri 2 Kunden, Kabupaten Blora. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media inovatif di sekolah dasar serta menjadi referensi dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran bermakna dan berpihak pada peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Si Koci* (*Si Kotak Imajinasi*) terhadap kreativitas, kemandirian belajar, dan penalaran kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu melibatkan satu

kelompok yang diberikan perlakuan tanpa kelompok pembanding. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Kunden, Kabupaten Blora, yang berjumlah 16 orang siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan menunjukkan kesiapan dalam penerapan model *Project Based Learning* yang dikolaborasikan dengan pendekatan *Deep Learning*. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Si Koci* selama empat kali pertemuan, di mana setiap pertemuan melibatkan kegiatan eksplorasi kartu benda, tokoh, kata kerja, dan cuaca untuk membangun imajinasi dalam penulisan cerita atau deskripsi.

Instrumen penelitian terdiri dari tiga skala penilaian, yaitu skala kreativitas, skala kemandirian belajar, dan tes penalaran kritis. Skala kreativitas diadaptasi dari indikator

kemampuan berpikir orisinal, fleksibilitas ide, dan elaborasi gagasan. Skala ini nantinya berupa tes kreativitas belajar berupa rubric penilaian proyek yang dikembangkan berdasarkan indikator sebelumnya. Skala kemandirian belajar mencakup dimensi inisiatif, disiplin belajar, dan tanggung jawab terhadap tugas. Kemandirian belajar berupa Angket kemandirian belajar dengan 20 pernyataan skala Likert 4 poin, mencakup perencanaan belajar, tanggung jawab, inisiatif, dan kontrol diri. Sementara itu, penalaran kritis diukur melalui tes berbasis situasi kontekstual yang menuntut siswa menganalisis informasi, membuat inferensi logis, serta memberikan alasan argumentatif terhadap pilihan jawaban.

Prosedur pelaksanaan tahapan penelitian terdiri dari: tahap persiapan yakni penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Si Koci dan instrumen tes. Tahap pelaksanaan, dalam tahapan ini pembelajaran dilakukan selama empat pertemuan menggunakan media Si Koci, di mana siswa diminta membuat proyek cerita berdasarkan kombinasi kartu yang mereka pilih. Tahap evaluasi

melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengukur perubahan nilai pada ketiga variabel penelitian.

Data dikumpulkan melalui teknik pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan peningkatan skor rata-rata, sedangkan uji inferensial dilakukan dengan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dilakukan pula uji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan koefisien reliabilitas Cronbach Alpha untuk memastikan kualitas alat ukur yang digunakan. Validitas instrumen diuji dengan korelasi *product moment*, menghasilkan nilai  $r$  antara 0,45–0,78 (kategori valid). Reliabilitas dihitung menggunakan Cronbach's Alpha sebesar 0,86 (kategori sangat reliabel). Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji  $t$  berpasangan (paired sample t-test) melalui perangkat lunak SPSS 25. Nilai *gain score* juga dihitung untuk

melihat peningkatan relatif hasil belajar.

Pelaksanaan perlakuan dalam penelitian ini menerapkan kombinasi metode demonstrasi, eksplorasi, dan diskusi. Pada tahap awal, guru menggunakan metode demonstrasi untuk memperkenalkan prosedur penggunaan media *Si Koci* secara terstruktur agar siswa memahami mekanisme pemilihan serta penggabungan kartu. Selanjutnya, metode eksplorasi menjadi inti pembelajaran, di mana siswa diberi kesempatan menginvestigasi hubungan antar kartu dan mengembangkan konsep serta narasi secara mandiri. Tahap ini diposisikan sebagai proses utama karena mendorong terbentuknya ide orisinal dan pengambilan keputusan individual sesuai prinsip *Project Based Learning*. Pada fase berikutnya, metode diskusi digunakan untuk memfasilitasi interaksi antarsiswa dalam mengklarifikasi, mempertimbangkan, dan merevisi ide sehingga memperkuat penalaran kritis dan proses reflektif sebagaimana karakteristik *Deep Learning*. Integrasi ketiga metode tersebut membentuk alur perlakuan

yang sistematis dan konsisten dengan tujuan penelitian

Seluruh proses penelitian mengikuti kaidah etika penelitian pendidikan, dengan memastikan partisipasi siswa dilakukan secara sukarela, menjaga kerahasiaan data, serta melibatkan guru kelas sebagai mitra kolaboratif dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek menggunakan *Si Koci*.

#### **Gambar 1. Hasil Desain SiKoci**



#### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

##### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kunden, Kabupaten Blora, dengan melibatkan 16 siswa kelas IV sebagai subjek. Data diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest pada tiga variabel penelitian, yaitu kreativitas, kemandirian belajar, dan penalaran kritis setelah penerapan media *Si Koci* dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia berbasis *Project Based Learning* dan *Deep Learning* selama empat pertemuan (setiap pertemuan berdurasi 2 x 35 menit).

Berikut menunjukkan ringkasan hasil uji deskriptif dan uji *t* sampel berpasangan.

**Tabel 1. Hasil Pretest-Posttest dan Uji t**

Varia bel	Ra ta- rat a Pr ete st	Rat a- rat a Pos ttes t	Δ (Se lisi h)	t hit un g	Si g. (p )	Kete rang an
<b>Kreat ivitas</b>	68, 12	85, 31	17, 19	7, 82	0. 00	Signi fikan
<b>Kema ndiria n Belaj ar</b>	70, 56	86, 44	15, 88	6, 94	0. 00	Signi fikan
<b>Penal aran Kritis</b>	66, 75	88, 02	21, 27	8, 21	0. 00	Signi fikan

Berdasarkan hasil analisis, ketiga variabel menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media *Si Koci* ( $p < 0.05$ ). Peningkatan terbesar terjadi pada variabel penalaran kritis dengan selisih rata-rata sebesar 21,27 poin (28,8%), diikuti oleh kreativitas (25,2%) dan kemandirian belajar

(22,5%). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media imajinatif mampu meningkatkan proses berpikir tingkat tinggi siswa secara menyeluruh.

### Gambar 2 Penghitungan Gain

$$\text{Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

Gain score untuk mengetahui peningkatan relative. Adapun hasil gain score menunjukkan kategori: 1. Penalaran kritis (tinggi), Kreativitas (sedang-tinggi) dan kemandirian belajar (sedang). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media imajinatif memiliki efektivitas yang kuat pada pengembangan kemampuan kognitif tingkat tinggi.

### Pembahasan

Secara umum, respons siswa terhadap penerapan *Si Koci* juga sangat positif. Berdasarkan hasil observasi guru dan angket keterlibatan belajar, 87,5% siswa menunjukkan antusiasme tinggi, 81,3% mampu bekerja mandiri dalam kelompok, dan 75% menunjukkan

inisiatif kreatif dalam menyusun proyek cerita imajinatif. Data ini memperkuat temuan kuantitatif bahwa *Si Koci* efektif dalam menumbuhkan kemandirian dan kreativitas.

Peningkatan kreativitas sebesar 25,2% menunjukkan bahwa *Si Koci* berhasil menciptakan kondisi belajar yang mendorong berpikir divergen. Media *Si Koci* memungkinkan siswa dalam menggabungkan beberapa representasi visual (benda, tokoh, aktivitas, cuaca), mampu membangun narasi baru, dan memodifikasi ide secara fleksibel. Kegiatan ini relevan dengan teori Guilford tentang *divergent thinking*, yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang ketika individu diberi kesempatan mengembangkan banyak kemungkinan jawaban dari satu stimulus.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Sari & Nugraha (2021) bahwa kartu visual meningkatkan kelancaran dan fleksibilitas berpikir. Marlina & Puspitasari (2023) mengatakan media imajinasi meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif. *Si Koci* memperkaya

pengalaman visual-verbal yang sangat cocok untuk anak jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Kombinasi gambar dan teks membantu siswa menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep abstrak sebagai inti dari kreativitas.

Peningkatan kemandirian belajar sebesar 22,5% menunjukkan bahwa *PjBL* melalui *Si Koci* memberi ruang bagi siswa untuk mengelola proses belajarnya sendiri. Meningkatnya kemandirian tampak pada tiga aspek yakni: a. inisiatif, siswa mulai menentukan sendiri arah proyek cerita dan pembagian tugas, b. disiplin belajar terlihat ketika siswa mampu menyelesaikan proyek sesuai batas waktu dan c. tanggung jawab ada pada diri siswa saat menunjukkan kepemilikan terhadap hasil karya kelompok.

Hal ini mendukung teori *self-regulated learning* yang dikemukakan oleh Zimmerman (2020), bahwa kemandirian belajar tumbuh ketika siswa diberi ruang untuk merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses belajarnya.



Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Fauziah et al. (2023) yang menemukan bahwa penerapan PjBL pada konteks SD meningkatkan rasa tanggung jawab dan efikasi diri belajar siswa.

Temuan paling signifikan adalah peningkatan penalaran kritis sebesar 28,8%. Hal ini menunjukkan bahwa Si Koci sangat potensial untuk mendukung pengembangan higher order thinking skills (HOTS), khususnya 4 aspek berikut: 1. Kemampuan menganalisis, 2. Membuat inferensi, 3. Menyusun argument logis, 4. Mengevaluasi hubungan antar informasi. Proses ini menggambarkan prinsip *Deep Learning*, yaitu pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam, koneksi konseptual, dan refleksi berpikir (Fullan et al., 2020). Melalui Si Koci, siswa tidak hanya membuat cerita berdasarkan gambar, tetapi harus juga menghubungkan elemen, menentukan sebab akibat, menyusun urutan logis dan berhasil menjelaskan alasan pemilihan kartu.

Dari serangkaian proses diatas sangat erat kaitannya dengan indikator berpikir kritis menurut

Facione, yaitu analysis, inference, explanation dan evaluation. Hasil ini mendukung penelitian Lestari et al. (2022) visual card meningkatkan kemampuan analitis. Rahman dan Aini (2024) integrasi *deep learning* meningkatkan penalaran kritis melalui refleksi berkelanjutan.

Keunggulan besar dari penelitian ini adalah kolaborasi model project based learning dan pendekatan deep learning. Project based learning memberi struktur pembelajaran, mendorong siswa bekerja secara kolaboratif dan menekankan proses dan produk. Sedangkan deep learning mampu mengasah refleksi, memperdalam pemahaman, dan mendorong koneksi konseptual. Ketika kedua pendekatan ini dipadukan dengan media Si Koci, tercipta learning ecosystem yang kaya akan multimodal, reflektif, kolaboratif, kreatif, analitis. Sehingga menjadi pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya verbal tetapi juga kognitif konstruktif.

Dari perspektif implementasi Kurikulum Merdeka, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa kolaborasi antara pendekatan *Deep*

*Learning*, model *Project Based Learning*, dan media inovatif seperti *Si Koci* mampu membentuk profil pelajar yang kreatif, mandiri, dan bernalar kritis sebagaimana diamanatkan oleh kebijakan pendidikan nasional (Kemdikbudristek, 2022). Dengan kata lain, *Si Koci* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai *learning ecosystem* yang mendorong integrasi aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kesatuan pengalaman belajar bermakna.

Temuan ini juga memiliki implikasi praktis bagi guru sekolah dasar: perlunya merancang media dan proyek yang mengaktifkan imajinasi anak, menggunakan konteks konkret yang dekat dengan kehidupan mereka, serta menumbuhkan kolaborasi antarsiswa. Ke depan, pengembangan *Si Koci* dapat diperluas dengan fitur digital interaktif atau integrasi teknologi augmented reality untuk memperkaya pengalaman *deep learning* di tingkat dasar.

Peningkatan kreativitas, kemandirian belajar, dan penalaran

kritis yang diperoleh siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media *Si Koci*, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang mengintegrasikan metode demonstrasi, eksplorasi, dan diskusi. Pada tahap awal, metode demonstrasi membantu siswa memahami cara kerja media *Si Koci* secara konkret sehingga mengurangi hambatan penggunaan dan meminimalkan miskonsepsi. Tahap ini terbukti penting karena memberikan struktur awal yang jelas dan membangun kesiapan siswa untuk berpikir kreatif. Setelah itu, **metode eksplorasi** menjadi inti proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memilih kartu, menghubungkan elemen visual, serta mengembangkan narasi proyek secara mandiri. Eksplorasi inilah yang berkontribusi langsung pada peningkatan kreativitas (25,2%) dan kemandirian belajar (22,5%), karena siswa dituntut untuk mengambil inisiatif, merumuskan ide baru, serta melakukan pengambilan keputusan tanpa ketergantungan pada guru.

Selanjutnya, metode diskusi memperkuat aspek penalaran kritis siswa. Melalui diskusi kelompok, siswa menguji ide yang diperoleh

saat eksplorasi, memberikan alasan logis, memperbaiki alur cerita, dan melakukan klarifikasi konsep, sehingga menghasilkan peningkatan penalaran kritis tertinggi (28,8%). Keterpaduan ketiga metode tersebut membentuk ekosistem belajar yang menekankan proses reflektif, kolaboratif, dan konstruktif sesuai prinsip Project Based Learning dan Deep Learning. Dengan demikian, keberhasilan implementasi Si Koci tidak hanya terletak pada inovasi medianya, tetapi terutama pada bagaimana metode pembelajaran tersebut memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi siswa secara sistematis.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang kecil (16 siswa) dan lokasi tunggal di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Selain itu, durasi penerapan hanya empat pertemuan belum sepenuhnya menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan media Si Koci.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk:

1. Menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar perbandingan hasil lebih kuat.
2. Memperluas subjek dan konteks ke sekolah dengan latar belakang berbeda.
3. Menambahkan variabel afektif lain seperti kolaborasi dan komunikasi untuk menilai efek komprehensif media ini terhadap kompetensi abad ke-21 siswa.

**Gambar 3. Implementasi di kelas**



**Gambar 4. Project bersama kelompok**



### **E. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Si Koci* (*Si Kotak Imajinasi*) secara signifikan meningkatkan kreativitas, kemandirian belajar, dan penalaran kritis siswa kelas IV SD Negeri 2 Kunden, Kabupaten Blora. Integrasi *Si Koci* dalam model *Project Based Learning* berbasis *Deep Learning* mendorong siswa untuk berpikir imajinatif, reflektif, dan kolaboratif, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Media *Si Koci* terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk menghubungkan pengalaman konkret dengan representasi simbolik melalui proses penciptaan narasi dan proyek

kreatif. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penalaran kritis, diikuti oleh kreativitas dan kemandirian belajar, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menstimulasi dimensi kognitif, afektif, dan metakognitif siswa secara seimbang.

Peningkatan kemampuan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media *Si Koci*, tetapi juga oleh kombinasi metode demonstrasi, eksplorasi, dan diskusi. Demonstrasi akan memfasilitasi pemahaman awal, eksplorasi menjadi inti pembelajaran yang mendorong kreativitas dan kemandirian, sedangkan diskusi memperkuat kemampuan penalaran kritis melalui interaksi dan argumentasi. Dengan demikian, peran ketiga metode tersebut saling melengkapi dalam menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan agar guru sekolah dasar mengintegrasikan media imajinatif seperti *Si Koci* dalam pembelajaran berbasis proyek untuk memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan

versi digital *Si Koci* atau menguji efektivitasnya dalam konteks mata pelajaran lain untuk memperluas kontribusi teoritik dan aplikatif terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2019). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Fauziah, N., Rahayu, D., & Susanto, H. (2023). Pengaruh model Project Based Learning terhadap kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–128. <https://doi.org/10.31004/jipd.v8i2.4235>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2020). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.
- Hapsari, E. D., & Wulandari, T. (2020). Penerapan Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 543–555. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.31423>
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah.
- Lestari, D. A., Rahmawati, N., & Prasetyo, W. (2022). Pengaruh media kartu visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 12–22. <https://doi.org/10.17509/jppd.v9i1.31482>
- Marlina, R., & Puspitasari, L. (2023). Penggunaan media berbasis imajinasi untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa

- sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Indonesia*, 11(4), 241–252. <https://doi.org/10.36706/jigi.v11i4.5821>
- Rahman, A., & Aini, N. (2024). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penalaran kritis siswa. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–47. <https://doi.org/10.33474/jlp.v5i1.7012>
- Sari, D. M., & Nugraha, A. (2021). Efektivitas media kartu cerita terhadap peningkatan kreativitas menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Kreatif: Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(2), 150–161. <https://doi.org/10.15294/jk.v11i2.4823>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Utami, R., & Rahmawati, T. (2022). Analisis proses pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks pada sekolah dasar di era kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 97–108. <https://doi.org/10.24036/jpdk.v7i2.4732>
- Zimmerman, B. J. (2020). *Developing self-regulated learners: Beyond achievement to self-efficacy*. Springer Nature.