

Mengenal Warisan Budaya Surabaya melalui Diorama Edukasi pada Program P5

Athalia Eka Nur Hidayah¹, Luthfiyaul Laila¹, Isri'il Ma'arij², Anang Rifai³,
dan Utama Alan Deta^{1,*}

¹ Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

² Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

³ SMAN 10 Surabaya, Surabaya, Indonesia

* Email: utamadeta@unesa.ac.id

Abstrak

Kota Surabaya yang menjadi salah satu kota yang penuh sejarah dan kaya akan kearifan lokal memerlukan upaya serius untuk melindungi dan menghidupkan kembali kekayaan lokal, nilai-nilai ini lambat laun akan memudar dan kehilangan relevansinya di tengah masyarakat. Melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bertujuan untuk mengajarkan sejarah dan melestarikan kearifan lokal dengan mengintegrasikan dengan seni, salah satunya melalui pembuatan diorama dengan teman kearifan lokal Kota Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi P5 proyek diorama mengenal warisan budaya Surabaya. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Surabaya dengan subyek 36 siswa kelas XI yang terbagi menjadi delapan kelompok. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengambilan data menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, dan observasi. Proyek P5 dilakukan dengan tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Data penelitian ini dianalisis dengan deskriptif kualitatif untuk memahami secara utuh suatu peristiwa dan kemudian menjelaskannya konteksnya. Hasil dari penelitian ini diperoleh peserta didik tidak hanya dapat menghasilkan karya seni yang menarik tetapi juga dapat belajar menghargai nilai-nilai budaya lokal melalui pembuatan diorama dengan tema kearifan lokal Kota Surabaya. Hal ini menjadi bukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang efektif untuk mengintegrasikan pendidikan budaya ke dalam kurikulum sekolah. Melalui hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah alat pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan sejarah dan melestarikan kearifan lokal, terutama dengan menggabungkannya dengan seni.

Kata kunci: Diorama, Kearifan lokal, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, sejarah

Abstract

Surabaya City, one of the cities full of history and rich in local wisdom, requires serious efforts to protect and revive local wealth, these values will gradually fade and lose their relevance in the community. The activities of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) aim to teach history and preserve local wisdom by integrating it with art, one of which is making dioramas with friends of local wisdom of Surabaya City. This research aims to describe the implementation process of the P5 diorama project to recognize Surabaya's cultural heritage. This research was conducted at SMA Negeri 10 Surabaya, with the subjects of 36 students from class XI divided into eight groups. This research used a descriptive qualitative method with data collection using documentation, interviews, and observation techniques. The P5 project was carried out in three stages: preparation, implementation, and assessment. The data of this research was analyzed using descriptive qualitative methods to understand an event fully and then explain its context. The results of this study show that students can not only produce interesting works of art but also learn to appreciate local cultural values through making dioramas with the theme of local wisdom of Surabaya City. This finding proves that a project-based learning approach effectively integrates cultural

education into the school curriculum. The research results conclude that the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) is an effective learning tool to teach history and preserve local wisdom, especially by combining it with art.

Keywords: Diorama, history, Local wisdom, Pancasila Student Profile Strengthening Project

Histori Naskah

Diserahkan: 5 Oktober 2024

Direvisi: 25 November 2024

Diterima: 16 Desember 2024

How to cite:

Hidayah, E.A.N., dkk. (2024). Mengenal Warisan Budaya Surabaya melalui Diorama Edukasi pada Program P5. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(2), 64-71. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p64-71>.

PENDAHULUAN

Kota Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan, memiliki sejarah panjang yang penuh dengan nilai perjuangan dan keberanian para pahlawan. Selain menjadi saksi bisu dari perjuangan untuk mendapatkan kemerdekaan, Surabaya memiliki banyak kearifan lokal yang menjadi bagian penting dari identitasnya. Tradisi, monumen, museum, seni, dan budaya khas Surabaya mencerminkan kehidupan masyarakat yang kaya akan nilai kerja sama, inovasi, dan kebersamaan (Nursilah dkk, 2024). Nilai-nilai lokal, yang merupakan identitas dan warisan budaya bangsa, rentan tergeser oleh budaya asing yang semakin mendominasi berbagai aspek kehidupan di tengah arus globalisasi yang cepat. Cara berpikir, gaya hidup, dan preferensi generasi muda dapat dengan mudah dipengaruhi oleh budaya asing, yang sering kali lebih menarik perhatian karena kemasan modernnya, yang pada akhirnya, ini dapat menyebabkan mereka melupakan budaya asli mereka (Kurniati, 2023; Oktaviasary & Sutini, 2024). Jika tidak ada upaya yang serius untuk menjaga dan menghidupkan kembali kekayaan lokal, nilai-nilai ini akan secara bertahap memudar dan tidak lagi relevan bagi masyarakat.

Dalam konteks pendidikan, integrasi nilai-nilai budaya lokal dapat diwujudkan melalui program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bertujuan untuk menciptakan siswa yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang luar biasa, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan berakar pada budaya bangsa mereka sendiri. Melalui berbagai kegiatan yang menarik dan relevan, program ini memungkinkan siswa memahami dan melestarikan nilai-nilai kebangsaan (Murdiana dkk, 2024). Salah satu proyek implementasi yang menarik adalah pembuatan diorama edukasi. Pembuatan diorama edukasi dapat membantu siswa untuk mempelajari, memahami, dan menunjukkan peninggalan sejarah sebagai bagian dari warisan budaya lokal yang berharga (Perdana, 2020). Proses pembuatan diorama melibatkan eksplorasi mendalam terhadap cerita-cerita lokal, ikon budaya, dan peristiwa sejarah penting yang menjadi bagian dari identitas Kota Surabaya. Dalam proyek P5 ini, peserta didik diminta untuk merancang, menyusun, dan menyampaikan hasil karya mereka untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Afandi, 2024). Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa untuk menghargai budaya lokal sebagai bagian penting dari hidup mereka di dunia modern.

Diharapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal di kalangan siswa. Peserta didik dapat menyalurkan kreativitas mereka sekaligus mempelajari nilai-nilai luhur yang terkandung dalam warisan budaya Surabaya dengan memanfaatkan media seni seperti diorama. Pembelajaran berbasis proyek (PBL) telah lama dianggap sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan seperti kreativitas, kerja tim, dan pemecahan masalah di abad ke-21. (Komarotunnisa, 2022). Pembelajaran dengan proyek dalam pendidikan budaya memungkinkan siswa untuk mempelajari nilai-nilai lokal secara mendalam melalui aktivitas eksplorasi dan representasi. (Putri dkk, 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa memasukkan seni dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran tertentu dan juga memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Seperti penelitian yang dilakukan Aryani dkk (2024) mengintegrasikan teknologi dan seni seperti virtual tour museum dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. Sedangkan menurut Khasanah mengintegrasikan seni ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam topik kewarganegaraan. Sebagai media pembelajaran visual, diorama telah terbukti efektif dalam menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan

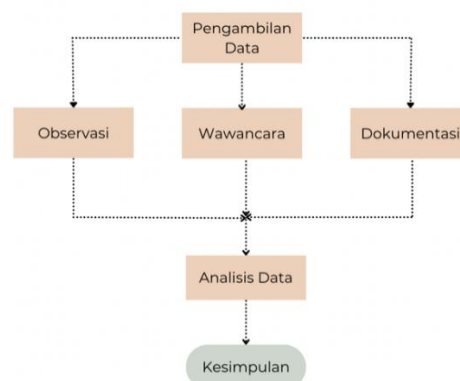
menarik. Seperti penyampaian materi pengetahuan alam yang kompleks melalui diorama yang dilakukan Vira dkk (2024) serta Fitriyani dkk (2024) yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun, aplikasi P5 yang secara khusus mengangkat tema kearifan lokal dengan media diorama edukasi masih jarang dilakukan, terutama dalam skala pendidikan formal seperti di sekolah menengah atas.

Kegiatan P5 telah banyak digunakan seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Nafarifah dkk (2023) yang menjadikan P5 sebagai bentuk pembelajaran berdiferensi pada era digital serta penelitian yang telah dilakukan oleh Saraswati dkk (2022) yang proyeknya menghasilkan poster, vlog, teater, dan lain-lain. Akan tetapi, kegiatan P5 belum sepenuhnya diteliti dalam konteks penelitian kearifan lokal Surabaya. Sebagian besar program P5 fokus pada kegiatan kewirausahaan atau keberlanjutan, sehingga tidak memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk berkreasi dan berinteraksi dengan budaya lokal. Selain itu, belum banyak penelitian yang mencatat bagaimana kegiatan P5 dapat digunakan untuk menggali, memahami, dan merepresentasikan kearifan lokal melalui media seperti diorama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi P5 proyek diorama mengenal warisan budaya Surabaya. Pada penelitian ini akan dipaparkan langkah-langkah pelaksanaan proyek, kendala yang dihadapi, serta solusi yang diterapkan. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui dampak proyek terhadap pemahaman dan karakter siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konkret mengenai efektivitas implementasi P5 berbasis proyek dalam membentuk siswa yang mengenal kearifan lokal.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi lapangan, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk memahami konteks sosial dan interaksi yang terjadi secara alami tanpa intervensi (Rifa'i, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada proses pembuatan diorama bertema kearifan lokal oleh siswa, dengan mengamati bagaimana mereka berkolaborasi, berpikir kritis, dan memahami nilai-nilai budaya lokal). Populasi penelitian dalam studi ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Surabaya, yang mencakup sejumlah siswa dari sebelas kelas di tingkat tersebut. Dari populasi ini, dipilih satu kelas sebagai sampel penelitian yang terdiri dari 36 siswa. Pemilihan sampel dilakukan untuk merepresentasikan karakteristik populasi secara proporsional dan relevan dengan tujuan penelitian. Dengan pendekatan ini, penelitian mampu mengukur keterampilan siswa dalam berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama secara terstruktur dalam tim.

Teknik pengambilan data penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, wawancara, dan observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif melalui tiga tahap utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi disederhanakan untuk memfokuskan pada pemahaman siswa tentang budaya lokal, proses kerja sama, dan keterampilan yang mereka pelajari selama kegiatan. Langkah berikutnya adalah menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk narasi deskriptif. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Untuk memastikan validitas dan konsistensi hasil analisis, data dari berbagai sumber ditriangulasi untuk memverifikasi kesimpulan ini. Langkah pengambilan data dapat digambarkan melalui diagram alir pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Penelitian

Projek P5 ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini diawali dengan guru menginformasikan kepada peserta didik konsep kegiatan P5 yakni berkaitan dengan penyusunan diorama mengenai kearifan lokal Kota Surabaya. Guru akan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Siswa dalam kelas sampel ini kemudian dibagi menjadi 8 kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota. Pembagian kelompok dilakukan untuk mendukung kolaborasi dan kerja tim dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk membuat satu diorama sebagai bagian dari tugas proyek yang diberikan. Setelah peserta didik dibagi ke dalam kelompok, peserta didik akan diberi lembar kerja agar guru dapat mengawasi progres kerja peserta didik. Proses pengerjaan diorama dilakukan selama enam minggu dan terdapat satu pertemuan disetiap minggunya untuk presentasi progres.

2. Tahap Pelaksanaan

Selama tiga minggu pertama peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan modul P5 yang berfokus pada eksplorasi kearifan lokal Surabaya. Kegiatan eksplorasi termasuk observasi, wawancara dengan narasumber lokal, dan studi literatur. Peserta didik menemukan elemen-elemen budaya tradisional Surabaya, seperti seni Ludruk dan tradisi Rujak Uleg, serta nilai simbolis dari simbol-simbol lokal seperti Tugu Pahlawan. Laporan kelompok, yang akan berfungsi sebagai dasar untuk perancangan diorama, kemudian disusun berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Pada minggu keempat, peserta didik mengidentifikasi alat dan bahan. Setelah eksplorasi selesai, peserta didik diminta untuk membuat diorama mereka sendiri. Dalam langkah ini, peserta didik mengumpulkan semua bahan dan alat yang dibutuhkan. Selain itu, peserta didik membuat gambar awal diorama sebagai panduan kerja. Tujuan dari proses ini adalah untuk memastikan bahwa logistik siap sebelum memasuki tahap pembuatan. Pada minggu kelima hingga ketujuh peserta didik melaksanakan pembuatan diorama. Pada tahap ini, peserta didik mulai menerapkan rencana yang telah dibuat. Kegiatan dilakukan dalam kelompok dengan tugas yang dibagi antar peserta didik. Misalnya, ada yang bertugas memotong bahan, mengecat komponen, atau merakit struktur diorama. Untuk memastikan hasil yang indah dan sesuai tema, anggota kelompok harus bekerja sama dalam proses pembuatan. Selama tahap ini, guru memberikan bimbingan untuk membantu mengatasi kendala teknis.

3. Tahap Evaluasi

Tahap ini berlangsung pada minggu kedelapan setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diorama yang telah dibuat di hadapan seluruh peserta didik dan guru. Dalam presentasi, ada penjelasan tentang tema yang diangkat, upaya kreatif yang dilakukan, dan tantangan yang dihadapi. Peserta didik juga diminta untuk merenungkan apa yang mereka pelajari dari proyek tersebut. Kreativitas, kerja sama, dan kualitas visual diorama yang dibuat adalah faktor yang dievaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik berhasil mencapai sejumlah pencapaian utama ketika mereka bekerja secara kelompok menyelesaikan diorama dengan tema kearifan lokal Surabaya. Peserta didik dengan mudah menggabungkan nilai-nilai kearifan lokal Surabaya ke dalam proses pembelajaran. Ini terbukti oleh kemampuan mereka untuk mengidentifikasi dan memahami secara mendalam elemen-elemen budaya lokal yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Surabaya. Kemudian, elemen-elemen ini diwakili secara visual melalui diorama yang menarik dan sarat makna. Peserta didik berhasil mempelajari tradisi kuliner Rujak Uleg, yang dianggap sebagai makanan dan simbol kebersamaan di Surabaya.

Monumen Bambu Runcing, sebuah simbol yang mewakili semangat perjuangan rakyat Surabaya melawan penjajahan, memberi siswa kesempatan untuk mempelajari nilai-nilai sejarah yang terkandung di dalamnya dan menggambarkannya dengan kreatif dalam karya mereka. Selama proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tentang budaya lokal, tetapi mereka juga belajar tentang cara elemen-elemen tersebut diidentifikasi, dianalisis, dan digambarkan dengan cara kreatif seperti diorama. Misalnya, siswa belajar mengangkat nilai-nilai penting dari tradisi, simbol, atau monumen khas Surabaya dengan menonjolkan aspek sejarah, estetika, dan relevansinya terhadap kehidupan modern. Budaya lokal dianggap sebagai warisan masa lalu dan sumber pembelajaran yang relevan untuk masa kini. Menurut Sani dan Yunanda (2024), keterlibatan peserta didik dalam proses tersebut mencerminkan bagaimana pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi jembatan antara tradisi dan inovasi, sehingga kearifan lokal dapat dihargai sebagai bagian penting dari identitas bangsa dalam era globalisasi.

Peserta didik telah memperoleh keterampilan kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui proyek ini, yang merupakan fondasi penting untuk menghadapi tantangan yang dihadapi oleh masyarakat 5.0. Dalam masyarakat 5.0, orang-orang diharuskan untuk berpikir inovatif, bekerja dalam tim, dan menggunakan pendekatan inovatif dan berbasis teknologi untuk menyelesaikan masalah kompleks (Sinaga, 2023). Diorama adalah metode pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterampilan ini. Selain itu, kerja sama dalam kelompok menunjukkan betapa pentingnya kolaborasi di era Society 5.0, di mana lingkungan kerja sering kali lintas disiplin dan melibatkan kerja dalam tim yang beragam (Amelia, 2023). Dalam proyek ini, peserta didik belajar untuk berbagi tugas secara adil, berkomunikasi secara jelas dan efektif, serta menyelesaikan konflik yang muncul dengan pendekatan yang konstruktif yang sangat dibutuhkan di era digital dan globalisasi (Fricikarani dkk, 2023). Ketika mereka menghadapi masalah teknis, seperti menentukan proporsi elemen diorama yang tepat atau menemukan solusi kreatif untuk keterbatasan bahan, siswa belajar untuk menganalisis masalah secara menyeluruh, mempertimbangkan berbagai alternatif, dan akhirnya memilih cara terbaik. Keahlian ini penting karena kebutuhan masyarakat yang semakin bergantung pada analisis data, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.

Salah satu diorama yang menonjol adalah representasi Monumen Bambu Runcing yang terlihat pada Gambar 2. Monumen Bambu Runcing adalah representasi perjuangan rakyat Surabaya melawan penjajahan. Peserta didik membuat struktur monument bambu runcing dengan menggunakan kardus, bambu, dan bahan tambahan seperti tumbuhan mainan. Strukturnya sangat detail dan mirip dengan aslinya. Kelompok ini tidak hanya menggunakan bahan daur ulang, tetapi juga menggunakan barang-barang yang ada di lingkungan peserta didik. Hasilnya adalah sebuah diorama yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat mengajarkan penikmat seni diorama tentang nilai-nilai sejarah dan pemanfaatan barang bekas. Dengan menggunakan teknik ini, pemahaman peserta didik tentang kearifan lokal meningkat (Siswanto, 2023). Sebagai hasil dari refleksi dan penilaian mereka, siswa menyatakan bahwa mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang budaya Surabaya dan merasa lebih terhubung dengan identitas lokal mereka. Peserta didik menyadari bahwa Monumen Bambu Runcing bukan hanya bangunan ikonik tetapi juga representasi semangat perjuangan masyarakat Surabaya melawan penjajahan. Hasil karya yang terorganisasi dengan baik, yang menunjukkan bahwa setiap anggota kelompok terlibat dalam proses pembuatan, menunjukkan bahwa kemampuan mereka untuk bekerja secara kolaboratif juga meningkat.



Gambar 2. Hasil Diorama Monumen Bambu Runcing

Bambu runcing adalah ikon Kota Surabaya karena peranannya yang simbolis dan historis dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia, terutama dalam pertempuran heroik di Surabaya pada 10 November 1945. Bambu runcing melambangkan semangat kreatif, perjuangan, dan keberanian tanpa batas, sebagai senjata sederhana yang digunakan oleh rakyat melawan penjajah bersenjata kontemporer (Prayogo, 2019). Ikon ini tidak hanya menunjukkan hubungan Surabaya dengan sumber daya lokal, tetapi juga menjadi pengingat kekuatan kolektif dan perjuangan rakyat untuk memperoleh kemerdekaan (Wardhana, 2024).

Dari sisi fisika, bambu runcing dapat dijelaskan melalui konsep tekanan dan bidang miring. Ujung runcing bambu memiliki luas permukaan yang sangat kecil. Ketika gaya dorong diberikan, tekanan yang dihasilkan di ujung bambu menjadi sangat tinggi karena tekanan (P) adalah hasil pembagian gaya (F) dengan luas permukaan (A). Sehingga persamaan untuk tekanan pada bambu runcing dapat dituliskan seperti Persamaan (1).

$$P = \frac{F}{A} \quad (1)$$

Bambu runcing memiliki tekanan tinggi yang membuatnya lebih mudah menembus bahan seperti kulit atau pakaian dibandingkan dengan senjata tumpul. Selain itu, bentuknya yang menyerupai bidang miring membantu mengarahkan gaya ke satu titik yang lebih fokus, yang membuatnya lebih efektif untuk mengarahkan gaya. Komponen gaya sejajar pada bidang miring ($F_{\parallel} = F \sin \theta$) memungkinkan gerakan menusuk yang efektif, sementara sudut kecil pada ujung runcing memperbesar komponen ini (Abdullah, 2016)

Bambu runcing adalah senjata yang sederhana namun efektif berkat prinsip bidang miring dan desain tekanan tinggi. Ikon ini merepresentasikan kejeniusan masyarakat Surabaya dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk melawan penjajah (Alrianingrum, 2010). Secara simbolis, bambu runcing juga mengajarkan bahwa keberanian dan inovasi dapat mengatasi keterbatasan, menjadikannya lambang yang tepat untuk Kota Pahlawan (Antoni dkk, 2024).

Peserta didik tidak hanya membuat karya seni yang menarik tetapi juga belajar tentang nilai-nilai budaya lokal melalui proyek ini. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek adalah cara yang bagus untuk memasukkan pendidikan budaya ke dalam kurikulum sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nursalam dkk (2023) yang melakukan pembelajaran berbasis proyek pada salah satu sekolah penggerak di Maluku. Kegiatan ini tidak hanya memberikan peserta didik pengalaman belajar yang berharga, tetapi juga mendorong mereka untuk mempertahankan budaya lokal sebagai bagian dari identitas mereka. berikut beberapa testimoni siswa mengenai kegiatan P5

Tabel 1. Hasil Wawancara Testimoni Kegiatan P5 dari Siswa

Siswa	Jawaban
VD	Kegiatan P5 ini bagus, karena diorama termasuk miniatur sehingga kita di latih untuk lebih teliti lagi dalam pembuatan detail kecil-kecil. Selain itu, melalui program ini kita termasuk mengasah skill kreativitas kita semisal cara biar semirip mungkin sama bentuk aslinya
BA	Program ini memberikan kesan yang baik, dikarenakan melalui program ini saya untuk pertamakalinya membuat diorama yang bernuansa khas Surabaya serta dengan dilakukan secara berkelompok muncul keceriaan dan kebahagiaan saat mengerjakannya

Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), diorama bertema kearifan lokal dapat bermanfaat bagi masyarakat, terutama dalam hal pelestarian budaya. Seni ini memperkenalkan kembali nilai-nilai lokal seperti tradisi, sejarah, dan ikon Kota Surabaya dengan cara yang menarik dan relevan. Diorama yang dibuat siswa bukan hanya hasil kreatif, tetapi juga media edukasi yang dapat memperkenalkan kearifan lokal kepada masyarakat luas, terutama generasi muda yang mungkin kurang familiar dengan warisan budaya setempat. Diorama ini meningkatkan kesadaran dan kebanggaan budaya lokal. Selain itu, kegiatan ini mendorong kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam mendukung pendidikan berbasis budaya, yang meningkatkan karakter siswa dan mendorong masyarakat untuk melestarikan tradisi. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan identitas Surabaya sebagai kota yang tidak hanya maju secara modern tetapi juga berkomitmen untuk mempertahankan kekayaan tradisi dan sejarahnya. Dengan demikian, proyek ini memberikan manfaat yang luas, baik dalam pendidikan maupun dalam memperkuat nilai-nilai budaya sebagai warisan bersama di tengah tantangan modernisasi.

KESIMPULAN

Melalui hasil penelitian menunjukkan bahwa Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah alat pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan sejarah dan melestarikan kearifan lokal, terutama dengan menggabungkannya dengan seni. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah membuat diorama dengan tema kearifan lokal Kota Surabaya. Ini melibatkan siswa dalam proses mencari tahu, memahami, dan menunjukkan nilai-nilai budaya lokal. Siswa menikmati pengalaman belajar yang berharga di mana mereka tidak hanya belajar tentang sejarah dan tradisi lokal seperti Monumen Bambu Runcing, tetapi mereka juga dapat menggambarkannya secara kreatif melalui seni diorama. Selama proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kearifan lokal, tetapi mereka juga belajar keterampilan penting seperti berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Semua keterampilan ini sesuai dengan profil siswa Pancasila. Dengan demikian, tujuan penelitian ini telah tercapai mengintegrasikan pembelajaran sejarah dan pelestarian budaya lokal dengan seni. Selain itu, proyek ini telah memberikan kontribusi yang signifikan untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Untuk tetap relevan dan lestari di tengah arus globalisasi, kearifan lokal harus dipertahankan melalui upaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. 2017. *Fisika Dasar I*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Afandi, A. (2024). Pemanfaatan Canva dalam Project Based Learning (Pjbl) Sebagai Strategi Efektif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Kelas XI. A. 3 SMA Negeri 14 Gowa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 964-971. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i3.1514>
- Alrianingrum, S. (2010). *Cagar Budaya Surabaya Kota Pahlawan Sebagai Sumber Belajar (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Surabaya)* Doctoral dissertation. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Retrieved from: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/16006/Cagar-budaya-Surabaya-kota-pahlawan-sebagai-sumber-belajar-studi-kasus-mahasiswa-pendidikan-sejarah-fakultas-ilmu-sosial-di-Universitas-Negeri-Surabaya>
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68-82. DOI: <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>.
- Antoni, A., Thariq, D., Fathul, M., & Wijaya, S. (2024). Sejarah Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 534-550. Retrieved from: <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/706>.
- Aryani, R., Khaira, U., A. M.R., Arsa, D., & Saputra, E. (2024). Pedampingan Pemanfaatan Virtual Tour Museum Siginjei dalam Mendukung Pembelajaran Sejarah dan Budaya Jambi Di SMA IT Ash Shiddiiqi. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 151–156. DOI: <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.430>.
- Fitriyani, E., Budiana, S., & Nur'Azizah, H. (2024). Implementasi Media Diorama Pada Pembelajaran IPAS Kelas III DI SDN Layungsari 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 299-309. DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4037>.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68. DOI: <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.
- Karomatunnisa, A.Z.A., Sholih, J.A.U., Hanifah, N., & Prihantini, P. (2022). Meta Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 522-528. DOI: <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54755>.
- Khasanah, I.L., Kurnia, H., & Wahono, J. (2024). Pengaruh Integrasi Seni Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMKN 3 Kasihan Bantul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 33-39. DOI: <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v14i1.19040>.
- Kurniati, K. (2023). Peran Perpustakaan dalam Melestarikan Warisan Budaya dan Sejarah Lokal. *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 3(2), 102-114. Retrieved from: <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/light/article/view/8783>.
- Murdiana, M., Pratama, A.R., Lathifa, N., Ramadhan, A., & Iswandi, I. (2024). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Adat Minangkabau Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 184-192. DOI: <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v4i1.169>.

- Musdalifah, A., Halidjah, S., & Ghasya, D.A.V. (2024). Analisis Keterlaksanaan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada Kurikulum Merdeka Kelas IV SDN 03 Pontianak Kota. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 7406-7413. DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13834>.
- Nafaridah, T., Maulidia, L., Ratumbusang, M.F.N.G., & Kesumasari, E.M. (2023). Analisis Kegiatan P5 sebagai Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Era Digital di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *PROSPEK*, 2(2), 84-97. Retrieved from: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/2583>.
- Nursalam, N., Sulaeman, S., & Latuapo, R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Sekolah Penggerak Kelompok Bermain Terpadu Nurul Falah dan Ar-Rasyid Banda. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 17-34. DOI: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3769>
- Oktaviasary, A., & Sutini, A. (2024). Gempuran Budaya Modern terhadap Budaya Lokal Generasi Alpha: Tinjauan Literatur Review. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(4), 4330-4337. DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i4.4123>
- Perdana, A. (2020). Nilai Budaya Naskah La Galigo dan Perahu Pinisi di Museum untuk Generasi Milenial. *Walasuji*, 11(1), 153-169. DOI: <https://doi.org/10.36869/wjsb.v11i1.72>.
- Prayogo, D. (2019). *TA: Pengembangan Produk Lampu Dinding Kamar Tidur Bernuansa Heritage Kota Surabaya*. Doctoral dissertation. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Putri, W., Leuwol, F.S., & Lasaiba, M.A. (2024). Improving Students' Understanding of Disaster Mitigation Through Problem-Based Learning (PBL). *GEOFORUM Jurnal Geografi dan Pendidikan Geografi*, 3(2), 85-98. DOI: <https://doi.org/10.30598/geoforumvol3iss2pp85-98>.
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31-37. DOI: <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>.
- Sani, M.H., & Yunanda, R.A. (2024). Penguatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Berbasis Sekolah dalam Konteks Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(3), 516-526. Retrieved from: <https://journalpedia.com/1/index.php/jpi/article/view/1936>
- Saraswati, D.A., Sandrian, D.N., Nazulfah, I., Abida, N.T., Azmina, N., Indriyani, R., Suryaningsih, S., Usman, U., & Lestari, I.D. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang Sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 185-191. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.578>.
- Sinaga, A.V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 6(1), 2836-2846. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3324>.
- Siswanto, E. (2023). Pengembangan Model Project Based Learning Tentang Kenampakan Alam Dengan Media Diorama Untuk Peningkatan High Order Tingking Skill (HOTS) Siswa Kelas 4 SDN Puntan 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 751-774. Retrieved from: <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/143/154>.
- Vira, A., Fantiro, F.A., & Danawati, M.G. (2024). Pengembangan Media Diorama Energi Listrik Tenaga Air pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 366-374. DOI: <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.657>.
- Wardhana, A.P.S. (2024). Patriotisme dalam Foto Majalah Merdeka Edisi Enam Boelan Indonesia Merdeka, 1946. *Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah dan Budaya*, 25(1), 93-114. DOI: <https://doi.org/10.52829/pw.472>.