

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH
STEFANY ONA DEMISAH GINTING.S
NIM. A1D119133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
STEFANY ONA DEMISAH GINTING.S
NIM. A1D119133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

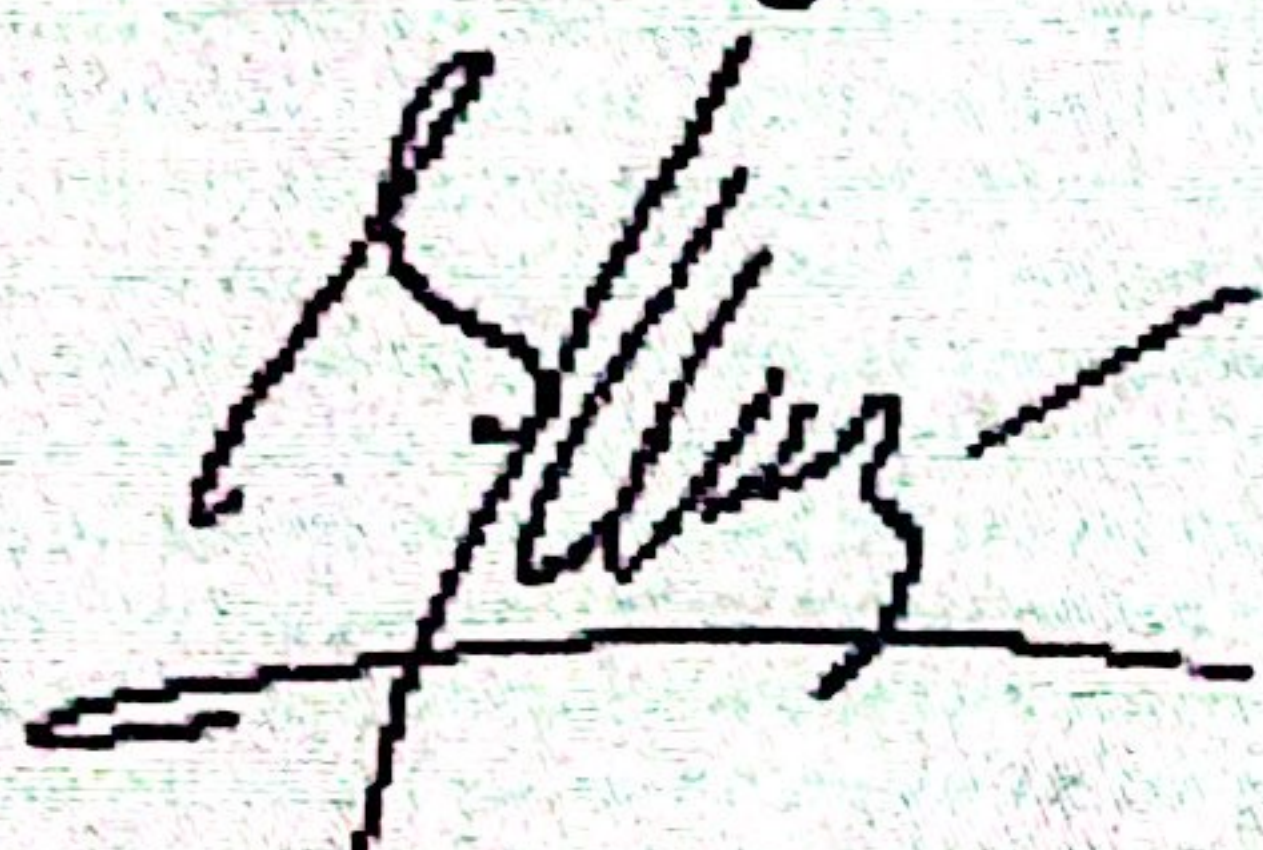
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul: *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Stefany Ona Demisah Ginting S, Nomor Induk Mahasiswa A1D119133 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Jambi, 08 November 2023

Pembimbing I

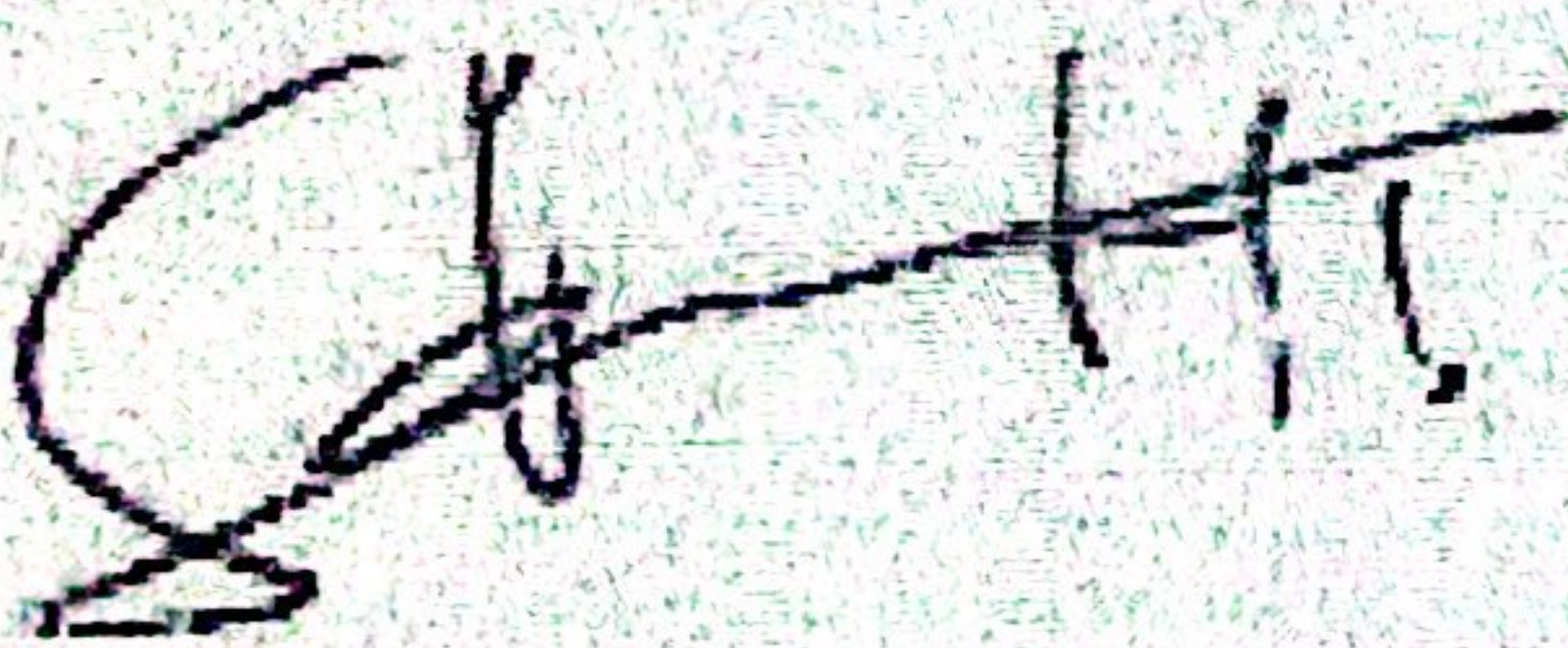


Dr. Sofwan, S.Pd.,M.Pd

NIP : 198007112008121001

Jambi, 08 November 2023

Pembimbing II



Issaura Sherly Pamela.,S.Pd.,M.Pd

NIP : 201409052007

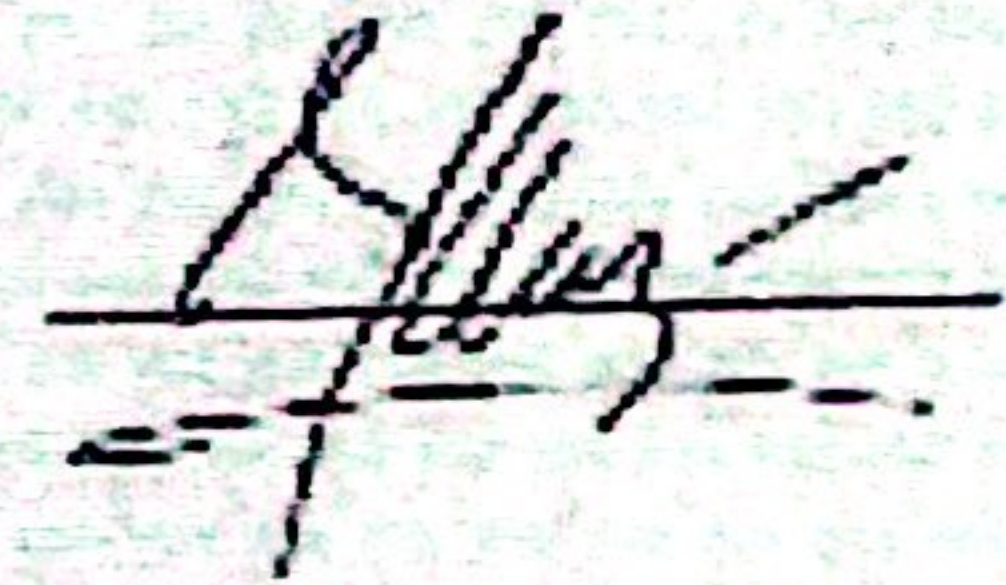
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang Berjudul: *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Stefany Ona Demisah Ginting Suka, Nomor Induk Mahasiswa A1D119133 telah dipertahankan di depan tim penguji pada

Tim Penguji

1. Dr. Sofwan, S.Pd.,M.Pd.
NIP 198007112008121001

Ketua



2. Issaura Sherly Pamela, S.Pd.,M.Pd
NIP 201409052007

Sekretaris



Mengetahui

Ketua Prodi PGSD



Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd.

NIP. 196509011997022001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Stefany Ona Demisah Ginting S

Nim : A1D119133

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Skripsi ini telah di uji dengan aplikasi Turnitin Express sebesar... %. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Muara Bulian, 08 November 2023

Stefany Ona Demisah Ginting S

NIM A1D119133

MOTTO

“Life must go on if you can't survive then you will end up in vain”

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta, Bapak Immanuel Ginting Suka dan Ibu Yuliawati serta abang-abang tersayang Ade Permata Putra dan Ramadan Fadli, dan juga adik-adik tercintaku Ruth Aprilia Pasha Emia Ginting Suka dan sibungsu kesayangan Najwa Putri Manuella Ginting Suka. Terima kasih atas segala perjuangan, do'a, dukungan dari awal sampai akhir perkuliahan. Ayahanda dan Ibunda tersayang semoga Allah SWT senantiasa memberikan cinta dan kasihnya kepada kalian seperti cinta dan kasih yang kalian berikan kepadaku selama ini. Semoga keberkahan dan kesuksesan selalu menyertai kalian dan semoga Allah SWT selalu menyertai keluarga kita.

ABSTRAK

Suka, Stefany Ona Demisah Ginting. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Ilmu Pendidikan Dini dan Dasar, FKIP, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Dr. Sofwan, S.Pd.,M.Pd., (II) Issaura Sherly Pamela.,S.Pd.,M.Pd

Kata kunci: *Media Diorama, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran IPA*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SDN 17 Kuala Tungkal ajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilakukan di SDN 17/V Kuala Tungkal yang berada di Kecamatan Tungkal Ilir Kota Jambi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pengajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan penelitian *quasi eksperimen* dengan jenis desain *control group design*. Data penelitian diperoleh secara langsung melalui tes yang diberikan kepada siswa, tes yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *mean post-test* kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan media diorama, dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan media pada buku teks. Hasil perhitungan *mean post-test* kelompok eksperimen sebesar 91.83, sedangkan *mean post-test* kelompok kontrol sebesar 48.22. Berdasarkan kriteria yang digunakan, *mean post-test* eksperimen berada pada kategori sangat baik, sedangkan *mean post-test* kontrol berada pada kategori sedang.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat- Nya penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar” dalam rangka menyelesaikan program sarjana pendidikan sekolah dasar, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang sangat membantu dan mendukung penulis dalam proses menyelesaikan penelitian dan penulisan pada skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih, terutama kepada Bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan kesabaran, perhatian, keikhlasan serta motivasi yang diberikan oleh beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini. Semua ilmu dan nasihat beliau berikan kepada penulis akan selalu kenang sebagai bekal yang bermanfaat di masa yang akan datang.

Begitu juga dengan Ibu Issaura Sherly Pamela., S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan motivasi, ketelitian, serta kesabarannya dalam membimbing penulis sehingga penulis dapat terus belajar memperbaiki kesalahan dan kekeliruan yang penulis lakukan serta dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga tuhan selalu mempermudah segala urusan beliau dan semoga beliau selalu diberikan kesehatan.

Untuk seluruh dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah dengan ikhlas memberikan ilmunya, penulis sampaikan terimakasih semoga menjadi amal ibadah dan ilmu yang diberikan dapat bermanfaat sampai kelak.

Teman-teman, guru dan semua yang telah memberikan support penulis ucapkan terimakasih, terkhusus Zizah, Tania, Melani, Riana, Hamidah, Wulan, Pri, Iif, Amel, penulis ucapkan terimakasih yang mendalam kalian adalah orang- orang baik dan hebat yang pernah penulis temui

Muara Bulian, November 2023

Stefany Ona Demisah Ginting.S
NIM A1D119133

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Pembatasan Masalah	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORITIK	11
2.1 Penelitian Relevan	11
2.2 Konsep Media	13
2.3 Muatan IPA	24
2.4 Ekosistem	26
2.5 Kemampuan Berpikir Kreatif	29
2.6 Kerangka Berpikir	31
2.7 Hipotesis	33

METODE PENELITIAN	34
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2 Desain Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel	36
3.4 Teknik Pengambilan Sampel	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	37
3.6 Validasi Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Analisis Data	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 44
4.1	44
4.2	46
4.3	48
4.4	48
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	 52
5.1	52
5.2	52
5.3	53
 DAFTAR PUSTAKA	 54
LAMPIRAN	56
RIWAYAT HIDUP	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kontrol Grup	17
3.2 Tes Persentase Kriteria Siswa	36
3.3 Kriteria Penilaian (Arikunto, 2019)	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ekosistem Laut dan Darat	17
2.2 Kerangka Berpikir Permasalahan Penelitian.	29
3.1 Pelaksanaan Penelitian Media Diorama.	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Dokumentasi Bersama Ibu Kepala Sekolah SDN 17 Kuala Tungkal.....	95
2	Surat Izin Observasi Awal ke SD.....	96
3	Suasana di Lapangan Sekolah SDN 17 Kuala Tungkal.....	97
4	Hasil Cek Turnitin.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berpikir kreatif ialah suatu kompetensi yang mana pada dasarnya harus tercapai oleh peserta didik sebagaimana mestinya hal ini tergambar pada Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 pasal 3 yang mana diharap peserta didik mampu mengembangkan potensi agar menjadi individu yang kreatif sehingga mampu bersaing secara global dengan memiliki kemampuan dalam hal menciptakan ide baru yang diperoleh dari berpikir kreatif.

Berdasarkan Kurikulum 2013, dengan dilakukannya pembelajaran sesuai kepada peserta didik diharap mampu mempunyai keterampilan kompetensi lulusan yang perlu diperoleh peserta didik sekolah dasar dalam bidang pengetahuan adalah memiliki pengetahuan praktis dan konsep berlandaskan rasa ingin tahunya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan kebudayaan dalam pandangan kemanusiaan berbangsa, bernegara dan berperadaban berkaitan dengan fakta serta peristiwa yang terjadi baik di rumah, sekolah, juga di tempat bermain.

Tujuan dari proses pembelajaran adalah agar setiap potensi siswa bisa dikembangkan dengan sangat baik keduanya kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting ditanamkan, dipupuk, dan dikembangkan serta disempurnakan dikarenakan akan perubahan waktu yang konstan terus meningkat, oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang sangat berkualitas untuk peserta didik sehingga bisa mengembangkan gagasan baru serta solusi dalam memecahkan suatu masalah dengan pemahaman yang dimiliki peserta

didik. Disamping itu juga dapat menilai dari sudut pandang perspektif yang berbeda tergantung dari perkembangannya para peserta didik tersebut.

Konsentrasi, percaya diri, serta dapat menciptakan kesempatan untuk mengekspresikan diri adalah salah satu tujuan dari keterampilan berpikir kreatif. Agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan itu lingkungan yang dapat memberikan kebebasan dalam hal mengembangkan minat, kreasi dan ekspresi berpikir. Oleh karena itu dengan kondisi yang memadai sehingga peserta didik dapat mengikuti proses dalam kelas nyaman dan juga fokus.

Keterampilan berpikir kreatif ini masuk kedalam kelompok kemampuan berpikir tingkat tinggi atau dikenal juga dengan HOTS, keterampilan ini dapat dilihat dari data yang dibuat oleh TIMSS (Trend in Mathematics and Science Study) yang mana diselenggarakan IEA (International Association for the Evaluation of Educational) di tahun 2007 dan 2011 menafsirkan dalam pembelajaran IPA lebih dari 95% akan tetapi peserta didik di Indonesia tidak mampu di level tinggi hanya mampu berada pada level menengah saja sehingga disini dapat dilihat secara fakta dalam taraf kemampuan berpikir pelajar di Indonesia tingkat tinggi terbilang rendah. Hal ini disebabkan oleh minimnya partisipasi pelajar dalam proses belajar mengajar yang efektif sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kurang terlatih. Di Indonesia pelajar cenderung pasif, interaksi yang terjadi di kelas pun terjadi searah, sehingga tidak menghidupkan suasana dan kurang menciptakan pembelajaran yang meaningfull. Tentunya membiasakan pelajar berpikir secara luas dalam mencari jalan keluar untuk menyelesaikan sebuah tantangan merupakan definisi dari kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa tentunya diperlukan alat ataupun suatu media yang diharapkan dapat memotivasi pelajar sehingga pelajar dapat menerima materi pelajaran dengan optimal. Ada pun manfaat media pembelajaran ini diharapkan bisa menjembatani penyampaian ilmu pengetahuan sehingga diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran.

Keunggulan dari adanya media ini tentu mampu memberi solusi dalam memecahkan masalah yang ada, seperti perbedaan dalam memberikan informasi, minat, ruang yang terbatas dan waktu, integrasi, kendala jarak geografi, dan lainnya. Sehingga guru tentu dapat memberikan perhatian dan bimbingan yang lebih terfokus untuk peserta didik dapat terlaksana dengan baik dan materi pembelajaran pun dapat dipahami peserta didik dengan jelas, menarik dan detail.

Pembelajaran IPA pada dasarnya harus melibatkan peserta didik secara langsung dengan memberikan pengalaman secara langsung sehingga peserta didik dapat mencari informasi serta pengalaman sendiri di lingkungan sekitar. Sehingga pembelajaran IPA tidak hanya terfokus pada hal kompetensi pengetahuan yang berupa fakta, konsep, dan prinsip saja, akan tetapi memberikan momen dan menemukan suatu fakta. Oleh sebab itu pembelajaran IPA sangat perlu divisualisasi dengan menggunakan benda konkret sehingga dapat berpikir kreatif peserta didik meningkat dan konsisten. Adapun benda ataupun alat yang diharapkan mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan yang akan memperlihatkan peristiwa nyata ialah media diorama. Media diorama adalah media yang digunakan sebagai media yang dapat memvisualisasikan suatu objek atau peristiwa yang berbentuk tiga dimensi dengan ukuran lebih kecil dari versi nyatanya.

Terlepas akan materi ekosistem yang pada sebagian besar konsep tentunya membutuhkan yang namanya penjelasan yang detail dan menyeluruh. Banyak pendidik mengalami kendala dalam hal ini baik dalam proses menjelaskan materi ekosistem, ada beberapa alasan yang diberikan oleh pendidik yaitu ketidak cakapan dalam mendesain media agar dapat memvisualisasikan konsep yang akan menjadi bahan ajar. Tentu hal ini dapat dilihat dari beragam jenis ekosistem dan tak luput jarak yang berjauhan seperti laut, sabana, tunda, padang pasir, hutan, dan lainnya. Lantas bantuan media diperlukan yang tentunya bertujuan untuk memvisualisasi urutan konsep yang tentunya berstruktur. Solusi dalam mengatasi masalah ini dengan dibutuhkannya alat ataupun media yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada saat pembelajaran, salah satunya dengan memilih menggunakan media diorama. sehingga baik tampilan dan desain media diorama menjadi kunci penting sebagai sumber yang dapat menarik minat dan memberikan motivasi tak luput kualitas pembelajaran siswa jadi jauh lebih baik dan dapat memberi pengaruh terhadap hal kemampuan berpikir kreatif tersebut.

Tak luput dari pandangan agar keberhasilan dalam hal pengetahuan pembelajaran dapat diperhatikan dari hasil belajar yang didapatkan peserta didik. Ada beberapa faktor yang tentunya dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat faktor guru, faktor siswa, faktor lingkungan serta faktor sarana dan prasarana yang dapat digunakan pada sekolah dasar itu sendiri tentunya. Mutu dan kemampuan guru menjadi faktor utama dalam terjadinya keberhasilan suatu proses pembelajaran, oleh karenanya guru diminta untuk melakukan pembelajaran dengan cara sangat kreatif agar peserta didik tidak gampang bosan saat dalam sesi belajar. Dari menyiapkan strategi, teknik, metode,

pendekatan, serta media yang digunakan saat sesi pembelajaran dibutuhkan pada semua jenis mata pelajaran yang ada di sekolah termasuk dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Perolehan keterampilan dalam belajar dapat dilihat dari hasilnya pembelajaran yang diperoleh siswa. mencapai pengetahuan yang disebutkan di atas, siswa harus mencapai keterampilan yang ditentukan.

Saat melakukan observasi di kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal menemukan beberapa permasalahan yang dimana guru kebanyakan hanya memanfaatkan media sederhana saja contohnya buku, ilustrasi gambar, atau menggunakan infokus sesekali saja, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru hampir secara keseluruhan tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran yang berjenis tiga dimensi (3D) yang dapat dibuat oleh guru itu sendiri dalam proses pembelajaran. Karena pada dasarnya para guru hanya terfokus dengan satu ritma yaitu menggunakan apa yang ada padahal jika guru ingin meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik mereka dapat membuat media pembelajaran yang sederhana dengan membuat media tersebut secara bersamaan sehingga pola pikir peserta didik yang awalnya monoton dapat terpancing dan di saat proses pembuatan media tersebut pasti akan menimbulkan pemikiran-pemikiran yang kreatif. Jika saja para guru mau sedikit lebih direpotkan pasti akan menimbulkan hal positif akan tetapi sebagian besar guru lebih memilih menggunakan apa yang ada saja padahal jika diiringi dengan penggunaan media yang dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif murid kenapa tidak akan tetapi buku menjadi pilihan yang digunakan guru dari pada menggunakan media lain. Akibat dari ini peserta didik sering terlihat bosan pada proses pembelajaran, hingga

merasa mengantuk dalam mengikuti proses belajar karena kurangnya gairah ingin tahu. Rasa ini tentunya dapat berdampak akan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Masalah yang ditemui yaitu guru cukup kesulitan dalam mendesain media pembelajaran, karna dalam membuat media ini tentunya guru harus paham mengenai konsep yang dibuat agar dapat memvisualisasikan konsep ataupun menunjukkan keadaan sebenarnya dan tentunya hal ini memakan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya. contoh pada materi ekosistem, guru tidak mengerti bagaimana pembuatan media yang sesuai dengan kemampuan berfikir peserta didik peserta meningkat, dari kurang mengertinya ini sehingga proses pembelajaran tergantung pemakaian buku teks dan juga ilustrasi.

Media diorama akan sangat membantu sebagai media belajar para peserta didik dalam hal menunjukkan gagasan, ide, dan rasa ingin tahu sehingga potensi yang ada pada peserta didik akan terasah dengan baik. Tentunya penggunaan media ini sudah banyak diteliti karena memiliki hal yang menarik dan keberhasilan yang banyak dibuktikan dengan meningkatnya pengetahuan siswa berkat penggunaan media diorama ini di dalam bidang pembelajaran.

Digunakannya media pembelajaran diorama tentunya diharapkan akan meningkatkan proses pembelajaran terfokus pada materi ekosistem. Sehingga rasa jenuh yang dirasakan peserta didik saat proses pembelajaran dapat berubah menjadi semangat dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan proses ini akan mengasah kemampuan berfikir peserta didik akan menjadi lebih baik. Oleh karena itu dalam menyampaikan konsep pembelajaran ini guru akan merasa terbantu untuk

mengajarkan materi mengenai konsep IPA, mempersingkat proses pembelajaran, dan ini akan mempermudah peserta didik dalam hal mendalami materi IPA yang diberikan guru.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, media diorama bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam hal meningkatkan proses pembelajaran IPA terkhususnya dalam materi pembelajaran ekosistem. Maka dari itu judul yang akan diangkat untuk diteliti yaitu **“Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Disekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dipaparkan pada point sebelumnya, sehingga dapat dijabarkan beberapa faktor permasalahan dalam penelitian, diantaranya:

1. Guru tidak pernah menggunakan media diorama atau media tiga dimensi.
2. Dilihat dari kemampuan berpikir kreatif siswa di SDN 17 kuala Tungkal tergolong rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan lagi.
3. Dalam materi ekosistem cukup sulit untuk di tampilkan secara langsung, tentunya hal ini disebabkan karena letak ekosistem yang jauh dari lingkungan peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah pada point sebelumnya, maka dengan ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA ekosistem kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal 2022/2023?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ialah mengetahui ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal ajaran 2022/2023.

1.5 Pembatasan Masalah

Agar penelitian sesuai dengan kajian maka perlu merujuk penelitian ini sesuai arahnya, oleh karena itu permasalahan dalam penelitian perlu dibatasi sehingga masalah penelitian ini tidak lebih berkembang dari semestinya adapun batasan dalam rujukan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri 17/V Kuala Tungkal.
2. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini hanya diterapkan kepada siswa kelas V SD Negeri 17/V Kuala Tungkal.
3. Hasil dari kemampuan berpikir kreatif yang dilihat pada penelitian adalah hasil belajar atau nilai harian dari setiap siswa kelas V SD Negeri 17/V Kuala Tungkal

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dalam penelitian ini hasilnya digunakan untuk memberikan

petunjuk dalam pembelajaran IPA, bukan hanya itu saja dalam penelitian ini pun tentunya dapat memperdalam pengetahuan mengenai jenis media pembelajaran IPA mengenai media yang dapat digunakan untuk membantu dalam mengungkapkan isi pokok bahasan mengenai ekosistem di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, Siswa tentunya diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPA mengenai ekosistem melalui penggunaan media diorama yang digunakan.
- b. Bagi Guru, Tentunya diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru mengenai media diorama bahwa media ini merupakan media yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA tentang materi ekosistem agar menjadi suatu hal pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- c. Bagi Sekolah, Bertujuan sebagai salah satu arahan untuk pihak terkait mengenai meningkatkan kualitas dalam pembelajaran terkhususnya pada materi ekosistem dengan itu akan menjadi hal baik untuk semua.

1.7 Definisi Operasional

Demi menghindari akan adanya kemungkinan ketidak teraturan dalam pembahasan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka dari itu perlu disampaikan mengenai hal apa saja dalam definisi operasional yang akan dipakai dalam proses penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Media Diorama

Media diorama ialah suatu perpaduan di antara penggunaan model dengan gambar perspektif dalam satu penampilan utuh yang tentunya menggambarkan suasana sebenarnya mengenai media tersebut. Diorama ini digunakan sebagai media untuk menunjukkan materi ekosistem pada anak, sehingga desain dan komponennya dapat disesuaikan dengan materi ekosistem yang dibahas.

2. Berpikir Kreatif

Kegiatan belajar dengan tema ekosistem yang terfokus pada acuan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil belajarnya hanya di nilai dari suatu tes yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar muatan IPA pada acuan kemampuan berpikir kreatif saja.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Penelitian Relevan

Penelitian ini juga merujuk pada penelitian sebelumnya yang relevan dengan topic penelitian yang akan dilaksanakan peneliti. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang menjadi bahan pengamatan bagi peneliti

Penelitian yang dilakukan oleh Pohan (2020) dengan judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V Mis Az-zuhri Tanjung Morawa” dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 75.72, sedangkan pada *post-test* kelas kontrol sebesar 60.72, penelitian ini berfokus akan pengaruh dari media terhadap kemampuan berpikir kreatif saja.

Penelitian Murtiana (2015) dengan judul menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media diorama mampu mengembangkan potensi siswa berdasarkan perolehan hasil perhitungan mean *post-test* kelompok eksperimen sebesar lebih besar, sedangkan mean *post-test* kelompok kontrol sebesar yang lebih kecil dari perbandingannya.

Penelitian Wahidar (2018) dengan judul “Pengembangan Media Diorama 3D Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang” pada penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media diorama tentunya sangat efisien untuk meningkatkan kreativitas para peserta didik dalam kelas eksperimen. Sehingga dapat diartikan bahwa tidak

akan timbul perbedaan baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Oleh karena itu kedua kelas yang menjadi sampel memiliki kreativitas yang seimbang ataupun sama

Penelitian Ibriza (2019) dengan judul “Pengaruh Model *Gallery Walk* Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII Semester Genap SMPN 9 Salatiga” dari penelitiannya menyimpulkan bahwa sahnya dengan penggunaan media diorama tentunya dapat memberikan pengaruh baik dalam halnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif para peserta didik.

Penelitian Sonah (2018) dengan judul “Pengaruh Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas V Mi Haqqul Yaqin Nw Sayang-sayang Tahun Pembelajaran 2017/2018” pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($21,97 < 2,94$) untuk taraf sig 0,01.

Dari penelitian di atas terdapat beberapa perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu perbedaan lokasi penelitian dengan akan dilaksanakan teknik hitung dan juga kelas yang akan digunakan sebagaimana objek penelitian dan juga metode penelitian yang beda akan tetapi memiliki kesamaan dari media yang digunakan oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dari pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2.2 Konsep Media

2.2.1 Pengertian Media

Secara simpel, media bisa dimaksud sebagaimana halnya perlengkapan yang berperan selaku fasilitas dalam hal mengantarkan pesan dari sumber data kepada penerima data. Pendidikan selaku sesuatu wujud komunikasi memerlukan media buat menolong mengantarkan pesan-pesan yang tentunya bertujuan dalam hal belajar kepada para siswa. Pemakaian media dalam pendidikan pula bisa menghindari supaya tidak salah persepsi ataupun kekeliruan anggapan dalam menguasai pesan. Lebih jauh, pemakaian media dalam proses pendidikan bisa meningkatkan atensi siswa sebab media bisa bawa suasana yang memiliki daya tarik dalam pengetahuan belajar siswa.

Secara etimologis media berasal dari bahasa latin yakni medius atau medium yang bermakna sebagaimana tengah, perantara, ataupun pengantar. Dari pemaknaan tersebut dapat dilihat dari harfiah kata media dalam pendidikan bisa dimaksud selaku perantara dari sumber kepada penerima. Bagi Hamijaya dalam Ahmad Rohani, “media merupakan seluruh bentuk penghubung yang digunakan dalam menyebarkan pengetahuan, sehingga informasi ataupun gagasan itu hingga pada penerima”. Dalam penafsiran ini media dilihat selaku jembatan yang dimanfaatkan agar dapat membawakan sesuatu pesan, dimana medium ini ialah jalur ataupun perlengkapan yang menjembatani antara narasumber dengan penerima informasi. Adapun pendapat lainnya dikemukakan oleh NEA (National Education Association) dalam Rohani selaku berikut: “media merupakan seluruh barang yang dirangkai, ditayangkan, dibaca, ataupun dibicarakan serta digunakan

buat aktivitas tertentu, bisa berupa pengajaran, ataupun hal lain diluar dunia pendidikan”.

Penafsiran ini diartikan media selaku sesuatu yang sudah didesain dalam hal membantu mempermudah penyampaian data kepada siswa. Donald P. Ely mengartikan media sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan dan dapat menghasilkan suasana yang mendorong motivasi belajar siswa.” Selain itu, media ini juga dapat mendorong munculnya suatu kompetensi atau keterampilan baru pada diri siswa. Dari penjelasan- penjelasan yang dikemukakan diatas bisa diartikan pada prinsipnya media adalah fasilitas yang didesain secara tersendiri dalam hal menunjang kepentingan belajar. Jadi, bisa disimpulkan kalau penafsiran media merupakan seluruh fasilitas belajar yang ada yang diharapkan bisa menyampaikan pesan dari sumber ke penerima.

Selain itu, makna pembelajaran menurut tokoh Sudana Degeng ialah “usaha dalam memberikan pembelajaran pada pelajar”. sehingga pengertian secara singkatnya bahwa dalam setiap pembelajaran tentunya terdapat suatu kegiatan yang diantaranya memilih, menetapkan, mengembangkan metode dengan tujuan keberhasilan dalam hasil pembelajaran yang diharapkan. Lebih lanjut, bahwa sistem instruksional adalah “suatu set peristiwa yang mempengaruhi siswa sehingga terjadi proses belajar”.

Mengenai hal dalam pembelajaran yang dimaksud dapat direncanakan maupun dilakukan oleh pengajar ataupun dapat direncanakan oleh mahasiswa itu sendiri dan tentunya menggunakan berbagai macam sumber belajar yang dirangkum secara utuh. Sejalan dengan pendapat dari, Miarso mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu “tindakan yang dilaksanakan atas dasar suatu

rancangan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yakni terjadinya proses belajar yang bermakna”. Upaya intervensi yang relevan ialah setiap treatment yang dilakukan guru, baik dari segi teoritis maupun praktis yang tujuannya ialah menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Dalam hal ini, pembelajaran diartikan selaku kegiatan interaksi antara siswa dengan guru yang bertujuan memberikan pemahaman mengenai pembelajaran. Sehingga dari ini dapat disimpulkan bahwa, pengertian dari pembelajaran tidak hanya terfokus atau pun terpusat pada berhubungan kegiatan untuk pengalaman saja akan tetapi adanya suatu proses dimana guru memberikan pemahaman serta informasi tentang pembelajaran. Reigeluth seperti dikutip oleh Hamzah Uno mengklasifikasi tiga variabel penting dalam pengertian pembelajaran, yaitu:

- a. Variabel Kondisi Pembelajaran,
- b. Variabel Metode Pembelajaran, dan
- c. Variabel Hasil Pembelajaran.

Variabel kondisi memiliki pengaruh dalam hal metode untuk meningkatkan hasil pembelajaran, pada variabel metode tentunya memiliki berbagai cara yang berbeda dalam halnya mengetahui hasil pembelajaran di saat kondisi yang berbeda pula, serta tak lupa variabel hasil yang dimana dampak dapatnya dijadikan suatu indikator dimana sangat mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran dalam suatu kondisi yang tidak bisa ditentukan. Sehingga dengan ini diartikan kalau pembelajaran ialah suatu upaya untuk menghasilkan suatu keadaan saat belajar dengan Menggunakan perlakuan yang tentunya sistematis yang dimaksud dari sistematis yaitu terarah dan terencana

dengan tujuan agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Bersumber dari pada pengertian media serta pula telah dijabarkan seperti uraian diatas, sehingga dapat ditarik benang merahnya kalau media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan dalam proses instruksional dengan tujuan untuk mempermudah pencapaian instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik.

Secara implisit, pemanfaatan media pembelajaran wajib dicoba dengan kreatif serta bersumber pada prinsip-prinsip belajar yang berorientasi pada proses dan siswa. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan pembentukan pengalaman siswa, sehingga diharapkan akan terjadinya suatu perubahan yang relatif permanen baik aspek kognitifnya, afektif, maupun psikomotorik para siswa tersebut.

2.2.2 Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan media yang termasuk kedalam kategori media visual, artinya media ini membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara memvisualisasikannya menjadi suatu bentuk yang menyerupai aslinya, serta lebih menarik seperti karya tiga dimensi. Adapun diantaranya memiliki tiga ciri khas mengenai media visual ini antara lain: pesan visual, penyalur pesan visual verbal nonverbal-grafis, baik seperti benda asli dan benda tiruan atau seperti model yang ada. Media ini juga dinilai sebagai sebuah media replikasi dari wujud atau kenampakan nyata, bisa berupa kenampakan alam, maupun buatan. media diorama ditaksir lebih efisien dalam hal mendukung proses pembelajaran. Perihal ini merujuk dari pendapat (Munadi, 2012) “Semakin terlibat seorang siswa dalam pengalaman belajar, maka kegiatan pembelajaran tersebut akan lebih mudah untuk

dipahami dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga pengetahuan yang didapatkan pun akan lebih bermakna.”

Media diorama tergolong dalam halnya replika ataupun dikenal dengan *modified real things*. Begitu juga pendapat dari (Munadi, 2012) “Jenis *modified real things* yang di bangun dengan ukuran lebih kecil biasanya dinamai miniatur ataupun diorama”. Media kategori *modified real things* dibutuhkan sebab pada realitanya proses pembelajaran tidak bisa didatangkan kapan saja serta saat diperlukan. Meskipun dapat di datangkan, benda asli bisa saja terlalu sangat besar, kompleks, berat, mahal, ataupun sangat berbahaya untuk digunakan pada siswa.

Sehingga dengan ini media diorama bisa menjadi pilihan agar dapat digunakan dalam hal memperagakan sesuatu objek. (Munadi, 2012) “Diorama merupakan sebuah view atau kenampakan 3D yang dibuat dalam bentuk lebih kecil untuk memvisualisasikan suatu keadaan, kejadian, ataupun aktivitas di lingkungan tertentu. Dalam diorama tentunya terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda itu tentunya berbentuk seperti orang-orangan, pohon-pohonan, rumah- rumahan dan lain-lain, sehingga akan terlihat semacam suatu dunia secara sesungguhnya dalam ukuran mini”.

Sedangkan sebaliknya pendapat dari (Murtiana, 2015) menyatakan kalau “diorama adalah kombinasi antara gagasan dengan suatu type dalam sudut pandang sebuah karya yang utuh, dan mampu mendeskripsikan suasana yang sebenarnya. Sehingga bisa disimpulkan kalau diorama ialah suatu karya kenampakan alam dalam bingkai tiga dimensi yang mendeskripsikan kondisi sebenarnya. Subana (Is Milasari and Hendratno, 2013) menyampaikan bahwa “media diorama ini pada hakikatnya sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yakni efektif dan

efisien. Artinya pengadaan media ini dalam sebuah kegiatan belajar mengajar cukup mudah dan murah. Bahan dan alat yang diperlukan juga relatif familiar dijumpai dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembuatannya pun terbilang mudah dan menyenangkan. Kemudian keunggulan lainnya ialah, media ini juga dapat menambah nilai estetika, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk termotivasi dalam belajar dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Bahan yang digunakan sangat gampang untuk ditemukan sehingga media diorama bisa di buat oleh para siswa tak lupa tetap dengan bimbingan guru di sekolah. Sehingga telah media selesai di buat oleh siswa media diorama dapat dipakai sebagai alat peraga. biar media diorama tidak cepat berdebu ataupun rusak alangkah baiknya diberi penutup setelah digunakan. Sehingga setelah berakhir digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas media diorama bisa ditaruh di tempat yang aman ataupun bisa dipajang sehingga siswa bisa melihatnya kapan saja. Media diorama yang dikembangkan tentunya mempunyai motif yang menarik. Karena pada dasarnya warna tentu memiliki fungsi maupun arti yang dapat mempengaruhi secara psikologis terhadap seseorang yang melihatnya, disaat proses mengembangkan media diorama untuk para siswa, pemilihan warna pula menjadi perihal yang sangat berarti untuk dicermati para guru.

Adapun contoh dari media diorama mengenai ekosistem dapat terlihat seperti di bawah ini :



Gambar 2.1 Ekosistem laut

2.2.3 Manfaat Media

Manfaat praktis pada penggunaan media dalam halnya proses suatu pembelajaran di dalam kelas saat belajar mengajar menurut pandangan (Sadiman, 2009) adalah seperti berikut ini:

1. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas dalam hal penyajian pesan serta data sehingga bisa mempermudah dan meningkatkan proses dari hasil belajar.
2. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan dapat meningkatkan dan memusatkan atensi peserta didik sehingga dapat membangkitkan minat belajar serta motivasi belajar, interaksi yang lebih.
3. Media pembelajaran bisa memperluas akan keterbatasan indera, ruang dan waktu yang ada.
4. Media pembelajaran tentunya diharapkan bisa membagikan kesamaan mengenai pengalaman kepada para peserta didik akan peristiwa yang ada disekitar (lingkungan), serta dapat terbentuknya suatu korelasi langsung baik dari guru, masyarakat, serta sekitarnya dicontohkan dengan melakukan suatu kegiatan karyawisata, kunjungan ke museum yang ada di sekitar daerahnya ataupun kebun Binatang sehingga terjadi suatu interaksi

langsung baik antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya para siswa itu sendiri.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti, (1991:9-10) juga mengemukakan pandangan mengenai media yang dimana tentunya memiliki suatu manfaat untuk dalam hal ini salah satunya yaitu dapat menyampaikan pesan ataupun suatu informasi dengan sangat baik dapat dilihat dari berikut ini:

1. Penggunaan media mampu menunjukkan suatu gerakan yang sangat cepat yang tentunya tidak mudah untuk diamati secara kasat mata.
2. Media tentunya dapat memperlihatkan ukuran benda yang berukuran kecil menjadi besar sehingga dapat dilihat dengan mata
3. 3. Sebuah benda ataupun objek yang tentunya memiliki ukuran besar tidak memungkinkan untuk di bawa dalam ruang belajar
4. Objek yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi contohnya mesin atau jaringan radio, ini dapat dilihat dengan cara menggunakan yang namanya diagram ataupun menggunakan suatu model yang sederhana.
5. Media bisa menunjukkan suatu proses yang dimana terdapat suatu pengalaman hidup yang tersusun rapi.
6. Guru tentunya akan memiliki kesulitan dalam membawa benda ataupun hewan yang berbahaya contohnya harimau, bom, orang yang sakit, dan masih banyak lagi yang tentunya tidak mungkin untuk di bawa ke dalam ruang belajar. Prinsip Pemilihan.

Pemilihan media dalam pembelajaran tentunya memiliki ketentuan ataupun suatu prinsip yang mana harus diperhatikan dapat dilihat dari pendapat (Asyhar, 2012) adalah sebagai berikut ini:

1. Kesesuaian. Media yang dipilih tentunya memiliki kesesuaian dengan maksud ataupun tujuan pembelajaran tersebut tak luput dengan karakteristik siswa serta materi yang akan dipelajari, dan penggunaan metode juga pengalaman dalam pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.
2. Kejelasan sajian, dengan ini diharapkan jenis media ataupun sumber pembelajaran agar disusun dengan tetap memperhatikan mengenai ruang lingkup materi pembelajaran disekolah dan tak lupa mempertimbangkan kesulitan dalam menyajikan materi tersebut.
3. Kemudahan akses. Media diharapkan dapat memungkinkan untuk dijangkau oleh peserta didik tak luput untuk memperhatikan penyediaan dari alat pendukung, lokasi, dan juga lokasi di sekitar.
4. Keterjangkauan. Agar ini dapat tercapai tentunya harus memperhatikan seberapa banyak dana yang dibutuhkan agar bisa mendapatkan media pembelajaran ini.
5. Ketersediaan. Sedikitnya jumlah media pembelajaran tertentu sehingga menjadi bahan pertimbangan. Jika media yang akan digunakan tidak memadai ataupun tidak ada sehingga harus memikirkan cara agar ada yang dapat menggantikan media pembelajaran tersebut.
6. Kualitas. Kualitas harus diperhatikan dalam hal memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, karena kualitas dari media harus

diperhatikan dengan baik dan hendaknya dipilih dengan kualitas terbaik agar semakin menunjukkan esensial dari media pembelajaran tersebut.

7. Ada alternative. Tentunya dalam hal memilih media pembelajaran memiliki prinsip yang salah satunya yang harus di pahami bahwa guru tidak hanya bergantung pada media tertentu saja.
8. Interaktivitas. Media yang baik ialah suatu media yang berikan dampak yang baik yaitu dengan komunikasi dua alur secara interaktif yang timbul baik dari peserta didik ke gurunya ataupun sebaliknya.
9. Organisasi. Merupakan salah satu bagian yang harus diperhatikan karena dukungan dari suatu organisasi. Contohnya didapatkannya dukungan dari ketua Yayasan kepada guru tersebut untuk melakukan perkembangan atau sebagainya.
10. Kebaruan tentunya di harapkan karena dengan menggunakan media pembelajaran lebih baru tentunya dapat meningkatkan rasa minat belajar siswa lebih tinggi ketimbang menggunakan media yang sama berulang kali dan terkesan monoton.
11. Pemilihan dalam hal media pembelajaran tentunya disesuaikan kebutuhan, situasi, dan kondisi setiap proses pembelajaran. Guru tentunya dapat menentukan ataupun membuat membuat media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mengikuti dasar-dasarnya.

2.2.4 Jenis Media

Media pada dasarnya terbagi kedalam beberapa jenis. diantaranya media yang mudah untuk ditemukan, persediaannya banyak, mudah dalam menggunakan

baik saat ini atau pun saat yang akan datang menurut pendapat (Wibawa and Mukti, 1991) antara lain:

1. Media Audio

Media audio berfungsi dalam hal menyampaikan suatu pesan audio dari si pengirim ke penerima pesan. adapun yang termasuk dalam media audio ialah tape recorder.

2. Media Visual

Media visual berfungsi dalam halnya menyampaikan pesan secara virtual atau visual. Media ini secara tidak langsung juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berimajinasi siswa, membantu mengkonkretkan konsep-konsep yang semula abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak, dan juga membantu mengembangkan kreativitas siswa. Media yang termasuk dalam kategori visual diantaranya lukisan, patung, dan sebagainya.

3. Media Audio

Visual Media audio visual tentunya mempunyai kemampuan untuk dapat memecahkan dalam hal masalah kekurangannya dari media audio ataupun media visual semata. Contohnya video, televisi.

4. Media Serbaneka

Media serbaneka adalah kumpulan dari media yang tidak diklasifikasikan ataupun dikelompokkan ke dalam media visual, audio, ataupun audio visual di sebabkan mengenai perbedaan ciri serta kekhususan yang dimiliki. Contohnya: Papan tulis, realita, dan sumber belajar pada masyarakat sekitar.

2.3 Muatan IPA

Istilah dari Ilmu Pengetahuan Alam, yang biasa disebut juga sebagai IPA ataupun yang lebih dikenal dengan sebutan sains ini berangkat dari bahasa latin “scientia” yang memiliki makna “saya tahu”. Yang dimana pada bahasa asing seperti Inggris memiliki makna pengetahuan, dan kemudian seiring berkembangnya zaman istilah itupun berkembang menjadi social science yang lebih dikenal dengan IPS dan natural science yang lebih dipahami dengan IPA. Demikian perkembangan istilah science dalam sudut pandang etimologi.

IPA identik dengan pengetahuan tentang fenomena alam. Materi IPA dapat digambarkan sebagaimana kumpulan informasi mengenai suatu kejadian alam yang dimana hasil dari fenomena ini di dapat dari para ilmuwan yang telah melakukan penyelidikan ataupun penelitian dengan menggunakan keterampilan bereksperimen tak luput menggunakan metode ilmiah yang ada sebagai acuan. IPA juga sering dianggap suatu hal proses, produk dan dipandang sebagaimana suatu hal yang bisa mempengaruhi mengenai tindakan dan pola pikir manusia terhadap Alam. Adapun pembelajaran IPA pada siswa SD adalah mencakup mengenai kegiatan yang dimana akan mencoba dan melakukan ataupun memahami alam sekitarnya alam sekitar yang mana terdapat benda alam maupun buatan manusia serta mengenai akan konsep ipa yang terdapat didalamnya, siswa tentunya akan mendapatkan kesempatan dalam hal mencoba mengenai keterampilan dalam IPA. Yang dimana keterampilan ini dapat menjadi tahap awal ataupun perantara dalam hal mencari kebenaran akan konsep-konsep yang siswa ketahui. Penanaman konsep IPA yang benar tentunya sangat diperlukan, agar siswa mengetahui akar dari setiap pengetahuan yang akan dipelajari. Disamping itu, guru juga tentunya wajib untuk

menyusun suatu aktivitas pembelajaran yang tepat dan cocok dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

Berlandaskan dari perilaku siswa SD/MI Piaget berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran anak tidak bisa di ibaratkan sebuah botol yang kosong dimana nantinya tinggal diisi, melainkan anak ini secara naluri akan membangun pengetahuan mengenai dunianya. Oleh karena itu guru harus mengingat akan adanya perbedaan dari individu-individu itu sendiri, sehingga meskipun anak-anak memiliki umur yang sama akan tetapi tidak semua siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap suatu benda yang sama. Pada proses pembelajaran tentu nya memperhatikan dan menggunakan ide- ide dari para siswa dalam hal mencari jawaban dari masalah yang ada. Sehingga dengan ini, guru dapat lebih mendukung siswa dalam proses perkembangan intelektual siswa itu sendiri.

Dapat ditarik benang merahnya mengenai proses pembelajaran IPA DI SD/MI dimana guru harus mengutamakan para siswa sebagaimana faktor penting dimana mengakui, menghargai perbedaan diantara para siswa dengan cara menampung pemikiran yang dimiliki anak, cara belajar siswa, kemampuan, ataupun bakat, dimana berupaya mengembangkan pengetahuan belajar para siswa yang dimana anak dapat secara giat mewujudkan dan meningkatkan pengetahuannya serta tak luput berupaya menghadirkan learning experiences yang kemudian pada akhirnya dapat menumbuhkan inisiatif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan nya sendiri. Ada empat unsur utama hakikat IPA yang perlu diketahui, yaitu:

1. Sikap: sikap yang mana di landaskan dari rasa ingintahu akan berbagai hal yang terdapat disekitar baik berupa makhluk hidup dan tidak hidup.

2. Proses: yakni serangkaian langkah pemecahan masalah menggunakan metode ilmiah, yang dimulai dari penarikan hipotesis, perencanaan, uji coba, evaluasi, pengolahan hasil evaluasi, hingga pada penarikan kesimpulan.
3. Produk: merupakan ialah suatu hal yang terdiri dari fakta, prinsip, teori dan hukum. Ruang lingkup IPA mencakup beberapa hal diantaranya pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan dimensi metakognitif.
4. Aplikasi: merupakan metode untuk dapat menerapkan konsep-konsep IPA pada lingkungan nyata yang ada disekitar.

2.4 Ekosistem

(Indriyanto, 2010) mengatakan bahwa kata dari ekosistem ini dikemukakan oleh seorang yang ahli pada teknologi yaitu seseorang berkebangsaan inggris dikenal dengan nama A.G. Tansley pada tahun 1935. A.G Tansley berpendapat bahwasanya ekosistem ialah suatu unit dari ekologi yang dimana didalamnya terbentuk suatu struktur begitupun fungsinya. Yang dimaksud dengan struktur ialah berkaitan akan keanekaragaman akan spesies sedangkan fungsi ialah berangkaian akan siklus materi ataupun arus energi dari komponen ekosistem yang ada.

(Campbell, 2020) pada bukunya berisi akan hal mengenai ekosistem yang dimana mengartikan bahwasanya ekosistem itu ialah suatu kumpulan organisme pada suatu daerah tertentu yang memiliki faktor abiotik melakukan interaksi dari organisme satu dengan yang lainnya yang berada pada sekitarnya. Adapun pengertian dari ekosistem secara mudah dipahami dipaparkan oleh (Kaligis, 1991) yakni sistem yang dibuat oleh adanya hubungan timbal balik antara yang satu

dengan yang lainnya. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka dapat dipahami bahwa dari ekosistem ini dapat terjadinya interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungan yang ada sehingga membentuk sistem.

1. Komponen Ekosistem

Ekosistem dari sudut kategorinya menurut (Kaligis, 1991); dibedakan ke dalam empat bagian yang meliputi:

- a. Bahan tak hidup (abiotik), yang dimana adanya bagian-bagian dari fisik maupun kimia yang tersusun dari atas tanah, udara, sinar matahari, dan juga keanekaragaman dari zat atau bahan kimia lainnya yang berupa medium atau subtract tempat terjadinya suatu kehidupan. Hal tersebut ialah atas tanah, air, udara, sinar matahari, dan lainnya.
- b. Produsen, yakni suatu organisme autotrof yang mana pada dasarnya tersusun dari tumbuhan atau disebut klorofil dan juga bisa melakukan sintesis makan dari penggunaan bahan anorganik yang disekitarnya atau secara sederhana.
- c. Konsumen, yakni dimana organisme heterotrof yaitu hewan dan manusia dalam kelangsungan hidupnya memakan yang Namanya organisme lain. (Indriyanto, 2010) juga berpendapat bahwasanya pada konsumen menjadi beberapa kelas di dalamnya yaitu terdiri dari : konsumen pertama, konsumen kedua, konsumen ketiga, dan mikro konsumen.
- d. Pengurai, yang dimana suatu organisme heterotrof melakukan penguraian akan bahan organik yang mana berasal dari organisme yang sudah mati. Pada proses penguraian ini pada dasarnya terdiri dari

bakteri maupun jamur.

2. Jenis Ekosistem

(Kaligis, 1991) juga memberikan pendapat mengenai ekosistem di bumi dapat dilihat perbedaannya menjadi dua golongan yang dimana itu terdiri dari:

- a. Ekosistem darat (terrestrial) Contoh dari ekosistem ini diantaranya guru, hutan, rumput, dan tundra.
- b. Ekosistem akuatik yaitu contoh dari ekosistem ini adalah ekosistem marina, ekosistem air tawar, dan juga estuarine.

3. Keseimbangan Ekosistem

Keseimbangan ekosistem dalam keseimbangan ekosistem bisa dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya seperti berikut ini:

- a. Bencana alam Misalnya: yaitu tanah longsor, banjir, gunung meletus, dan juga gempa bumi. Daru bencana ala mini tentunya memiliki resiko akan terjadinya perubahan dalam lingkungan hidup yang dimana lingkungan tempat tinggal rusak, manusia banyak yang meninggal akibat bencana, hewan maupun tanaman juga mati sehingga memberi dampak yang besar saat ini terjadi.
- b. Ulah manusia pun tentunya memiliki pengaruh terhadap keseimbangan ekosistem yang ada contohnya yang ada di sekitar kita pencemaran air dan juga penebangan pohon secara liar bukan menggunakan metode tebang pilih.
- c. Pencemaran air ini dapat mengakibatkan kehidupan manusia, hewan dan juga tumbuhan terganggu karena air juga bagian penting dalam proses kehidupan.

- d. Penebangan hutan liar tentunya memiliki efek yang cukup fatal karena akan menyebabkan banjir ataupun tanah longsor serta hewan yang hidup di hutan akan kehilangan habitatnya.

2.5 Kemampuan Berpikir Kreatif

2.5.1 Definisi kemampuan berpikir kreatif

Berpikir adalah proses dimana kegiatan ide yang sangat besar akan terjadi pada setiap manusia. Berpikir adalah suatu proses yang berawal dari beberapa gagasan-gagasan sehingga kemudian gagasan tersebut dikombinasikan dan dikoordinasikan sehingga pada akhirnya menciptakan sebuah cara atau metode yang baru. Berpikir bisa meningkatkan keahlian buat merangkai dan menganalisis, perihal tersebut yang menjadi faktor seorang bisa bekerja secara runtut dalam memecahkan dan menyelesaikan suatu masalah, menanggapi tantangan, dan mengambil keputusan. Kunci berpikir merupakan tentunya merancang, menuntaskan permasalahan, melaksanakan revisi serta pergantian, dan memperoleh data baru.

Masganti memaknai kreativitas selaku kemampuan yang dipunyai oleh tiap-tiap individu dalam menghasilkan gagasan ataupun barang baru yang memiliki nilai khasiat. Hasil dari proses ini tidak cuma suatu rangkuman saja, namun juga mencakup proses penyusunan suatu pola baru serta kombinasi kenyataan yang diambil dari pengalaman terdahulu. Jadi manusia yang berpikir kreatif hendak mencari serta menciptakan jawaban serta dapat menemukan jalan keluar untuk membongkar permasalahan yang cocok dengan pemikirannya.

Keahlian berpikir kreatif bisa mewujudkan keleluasaan untuk meningkatkan karakter siswa melalui usaha tingkatan konsentrasi, kemampuan,

serta pula keyakinan diri. Keahlian berpikir kreatif ini sangat berarti buat ditingkatkan biar nantinya siswa mempunyai keahlian buat menciptakan serta mengadaptasi data yang sudah disediakan, dan sanggup menciptakan mungkin paling banyak buat menuntaskan permasalahan. Salah satu metode buat tingkatkan keahlian berpikir kreatif dapat dicoba melalui pendidikan yang berorientasi pada kenaikan berpikir tingkatan besar. Hingga partisipan didik membutuhkan atmosfer pendidikan yang membagikan kelayakan dalam meningkatkan atensi, kreasi serta ekspresi berpikir.

Jadi dapat disimpulkan kalau keahlian berpikir kreatif ialah proses berpikir seseorang dalam hal mencari dan menciptakan suatu gagasan dan cara-cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara menggabungkan gagasan yang dimiliki sebelumnya. Yang mana tentunya tetap berdasarkan kepada prinsip-prinsip critical thinking sehingga memberikan pengaruh.

Tabel 2.5 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator	Keterangan Indikator
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	a. Keahlian dalam mengajukan ragam pertanyaan jika diberikan suatu situasi masalah. b. Kemampuan memberikan jawaban yang beragam jika diajukan sebuah pertanyaan. c. Kemampuan menjelaskan gagasan gagasan dengan lancar. b. d. Kemampuan bekerja dengan cepat dan mampu bekerja lebih banyak dari siswa lain, teliti dalam meninjau kekurangan sebuah objek maupun situasi.
2.	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	a. Kemampuan dalam memberikan beragam pemakaian berbeda pada sebuah objek. b. Kemampuan menyampaikan berbagai penjelasan pada gambar, cerita, maupun masalah. c. Kemampuan dalam mempertimbangan situasi yang berbeda dari orang lain. d. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau azas secara beragam. e. Kemampuan mengelompokkan hal-hal pada kategori yang berbeda-beda. f. Memiliki kedudukan berbeda dari mayoritas kelompok b. g. Kemampuan dalam menemukan bermacam jalan yang berbeda dalam menangani suatu masalah.
3.	Keaslian (<i>originality</i>)	a. Keahlian dalam menyelesaikan persoalan atau

		beberapa hal yang berbeda dari orang lain. b. Kemampuan dalam memikirkan berbagai cara terbaru. c. Lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi. d. Memilih pola asimetris ketika menggambarkan atau membuat desain
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	a. Kemampuan dalam mengembangkan atau memperkaya gagasan dari orang lain. b. Kemampuan dalam membuat langkah langkah terperinci untuk menginterpretasi sebuah jawaban dan pemecahan masalah. c. Mempunyai penghayatan keindahan yang kuat dan tidak menginginkan penampilan yang kosong. d. Kemampuan dalam melakukan percobaan secara detail untuk melihat arah yang hendak ditempuh. b. e. Kemampuan dalam menambahkan berbagai detail seperti garis, warna, motif pada karya sendiri maupun karya orang lain.

2.6 Kerangka Berpikir

Berbicara mengenai Ilmu Pengetahuan Alam, ilmu ini membahas mengenai berbagai kejadian yang terjadi dilingkungan dimana manusia tinggal. Baik di wilayah daratan maupun perairan. Ilmu Pengetahuan Alam mengkaji segala kejadian alam secara tersusun dan menggunakan cara yang sejalan dengan prinsip ilmuwan. Berkaitan dengan hal tersebut maka ilmu ini sangatlah cocok jika diterapkan dan dipelajari dengan melibatkan siswa secara langsung. Baik dengan kegiatan experiment ataupun dengan memanfaatkan media yang relevan. Konsep dan materi yang nyata memudahkan bagi guru dan siswa dalam menentukan media apa yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Keberadaan media pembelajaran merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Selain berfungsi untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak, media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah. Dengan demikian media ini dapat menyelesaikan masalah minimnya motivasi belajar siswa yang berujung

pada meningkatnya keterampilan siswa baik keterampilan berpikir kritis hingga keterampilan berpikir kreatif.

Media diorama ini bisa disebut suatu media berbentuk 3d yaitu media yang dapat dilihat secara nyata dan tentunya dapat disentuh sehingga media ini dapat menunjukkan suasana dalam peristiwa secara nyata. Tentunya media ini cocok digunakan untuk pembelajaran IPA yang bertemakan ekosistem dikarenakan media ini dapat memperlihatkan perihal mengenai ekosistem secara sungguh dan rinci.

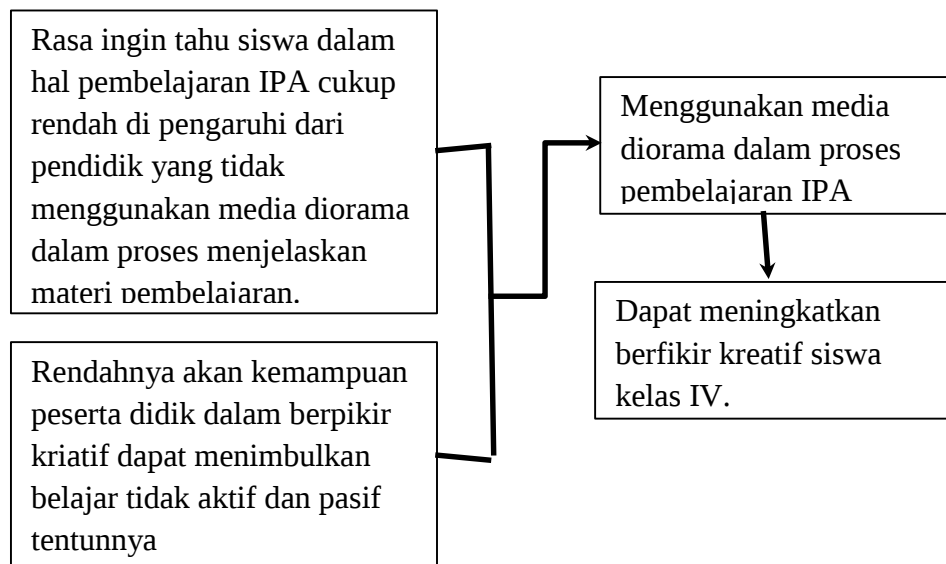
Saat melaksanakan penelitian para siswa akan di bagi menjadi beberapa kelompok yang dimana setiap kelompok akan berusaha memahami ekosistem seperti apa yang terjadi dari media diorama yang ada dimana setiap kelompok dapat meneliti atau pun dapat memperkirakan kegiatan apa yang terjadi pada media ekosistem tersebut dan setiap anggota dari kelompok diharapkan dapat mengungkapkan pendapat mereka mengenai ekosistem yang terjadi dari media diorama yang ada.

Setelah setiap anggota melihat bagaimana kejadian atau ekosistem seperti apa yang terjadi dari media tersebut masing-masing kelompok siswa akan menyebutkan hewan apa saja yang terdapat pada media tersebut atau apa pun yang mereka lihat dalam media tersebut dengan semangat dan antusias yang tinggi, sehingga tidak ada siswa yang malas belajar karena mereka mengerjakan tugas dengan sangat semangat.

Berdasarkan apa yang terjadi mengenai penjelasan diatas akan penggunaan media diorama dalam halnya proses pembelajaran IPA pada materi ekosistem tentunya diharapkan dapat meningkatkan interaksi kelas sehingga semakin aktif, tentunya mater akan sangat mudah tersampaikan secara utuh dan

dapat mengasah yang nama nya kemampuan berpikir kreatif para siswa karena setiap siswa memiliki perannya tersendiri, semua siswa aktif dalam memahami materi dan menjelaskan apa yang mereka pahami di depan kelas.

Permasalahan dalam penelitian dapat dilihat pada kerangka di bawah ini:



Gambar 2.2 Kerangka berpikir permasalahan penelitian.

2.7 Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh dalam keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa dengan pemanfaatan media diorama.

Ha : Terdapat pengaruh dalam keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa dengan pemanfaatan media diorama.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SDN 17/V Kuala Tungkal yang berada di Kecamatan Tungkal Ilir Kota Jambi. Penelitian ini diawali dengan Observasi lokasi Penelitian. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester ganjil tahun pengajaran 2022/2023.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian *quasi eksperimen* pada dasarnya berawal dari pengembangan *true eksperimen*. Yang dimana dapat diartikan bahwa rancangan penelitian ini mempunyai kelompok control yang dimana tidak bisa mengatur variable-variabel dari yang dapat mempengaruhi saat pelaksanaan eksperimen secara utuh (Sugiyono, 2016). Oleh karena itu *quasi eksperimen adalah* jenis eksperimen yang membandingkan dua jenis kelompok sampel yang mana adanya kelompok eksperimen atau kelompok yang akan menggunakan media diorama dan kelompok control yang mana sistem pada proses pembelajaran konvensional saja (Arikunto, 2010). Adapun jenis *quasi eksperimen* memakai desain *control group design* yang mana penentuan kelompok dalam eksperimen dan kontrolnya tidak dipilih secara random. Adapun gambarannya yaitu seperti berikut :

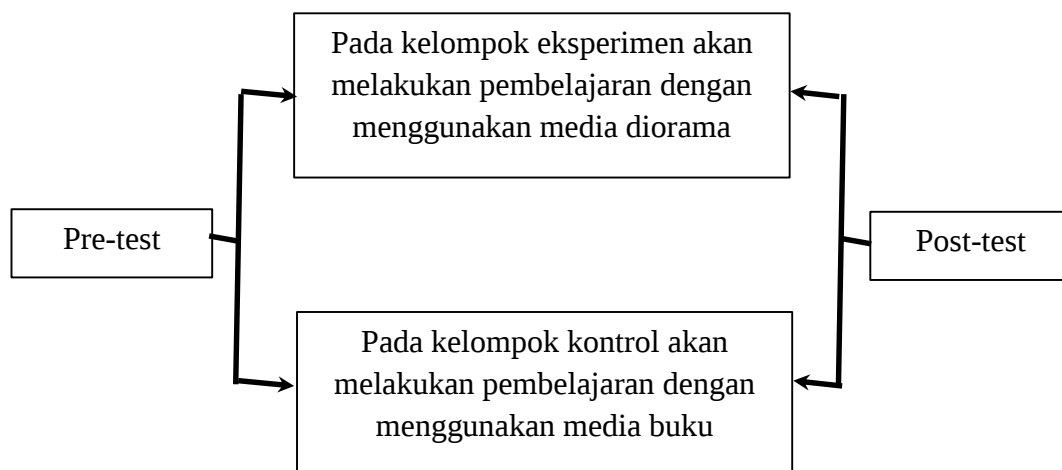
Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Tabel 3.1 Kontrol Grub

Keterangan :

- O₁ & O₃ : Kedua kelompok diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- O₂ :Post-test pada kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama.
- O₄ :Post-test pada kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ilustrasi yang terdapat pada buku siswa.
- X :Perlakuan pada kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media diorama.
- :Perlakuan pada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran yang menggunakan media ilustrasi pada buku teks.

Pelaksanaan penelitian dengan desain yang terdapat pada bagan berikut ini:



Gambar 3.1 Pelaksanaan Penelitian Media Diorama

Dari desain diatas, dapat mendeskripsikan dalam penelitian ini akan menggunakan dua jenis kelas, yang dimana adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pre-test tentu nya dilakukan sebelum diberikan perlakuan, tentunya hal ini berlaku kepada kedua kelompok penelitian yaitu eksperimen dan kontrol (O_1 , O_3). Post-test diberikan pada akhir perlakuan, gunanya membuktikan tingkat keberhasilan dari perlakuan yang telah dilaksanakan tersebut.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah penyearataan yang dimana tersusun dari objek dan subjek dimana memiliki kuantitas maupun karakteristik yang akan telah ditentukan oleh peneliti dalam hal mempelajari dan menarik kesimpulan dari proses tersebut. (Sugiyono, 2014).

2. Sample

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan kriteria penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini, yang menjadi sampel terbagi menjadi dua kelompok yakni siswa kelas V A sebagai kelompok eksperimen yang dimana kelas ini mempelajari menggunakan media diorama kemudian kelas V B sebagai kelompok kontrol yang dimana pembelajaran menerapkan sistem konvensional

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah separuh dari populasi, oleh karena itu sampel adalah bagian dari suatu populasi yang dimana susah memiliki ciri-ciri populasi tersebut. Suatu sampel adalah gambaran yang baik tentunya bagi populasi itu sendiri tergantung dari sejumlah karakteristik sampel dengan karakteristik populasi itu

sendiri. Sampel yang digunakan dalam proses penelitian ini yaitu siswa dari sekolah SD Negeri 17/V dan kelas yang digunakan pada proses penelitian yaitu siswa kelas V. Pada proses penelitian ini tentunya pada penelitian ini akan menggunakan 2 kelas sebagai subjek yang akan menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan menggunakan teknik sampling.

Penelitian ini tentunya memakai teknik sampling yakni sampling random kelompok (*Cluster Random Sampling*). Yang dimana proses dalam pengambilan sampel ini melakukan yang namanya randomisasi yang dilakukan kepada kelompok tersebut bukan terhadap individu itu sendiri (Azwar, 2010). Tentunya penggunaan eksperimen ini, cara teknik ini lah yang akan dipergunakan dalam mengelompokkan kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yang diantaranya ialah:

Tes

Tes yang dilakukan ini tentunya telah didesain untuk mengukur seberapa tinggi keterampilan berpikir kreatif siswa, melalui pertanyaannya singkat yang mudah dipahami oleh peserta didik. tentunya tes ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa kecakapan dan kemampuan peserta didik sehabis beberapa saat telah menerima proses dari pembelajaran di dalam kelas yang diberikan oleh guru. Tes ini tentunya dilaksanakan beberapa kali di antara lain melakukan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* bertujuan mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sedang *post-test* dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat kemampuan akhir siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Soal yang akan digunakan saat pre-test dan post-test tentunya soal yang sama dengan tujuan menghindari adanya dampak perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman setelah dilaksanakannya tahap pertama. Dalam kedua teks ini pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh yang terdapat kemampuan berpikir kreatif siswa baik sebelum maupun sesudah perlakuan yang ada.

3.6 Validasi Instrumen Penelitian

Dalam melakukan validasi instrumen penelitian tentunya akan melakukan serangkaian proses yang dimana akan membantu dalam penelitian ini yaitu :

1. Tes

Tes ialah suatu cara ataupun teknik alat sebagaimana pengukur untuk mengetahui seberapa bisa mengetahui seberapa besar jawaban yang diketahui oleh responden tersebut. Tes tentunya digunakan dengan tujuan dapat mengukur seberapa kemampuan ataupun keberhasilan dari siswa saat melakukan proses pembelajaran agar tahu hasil yang diperoleh dari hasil proses pembelajaran dengan melalui adanya penelitian yang telah dilaksanakan.

Instrumen tes pada penelitian ini tentunya berupa lembar soal yang mana akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPA tersebut pada materi ekosistem yang di gunakan. Instrumen yang dipilih ialah tes buatan yang telah disiapkan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dari hasil belajar IPA baik sesudah maupun sebelum diberi pemahaman, pada jenis tes yang dipakai yaitu tes formatif yang dimana tes soal yang berbentuk pilihan ganda, agar dapat menjamin tes tentunya dapat sebagaimana alat pengukur dapat dikaitkan dengan persyaratan seperti berikut ini:

- (1) Tes harus valid
- (2) Tes harus reliabel
- (3) Tes harus objektif
- (4) Tes harus efisien.

Dalam proses tes tentunya anak yang menjawab soal benar akan diberikan point 1 dan begitu pula anak yang memberikan jawaban yang salah diberikan point

0. Dapat dilihat dengan nilai hasil tes seperti berikut ini:

PERSENTASE KRITERIA	
Kategori Nilai	Hasil Nilai
Sangat Tinggi	75 – 100
Tinggi	50 – 74,99
Sedang	25 – 49,99
Rendah	0 – 24

Tabel. 3.2 Tes Persentase Kriteria Siswa

Maka hasil Nilai akhir dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor keseluruhan} \times 100\%}{\text{Jumlah skor keseluruhan maksimum}}$$

2. Non tes

Non tes adalah salah satu alat penilaian yang bisa dilakukan tanpa perlu menggunakan atau melalui tahapan tes. Tes pada dasarnya digunakan untuk dapat mengetahui akan mengenai suatu nilai akan karakteristik dari para peserta maupun para tenaga pengajar, ada pun mengenai Teknik non tes ini dapat dilakukan dengan observasi di sekolah, wawancara baik pihak guru maupun siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan sehabis semua data dari keseluruhan para responden terkumpul. tentunya cara yang akan digunakan agar data yang diperoleh dapat dimengerti dengan baik oleh pihak berkepentingan merupakan pengertian dari analisis data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini tentunya menggunakan statistika. Metode statistika yang dipilih ialah statistika deskripsi yang mana akan digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau sebagaimana memberikan gambaran mengenai data yang tentunya telah terkumpul sebelumnya tanpa adanya membuat kesimpulan yang terjadi secara umum maupun generalisasi. Statistika deskripsi tentunya akan dipakai dalam penelitian yang akan dilaksanakan pada populasi. Dalam penelitian yang populasi tidak memerlukan uji signifikansi dikarenakan tidak adanya untuk menggeneralisasikan. Oleh karena itu analisis data yang dipilih hanya terfokus dalam membandingkan rata-rata para peserta didik saja.

Setelah seluruh data nilai awal (pre-test) baik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah lengkapnya. Maka di tahap awal yang harus dikerjakan ialah data dari hasil pembelajaran IPA dari kedua kelas kelompok akan ditabulasikan pada tabel. Sehingga nilai yang telah terkumpul dapat dikategorikan kedalam penelitian. Ini bertujuan dari kriteria dalam penilaian dalam membandingkan hasil yang dalam bentuk pengukuran hasil pembelajaran IPA tentunya dengan standar yang sangat relevan.

Berikut ini tabulasi kategori score.

Kategori Nilai	Hasil Nilai (angka)
Sangat Baik	8,1 – 10,0
Baik	6,6 – 8,0
Cukup	5,6 – 6,5
Kurang	4,1 – 5,5
Gagal	0,4 – 0

Tabel. 3.3 Kriteria Penilaian

Langkah berikutnya tentunya membandingkan nilai rata-rata (mean) yang terdapat pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Adapun rumus yang akan digunakan dalam menghitung *mean* adalah sebagai berikut:

Dengan keterangan:

= *mean* (nilai rata-rata)

= jumlah nilai dari seluruh siswa

= jumlah siswa

Jika hasil dari perhitungan mean memperlihatkan bahwa post-test kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok control, maka dari itu terlihat bahwa terdapatnya pengaruh dari variabel bebas maupun variabel yang terikat. Namun jika mean dari kelompok eksperimen sama ataupun lebih kecil dari pada kelompok control, tidak adanya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel bebas. Untuk menganalisis data, peneliti akan menggunakan bantuan spss

Analisis data dilaksanakan setelah seluruh data dari responden terkumpulkan. Cara yang dipakai agar keterangan-keterangan data yang diperoleh

dapat dipahami baik pihak yang berkepentingan merupakan definisi dari teknik analisis data. Berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan:

1. Menghitung $\bar{x}$ menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum K}{N}$$

2. Menghitung simpangan baku

Rumus yang digunakan yaitu:

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum K^2 - (\sum K)^2}{n(n-1)}}$$

3. Uji normalitas data

Uji Normalitas dilakukan agar sebaran data pada kelompok dapat dinilai dan agar diketahui dengan benar bahwa sebaran data terbukti berdistribusi normal atau tidak. Apabila keseluruhan data atas dan bawah rata-rata terbukti sama, maka data disimpulkan berdistribusi normal, dan begitu juga sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa data yang berdistribusi normal terdapat keseimbangan antara nilai tinggi dengan nilai rendah.

Metode yang dipakai dalam menguji normalitas adalah uji *Liliefors*.

Adapun tahapan yang harus dilakukan adalah:

$$Z_i = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

$\bar{x}$ = rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif

S = standar deviasi

- b. Untuk simpangan baku dapat dihitung dengan menggunakan distribusi normal baku dengan menggunakan rumus: $F(Z_i) = (Z \leq Z_i)$
- c. Untuk menghitung proporsi $S(Z_i)$ menggunakan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga

- e. Menghitung harga mutlak terbesar dari selisih itu disebut L_0 . Pada taraf signifikan 0,005 dicari harga L_{tabel} pada daftar ini kritis L untuk uji Liliefors, dengan Kriteria:

Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi distribusi normal.

Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

4. Uji Kesamaan Dua Varians (Homogenitas)

Membandingkan data yang serupa atau sebaran antara bagian data homogen merupakan definisi dari Sugiyono mengenai Uji Kesamaan Dua Varians (homogenitas). Jadi, uji kesamaan dua varian berfungsi untuk melihat kesamaan varian dari populasi agar dapat ditaksir dan diuji secara bersamaan.

Adapun cara yang dilakukan untuk menguji kesamaan dua varians pada penelitian ini dengan membandingkan antara varians terbesar dengan varians terkecil, rumus yang digunakan:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Adapun aturan dalam mengambil keputusannya adalah:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima, varians kedua populasi tidak homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya varians kedua populasi homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi dalam menguji H_0 diterima atau ditolak dan menguji hipotesis alternatif H_1 diterima atau ditolak. Adapun penelitian ini memakai rumus uji t (*Polled Varians*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

4.1.1 Gambaran Umum Sekolah

Salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Desa Tungkal Harapan yaitu SDN 17/V Kuala Tungkal tepatnya di Jl. Pangeran Diponegoro, Tungkal Harapan. Sekolah ini didirikan pada tahun 1994 sesuai dengan SK pendirian resmi dari pemerintah. Sekolah ini memiliki akreditasi B dan masih menggunakan kurikulum 2013. Beberapa fasilitas yang ada di SDN 17/V Kuala Tungkal terdiri dari 12 ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, ruang ibadah, toilet, dan aula.

Lingkungan pada SDN 17/V Kuala Tungkal terbilang cukup strategis karena berlokasi di pinggir jalan sehingga setiap yang melewati sekolah ini akan tau walaupun begitu sekolah ini memiliki taman yang asri tentunya mampu menyejukkan mata ketika melihat. Banyak tumbuh-tumbuhan yang tentunya sengaja ditanam oleh pihak sekolah sehingga sekolah semakin nyaman.

4.1.2 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 17/V Kuala Tungkal dengan menggunakan teknik sampling random kelompok (*Cluster Random Sampling*). Jumlah total keseluruhan siswa yaitu sebanyak 46 siswa dengan kombinasi 23 siswa kelas VA dan 23 siswa kelas VB. Penelitian ini menguji dua kelas yaitu kelas VA sebagai eksperimen dan kelas VB sebagai kontrol.

Data penelitian dikumpulkan peneliti melalui tes yang disebar pada dua kelas sampel. Penelitian berlangsung selama masa semester ganjil 2022/2023. Adapun jumlah pertemuan yang dilakukan terhitung sebanyak 2 kali tatap muka

untuk setiap kelasnya. Waktu yang digunakan pada waktu tatap muka 2x40 menit atau sekitar 2 jam mata Pelajaran. Fokus materi yang disampaikan adalah materi ekosistem.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif. Hasil dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dan *posttest* dilaksanakan dengan menggunakan soal bentuk uraian 1 butir soal. Pengelolaan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25.0.. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Data hasil *pretest* diperoleh pada awal sebelum proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimulai. Data skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh melalui pemberian soal dalam bentuk esai soal. *Pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen yang terdiri dari 23 peserta didik dan kelas kontrol terdiri dari 23 peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan software SPSS versi 25.0 diperoleh hasil uji *descriptive statistics* yang disajikan pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4. 1 Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	23	22	60	46.00	8.006
PostTest Eksperimen	23	85	100	91.83	4.458
PreTest Kontrol	23	32	63	48.22	8.570
PostTest Kontrol	23	23	67	48.22	10.153
Valid N (listwise)	23				

Pada tabel 4.1 diperoleh hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri dari 23 peserta didik didapatkan nilai maksimum untuk kelas eksperimen 60 dan kelas kontrol 63, kemudian nilai minimum untuk kelas eksperimen 22 dan kelas kontrol 32. Rata-rata (*mean*) kelas eksperimen adalah 46,00 dengan simpangan baku (*standard deviation*) adalah 8,006. Sedangkan nilai

rata-rata (*mean*) kelas kontrol adalah 48,22 dengan simpangan baku (*standard deviation*) adalah 8,570. Jadi pada hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen lebih rendah daripada rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol.

Pada tabel 4.1 diperoleh hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri dari 23 peserta didik didapatkan nilai maksimum untuk kelas eksperimen 100 dan kelas kontrol 67, kemudian nilai minimum untuk kelas eksperimen 85 dan kelas kontrol 23. Rata-rata (*mean*) kelas eksperimen adalah 91,83 dengan simpangan baku (*standard deviation*) adalah 4,458. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol adalah 48,22 dengan simpangan baku (*standard deviation*) adalah 10,153. Jadi pada hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol.

4.2 Pengujian Persyaratan Analisis

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dalam perhitungan menggunakan program SPSS 25.00. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Table 4.2.1 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan berpikir kreatif	PreTest Eks	.147	23	.200*	.925	23	.085
	PostTest Eks	.139	23	.200*	.935	23	.138
	PreTest Kon	.102	23	.200*	.976	23	.824
	PostTest Kon	.091	23	.200*	.976	23	.826
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga sig pada *levene statistic* dengan 0,05 (sig > 0,05) Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel.

Table 4.2.2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan berpikir kreatif	Based on Mean	8.819	1	44	.005
	Based on Median	7.916	1	44	.007
	Based on Median and with adjusted df	7.916	1	29.893	.009
	Based on trimmed mean	8.725	1	44	.005

Berdasarkan output pada *test of homogeneity of variances*, hasil uji homogenitas dapat dilihat pada kolom sig. berdasarkan median menunjukkan hasil

bahwa kedua kelas memiliki homogenitas yang sama dilihat dari 0,07 dan 009 lebih besar dari alpha yang ditetapkan yaitu 0,05.

4.3 Pengujian Hipotesis

Tabel 4.3 Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-45.826	8.711	1.816	-49.593	-42.059	-25.230	.000

Pada tabel *Independent sample test* bahwa signifikan pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* yaitu $0,943 > 0,05$ artinya kedua kelompok memiliki varian yang sama, maka diterima karena $\text{sig} > 0,05$ kemudian pada tabel *Independent Samples Test* pada baris *equal variances assumed* didapatkan nilai signifikan 0,000. Jika pada rumusan hipotesis : $\text{sig} > 0,05$ maka tidak terdapat hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sedangkan : $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika nilai signifikan $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berarti diterima dan ditolak.

4.4 Pembahasan Hasil Analisis Data

Pelaksanaan dalam melakukan penelitian ini adalah untuk membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dilaksanakan pada kelas VA di SDN 17/V Kuala Tungkal dengan menggunakan media pembelajaran diorama, sedangkan kelas kontrol dilaksanakan pada kelas VB SDN 17/V Kuala Tungkal dengan menggunakan media buku saja. Penelitian ini mencari apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. Pelaksanaan penelitian

pada kelas VA di SDN 17/V Kuala Tungkal menggunakan media diorama, materi yang dipelajari “Ekosistem”. Pembelajaran pada kelas eksperimen ini sudah sesuai dengan RPP yang digunakan dalam pembelajaran yang baik oleh peneliti. Proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, terlihat saat siswa mengikuti pelajaran dengan serius. tentunya sebelum melakukan *post-test* peneliti sudah melakukan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman mengenai materi yang akan diajarkan sehingga hasil dari *pre-test* menjadi acuan untuk ke tahap berikutnya yaitu *post-test* tentunya soal *pre-test* maupun *post-test* sama karena untuk mengetahui adakah pengaruh setelah dilakukan *post-test* tersebut. Dimana saat proses pembelajaran menggunakan dengan media diorama diawali dengan penjelasan materi secara singkat mengenai materi ekosistem laut begitupun saat di kelas kontrol peneliti juga menjelaskan tentang ekosistem laut secara singkat akan tetapi hanya menggunakan media buku saja.

Setelah dilakukan penelitian pada kelas VA dan VB SDN 17/V Kuala Tungkal diperoleh hasil data yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama, lebih baik dari pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol yang menggunakan buku saja. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya bukti data dari hasil pengolahan nilai siswa setelah dilakukan *post-test*. Nilai pada siswa kelas VA pada kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama lebih tinggi dibandingkan hasil siswa kelas VB pada kelas kontrol yang hanya menggunakan buku saja.

Hasil nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang dilakukan di kelas VA SDN 17/V Kuala Tungkal pada mata pelajaran IPA memperoleh 91,83 sedangkan rata-rata nilai *post-test* dari kelas kontrol yang dilakukan di kelas VB SDN 17/V Kuala Tungkal pada mata pelajaran IPA memperoleh 48,22. Berdasarkan hasil uji-

t hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Taraf signifikan 0,000 yang $< 0,05$, yang berarti bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SDN 17/V Kuala Tungkal diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal. Hal ini dapat dilihat dari pendapat Setiawan (2017 : 54) bahwa media pembelajaran membantu menjadi perantara dalam menyampaikan suatu pesan yang dimana salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan bantuan media untuk membantu pengamatan sehingga siswa akan mendapatkan data yang objektif. Selain sesuai dengan pembelajaran IPA, penggunaan media ini juga sesuai dengan teori *Jean Piaget* yang menyatakan bahwa usia anak SD memasuki tahap operasional konkret yang membutuhkan benda konkret guna memperkaya pengalaman siswa.

Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Pohan (2020:53) yang berjudul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V Mis Az-zuhri Tanjung Morawa” menghasilkan bahwa media diorama dapat memberikan efek dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar hal ini tentunya dapat dilihat dari besaran nilai *post-test* kelas eksperimen maupun kontrol yang dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 75.72 sedangkan kelas kontrol hanya 60.72. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif para siswa, tentunya dengan

menggunakan media diorama bukan hanya keterampilan kreatif siswa yang terpacu rasa ingin tahu siswa pun ikut berpacu dalam proses pembelajaran IPA tersebut. Selain itu, penelitian oleh Ibriza (2019:101) yang dimana media diorama sebagai media pembelajaran dapat menjadi objek atau pun pandangan yang sebenarnya mengenai materi tersebut sehingga dapat mengasah kemampuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, yang dimana para siswa memiliki pengalaman dalam proses pembelajaran dengan media diorama ini sehingga mereka dapat membayangkan suatu situasi dengan melihat media diorama sebagai acuan dasarnya, tentunya ini akan lebih jadi efektif dan fleksibel dalam proses pembelajaran di sekolah. Begitu pula penelitian dari Sonah (2018:35) penggunaan media diorama dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai alat penyampai pesan maupun informasi dan apa dasarnya media diorama adalah sebuah sajian dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan dan membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar siswa, sehingga media diorama sangat mengambil bagian besar dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik tersebut dan media diorama bukan media yang memerlukan biaya besar dalam pembuatannya dan media ini bukan untuk sekali pemakaian jadi tidak ada alasan bahwa media diorama tidak memberikan dampak dalam proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis jabarkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA di SD terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pengaruh tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *mean post-test* kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan media diorama, dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan media pada buku teks.

Hasil perhitungan yang diperoleh pada *mean post-test* kelompok eksperimen sebesar 91.83. Sedangkan *mean post-test* kelompok kontrol sebesar 48.22. Berdasarkan kriteria yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa *mean post-test* kelompok eksperimen berada pada kategori sangat baik, sedangkan *mean post-test* kelompok kontrol berada pada kategori kurang..

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang terjadi dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di Kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah kepala sekolah maupun guru perlu lebih berkerjasama dalam hal menyiapkan atau pun memenuhi kebutuhan dalam setiap proses belajar sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terpacu karena media pembelajaran yang digunakan menarik dan tentunya ini akan berdampak baik bagi siswa, guru, dan sekolah.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian diatas, dapat dijelaskan saran, sebagai berikut:

1. Penggunaan media diorama di kalangan guru harus lebih memperhatikan suasana kelas dan karakteristik peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat terkendali dan berjalan sesuai rencana pembelajaran.
2. Dengan menggunakan media diorama diharapkan para siswa mampu berpartisipasi secara aktif ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas. Dengan demikian guru bisa melihat dan mengasah kemampuan berpikir kreatif setiap siswa.
3. Semoga penelitian yang dilakukan ini mampu dijadikan sebagai bahan rujukan dan bahan koreksi untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media diorama sehingga penelitian ini dapat bermanfaat.
4. Jika ingin membuat media diorama pada kegiatan pembelajaran, bisa ditambahkan tiang penyangga depan agar media menjadi kokoh. Kemudian untuk penggunaan jangka panjang, media harus disampul dengan plastik kaca agar debu tidak masuk dan media akan tetap rapi, dan layak dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019) *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012) *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Azwar, S. (2010) *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Balawi, M. S. M. A.-Z. (2007) *Pendidikan Remaja antara Islam & Ilmu Jiwa*.
Campbell (2020) *Biologi*. Jakarta: Erlangga.
- Ibriza, F. (2019) *Pengaruh Model Gallery Walk Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII*.
- Indriyanto (2010) *Ekologi Hutan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Is Milasari, Y. and Hendratno (2013) “*Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar*”, JPGSD,2(3).
- Jamaluddin (2010) “*Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Dalam Pembelajaran IPA Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Dalam Pembelajaran IPA*”, Jurnal Ilmu Pendidikan, (3).
- Kaligis, H. D. J. R. E. (1991) *Pendidikan IPA I*. Jakarta: Depdikbud DIKTI.
- Kemendikbud (2016) „*Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*”.
- Munadi, Y. (2012) *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press jakarta.
- Murtiana, A. I. (2015) *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*.

- Nurlaela, L. and Ismayat, E. (2015) *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak.
- Pohan, A, W, P. (2020) *Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kreatif Kelas V Mis Az-zuhri Tanjung Morawa*.
- Riduwan (2006) *Dasar – dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2009) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sardiman, A. S. (2014) *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, F. (2017) Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Keterangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, I(1) 26-27
- Sit, M. and Dkk (2017) *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sonah (2018) *Pengaruh Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas V Mi Haqqul Yaqin Nw Sayang-sayang Tahun Pembelajaran 2017/2018*.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi (2013) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tulus, W. (2010) *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wahidar, N. (2018) *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang*.
- Wibawa, B. and Mukti, F. (1991) *Media pengajaran*. Jakarta: Depdikbud DIKTI.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
 Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 2384/UN21.3/PT.01.04/2023
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**
03 Juli 2023

Yth. KEPALA SD NEGERI 17/V KUALA TUNGKAL

Di
Tempat

Dengan hormat,
 Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama	: Stefaby Ona Demisah G.S
NIM	: A1D119133
Program Studi	: PGSD
Jurusan	: Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi	: 1. Dr. Sofwan, S.Pd., M.Pd 2. Issaura Sherly Pamela, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:
"Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **03 Juli s.d 03 Agustus 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih



Wakil Dekan BAKSI,
Delia Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
 NIP 198110232005012002






Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN TANJUNG JABUNG BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 017/V KUALA TUNGKAL
 Jl. Pangeran Diponegoro No.04 Kel. Tungkai Harapan Kec. Tungkai Ilir 36511
KUALA TUNGKAL


NSS : 10.1.1004.03.017 e-mail : sd_tujuhbelas@yahoo.co.id NPSN : 10501936

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.2/123/SD-17/IX/2023

Yang bertandatangan dibawah ini kepala sekolah SD NEGERI 017/V Kuala Tungkal dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Stefany Ona Demisah Ginting S
NIM	: AID119133
Program Studi	: S-1 PGSD
Jurusan	: Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Telah menyelesaikan penelitian berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar” yang dilaksanakan pada tanggal 10 September s/d 13 September 2023 di SD NEGERI 017/V Kuala Tungkal.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


 Kuala Tungkal, 16 September 2023
 Kepala Sekolah

Uti Zainab, S. Pd
 NIP. 19691024 199204 2 001

Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan : SD
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Tema : 5 (Ekosistem)
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran : 1 Fokus Pembelajaran
: IPA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan rantai makan ekosistem di sekitar.	3.5.1 Mengeksplorasi ragam komponen ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar. Mengembangkan pemahaman mengenai ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas.
Membuat karya media diorama tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	Merancang karya media diorama tentang ekosistem di dalam kelas dengan tepat dan benar.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Religius, Mandiri, Gotong Royong, Nasionalis

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggunakan media diorama, siswa mampu mengeksplorasi tentang ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan kegiatan diskusi kelompok, siswa mampu Merancang karya media diorama tentang macam-macam ekosistem di dalam kelas dengan tepat dan benar.

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Motode : Ceramah, Diskusi-Presentasi, Demonstrasi, dan Tanya Jawab

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Tema 5 : *Ekosistem*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
- Media Diorama Ekosistem

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai ragam ekosistem. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru memberikan <i>ice breaking</i> untuk memotivasi siswa. Siswa dibagi kedalam kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang.	5 menit

Inti	Siswa diminta membaca buku teks mengenai ekosistem dan rantai makanan. Setelah siswa membaca buku teks dan memahaminya, siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai teks yang telah dibaca mengenai ekosistem dan rantai makanan. Guru menjawab pertanyaan siswa dan meminta siswa lain untuk mengemukakan pendapatnya juga. Guru memberikan penjelasan lebih dalam mengenai materi ekosistem dan rantai makanan dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Guru menanyakan kembali kepada siswa untuk memperkuat pemahaman siswa: Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? Apa saja peranan ekosistem bagi makhluk hidup? Hasil yang diharapkan: Siswa mengetahui berbagai ekosistem dan rantai makanan. Siswa dapat menggali informasi dari teks bacaan maupun dari penjelasan guru. Siswa dapat membaca dengan baik. Selanjutnya guru memperlihatkan media diorama tentang ekosistem laut. Siswa diminta untuk memperhatikan tiap komponen yang terdapat pada media diorama. Guru bertanya pada siswa mengenai hewan apa saja yang terdapat pada ekosistem laut yang dimasukkan kedalam media diorama. Guru memberikan penguatan terkait jawaban siswa dan	35 Menit X 2 JP
-------------	---	-------------------------------

	memberikan apresiasi. Setelah siswa memahami materi dan media diorama, tiap-tiap kelompok diberikan petunjuk pembuatan diorama agar mempermudah pengerjaan media. Siswa secara kelompok saling bekerja sama dalam menyusun tiap komponen dan ketepatan dalam penyusunannya. Guru mengawasi dan menuntun peserta didik agar dapat menyusun media diorama dengan baik dan benar. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Penilaian didasarkan pada kerja sama kelompok dan ketepatan dalam penyusunan tiap komponen. Guru memberikan penguatan terkait penjelasan siswa dan memberikan apresiasi.	
Penutup	Siswa mengerjakan post test mengenai ekosistem. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Guru mengajak semua siswa berdoa'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	10 menit

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Prosedur Test : Test Akhir (Posttest)

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay Kriteria Penilaian:

Soal posttest hanya terdiri atas 10 soal dan telah di validasi, setiap jawaban diberi skor 10.

Nilai = $\frac{\text{jumlah jawaban yang benar} \times 100}{\text{jumlah soal}}$

Skor total : 100

Mengetahui Wali Kelas V,

Kuala Tungkal,

2023

Mahasiswa

(S.Pd) NIP.

(Stefany Ona Demisah Ginting S)
NIM A1D119133

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(KONTROL)

Satuan Pendidikan : SDN 17/V Kuala Tungkal

Kelas / Semester : V (Lima) / 1

Tema : 5 (Ekosistem)

Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem

Pembelajaran : 1 Fokus Pembelajaran : IPA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menganalisis hubungan antar	3.5.1 Mengurai perbedaan-perbedaan mengenai materi ekosistem

komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar. Menggolongkan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas. Menarik kesimpulan dari materi ekosistem dan rantai makanan yang terdapat dari buku.
---	--

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Religius, Mandiri, Gotong Royong, Nasionalis

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca buku teks, siswa mampu menguraikan akan perbedaan-perbedaan ragam ekosistem dan rantai makan.
- Dengan penjelasan dari guru, siswa mampu menggolongkan mengenai ragam ekosistem yang ada beserta rantai makan di depan kelas dengan baik dan benar.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Tema 5 : *Ekosistem*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru memberikan <i>ice breaking</i> untuk memotivasi siswa.	5 menit
Inti	Pada awal pembelajaran siswa membaca buku teks mengenai ekosistem dan rantai makanan. Setelah membaca buku teks dan memahaminya, siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai teks yang telah baca mengenai ekosistem dan rantai makanan. Guru memberikan penjelasan mengenai materi ekosistem dan rantai makanan. Guru menanyakan kembali kepada siswa untuk memperkuat pemahaman siswa: Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? Apa saja peranan ekosistem bagi makhluk hidup? Hasil yang diharapkan: Siswa mengetahui berbagai berbagai ragam ekosistem dan rantai makanan. Siswa dapat menggali informasi dari buku teks maupun dari penjelasan guru. Siswa dapat membaca dengan baik. Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa dan memberikan apresiasi.	35 Menit X 2 JP

	Selanjutnya guru memberikan arahan untuk mempersilahkan siswa membacakan penjelasan materi dari buku mengenai ekosistem dan rantai makanan. Siswa diminta untuk menggolongkan ragam ekosistem yang ada beserta rantai makanan. Setelah siswa memahami mengenai materi, siswa diminta maju kedepan kelas dan menyebutkan mengenai ragam ekosistem yang ada beserta rantai makan yang telah dibuat. Siswa yang lain mendengarkan dan menyimak penjelasan temannya. Guru memberikan penguatan terkait penjelasan siswa dan memberikan apresiasi.	
Penutup	Siswa mengerjakan post test mengenai ekosistem. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	10 menit

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

Prosedur Test : Test Akhir (Posttest)

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay

Kriteria Penilaian:

Soal posttest hanya terdiri atas 10 soal yang bercabang dua dan telah di validasi, setiap jawaban diberi skor 10.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar} \times 100}{\text{jumlah soal}}$$

Skor total : 100

Mengetahui Wali Kelas V,

Kuala Tungkal,

2023

(S.Pd.I)

Mahasiswi,

NIP

(Stefany Ona Demisah Ginting S)

NIM A1D119133

Soal

1. Apa yang dimaksud dengan Ekosistem ...
2. Ekosistem laut terdiri atas ...
3. Sebutkan hewan yang biasanya hidup di sekitar terumbu karang...
4. Sebutkan bagian dari rantai makanan ekosistem laut ...
5. Pada ekosistem laut plankton menjadi ...
6. Sebutkan hewan yang hidup pada ekosistem laut...
7. Mengapa ekosistem penting dalam hal kehidupan ...
8. Ikan paus pada ekosistem laut menjadi ...
9. Jika salah satu dari bagian rantai makanan punah makan apa yang terjadi ...
10. Buatlah suatu contoh rantai makan pada proses ekosistem laut ...

Jawab :

- 1.ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik
2. terumbu karang, ikan, gurita,hiu,alga dll
3. alga, nemo
4. alga,nemo,gurita,hiu,paus
5. produsen
6. plangton,ikan,gurita, paus, penyu dll
7. karna ekosistern merupakan suatu bagian dalam proses kehidupan
8. pengurai
9. tentunya akan terjadi perubahan dalam proses rantai makanan
10. plangton, nemo, gggurita,hiu,paus

Nomor soal	Skor	Kriteria Penilaian
1	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
2	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
3	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
4	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
6	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
7	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
8	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
9	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab
10	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak bisa menjawab

Lampiran 4 : Data Hasil Penelitian

DATA HASIL HASIL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPA SISWA 1.

Data Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Kelas Eksperimen (VA)

No	Nama Siswa	Pre-Tes		Post-Test	
		X1	X12	X1	X12
1	Abdul Qodir Al Jailani	69	4761	93	8649
2	Ahmad Akram Ramadhan	56	3136	84	7056
3	Annisa Safithri	55	3025	78	6084
4	Ainiya Faida Azmi A	65	4225	81	6561
5	Cherry Khalisa T	52	2704	79	6241
6	Dea Aulia S	49	2401	83	6889
7	Fadia Aninda R	67	4489	92	8464
8	Mutiara A	65	4225	85	7225
9	M. Adyan Arkana	40	1600	81	6561
10	M Ali Mubarakh	58	3364	87	7569
11	M AUFAR Syaddad	62	3844	95	9025
12	M Haikal	48	2304	81	6561
13	M Kanaka Cahyono	39	1521	84	7056
14	M Yusuf Aldini	54	2916	90	8100
15	M Zikri	65	4225	91	8281
16	Nabila Andira	63	3969	87	7569
17	Nasywa Azizah	59	3481	91	8281
18	Nur Juwita sari	47	2209	83	6889
19	Nurul Syafa	56	3136	85	7225
20	Rahmad Hidayat	60	3600	89	7921
21	Rika Fitriyani	43	1849	81	6561
22	Saqila Maura Putri	39	1521	81	6561
23	Sapa Liani Putri	37	1369	80	6400
	Jumlah	1248	155750 4	1961	384552 1
	Rata-rata	54,26		85,26	
	SD	9,90		4,92	
	Varians	98,02		24,20	

2. Data Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Kelas Kontrol (VA)

No	Nama Siswa	Pre-Tes		Post-Test	
		X1	X12	X1	X12
1	Ahmad Wahyu M	54	2916	54	2916
2	Aisah Hairani	51	2601	61	3721
3	Ali Mustafa	34	1156	42	1764
4	Alvin Abdilah	49	2401	34	1156
5	Asyifa Aulia A	78	6084	67	4489
6	Endra Adi H	32	1024	35	1225
7	Aulia Kanza M	54	2916	48	2304
8	M Raja Alhafiz	63	3969	59	3481
9	M Zikri Ibrahim	58	3364	50	2500
10	M Zidan Dwintara	61	3721	55	3025
11	Marisa D	49	2401	60	3600
12	Maunah	56	3136	50	2500
13	Nadia Nurafiqah	40	1600	55	3025
14	Najwah Syahla S	45	2025	50	2500
15	M Rafa A	65	4225	51	2601
16	Nurul Afifah	51	2601	41	1681
17	Salsa Aulia Z	70	4900	60	3600
18	Zahira Yiyadatul R	60	3600	45	2025
19	M Febri M	50	2500	45	2025
20	Firzanah Z	56	3136	50	2500
21	Alisa Alfi H	51	2601	40	1600
22	Aliyah M	46	2116	23	529
23	Kirana T	39	1521	47	2209
	Jumlah	1212		1122	
	Rata-rata	52,70		48,78	
	SD	10,97		10,09	
	Varians	120,31		101,91	

No	Eksperimen		Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	40	93	43	41
2	39	90	60	61
3	42	85	35	42
4	40	95	49	34
5	41	91	60	67
6	49	89	32	35
7	55	100	54	48
8	43	85	63	59
9	40	92	58	50
10	49	90	51	55
11	53	100	49	60
12	48	87	47	50
13	39	88	40	55
14	49	90	45	50
15	60	91	42	51
16	47	87	51	41
17	51	96	57	60
18	47	100	49	45
19	56	90	50	45
20	53	95	56	50
21	52	92	42	40
22	43	90	37	23
23	22	96	39	47

Lampiran 5 : Dokumentasi Wawancara



Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian





RIWAYAT HIDUP



Stefany Ona Demisah Ginting S merupakan putri ketiga dari lima bersaudara lahir di Kuala Tungkal pada tanggal 23 desember 2001 dari pasangan Bapak Immanuel Ginting Suka dan Ibu Yuliawati. Berasal dari Kuala Tungkal, Kecamatan Tungkal Ilir, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Provinsi Jambi. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari SD Negeri 74/V Kuala Tungkal (lulus tahun 2013), melanjutkan ke SMP Negeri 01/V Kuala Tungkal (lulus tahun 2016), dan SMA Negeri 01/V Kuala Tungkal (lulus pada tahun 2019), hingga akhirnya melanjutkan Pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri di Universitas Jambi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) diterima melalui jalur SMM-PTN. Penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terlaksananya skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar"

E-mail : stfdgs23@gmail.com