



## Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS

Olive Dwi Nera<sup>1\*</sup>, Emelda Thesalonika<sup>2</sup>, Asister Fernando Siagian<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

\*Corresponding author: [dwineraolive@gmail.com](mailto:dwineraolive@gmail.com)

Diajukan: 10/04/2026 Revisi: 05/05/2026 Diterima: 24/06/2026

### ABSTRAK

**Tujuan** – Kemampuan berpikir kreatif merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), namun masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung kurang memanfaatkan media yang interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 091281 Batu IV.

**Metodologi** – Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas V yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data dikumpulkan menggunakan tes esai sebanyak 10 butir yang telah divalidasi berdasarkan indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain.

**Temuan** – Rata-rata nilai siswa meningkat dari 56,03 pada pretest menjadi 81,28 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan yang signifikan ( $p < 0,001$ ), sedangkan skor N-Gain sebesar 0,65 berada pada kategori sedang dengan efektivitas sebesar 65% (cukup efektif). Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.

**Kebaruan** – Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media diorama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar berdasarkan empat indikator berpikir kreatif.

**Signifikansi** – Temuan penelitian dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar, pengembang pembelajaran, dan peneliti dalam memanfaatkan media diorama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

**Kata kunci:** Berpikir kreatif; IPAS; Media diorama; Pembelajaran sekolah dasar; Pre-experimental design; Siswa sekolah dasar.

**How to cite:** Nera, O. D., Thesalonika, E., & Siagian, A. F. (2026). Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Progressive Cognitive and Ability*, 05(3), pp. 197-206, doi: <https://doi.org/10.56855/jpr.v5i3.2074>



This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

## I. Pendahuluan

Pendidikan dasar di era Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama kemampuan berpikir kreatif. Berpikir merupakan aktivitas kognitif yang melibatkan proses mengolah, menafsirkan, serta mengintegrasikan informasi untuk memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan secara logis dan sistematis (Gurning et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir membantu peserta didik aktif mengolah, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Fadilah et al., 2025).

Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang penting dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan menghasilkan ide atau solusi yang orisinal, fleksibel, dan bermakna. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga kemampuan melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan menemukan alternatif solusi yang tepat (Gurning et al., 2024). Kemampuan berpikir kreatif memiliki indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan banyak ide, menciptakan gagasan unik, serta mengembangkan ide secara rinci (Siagian et al., 2026).

Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan". Materi ini menuntut siswa memahami berbagai fenomena lingkungan, seperti pencemaran air, pencemaran udara, pencemaran tanah, dan kerusakan hutan, beserta dampaknya terhadap kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya. Peserta didik juga diharapkan mampu menemukan solusi untuk menjaga kelestarian lingkungan melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, berdiskusi, mengeksplorasi ide, dan mengembangkan solusi terhadap berbagai permasalahan lingkungan (Umamah et al., 2025).

Namun, kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar masih tergolong rendah karena proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional. Penggunaan metode ceramah dan ketergantungan pada buku teks membuat siswa kurang aktif dalam mengembangkan ide maupun mengeksplorasi imajinasi. Pembelajaran yang kurang memberikan ruang kepada siswa untuk berpikir bebas menyebabkan peserta didik belum terbiasa mencari alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah pembelajaran (Fadilah et al., 2025). Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran konkret menyebabkan materi yang bersifat abstrak sulit dipahami oleh siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret (fadhillah et al., 2025).

Kondisi tersebut terlihat di SD Negeri 091281 Batu IV pada pembelajaran IPAS kelas V. Berdasarkan hasil observasi, guru masih menggunakan gambar dua dimensi dan penjelasan verbal sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Materi lingkungan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari belum divisualisasikan secara konkret sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep secara menyeluruh. Dampaknya, kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang optimal dan hasil belajar siswa masih rendah, di mana hanya 39,13% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Maharani, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media diorama. Media diorama dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif (Agustina, 2021). Selain itu, penggunaan media diorama dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan pengamatan langsung terhadap objek pembelajaran (Kusuma et al., 2024).

Penggunaan media diorama tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui media ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pengamatan, diskusi, analisis, dan pemecahan masalah sehingga siswa dapat mengemukakan ide, melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta mengembangkan gagasan secara rinci (Rahmawati, 2023). Selain itu, media diorama mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan kemampuan kolaboratif peserta didik (Siregar et al., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 091281 Batu IV.

## 2. Metodologi

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis data menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Matovani et al. (2022), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

**Tabel I - Desain Penelitian One Grup Pretest Posttest**

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Observasi sebelum *Treatment* menggunakan media Diorama

X: perlakuan/*treatment* media Diorama

O<sub>2</sub>: Observasi sesudah *Treatment* menggunakan media Diorama)

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV dengan jumlah laki-laki 9 orang dan perempuan 14 orang dengan total 26 orang, karena relatif kecil maka peneliti ini menggunakan total sampling. Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu media diorama yang disimbolkan oleh (X), dan variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang disimbolkan oleh (Y). Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto 2022). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes essay sebanyak 10 soal pada mata pelajaran IPAS untuk mengukur kemampuan berikir kreatif siswa. Sebelum dilakukan uji coba, instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh dua validator, yaitu satu orang dosen dan satu orang guru.

Guna menentukan kevalidan butir soal, dilakukan perhitungan terhadap validitas isi, validitas konstruk dan validitas bahasa dengan mengacu pada rumus Aiken V (Utami et al., 2024)

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V: Indeks Aiken

$\sum s$ : r-lo

n: Banyak Validator

c: Angka penilaian validitas yang tertinggi (misalnya 4)

lo: Angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

r: Angka yang diberikan oleh seorang validator

Jika indeks Aiken kurang dari 0,4 maka dikatakan validitasnya rendah, indeks Aiken di antara 0,4 - 0,8 dikatakan validitasnya cukup, dan jika lebih dari 0,80 dikatakan tinggi (Panjaitan et al., 2025). Instrumen akan diujicobakan setelah validator menyatakan bahwa butir soal layak untuk digunakan.

Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden dengan bantuan program SPSS 26. Kriteria dalam pengujian normalitas apabila nilai signifikan hitung  $> 0,05$  maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji-t dilakukan dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test* dan bantuan program aplikasi SPSS. Untuk menentukan nilai  $t_{tabel}$ , digunakan data sampel berdasarkan nilai  $t_{tabel}$  uji hipotesis dengan tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengujian melibatkan perbandingan antara nilai signifikan dengan  $\alpha = 0,05$ . Dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%, dasar pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian adalah menerima hipotesis secara statistik.

Uji *N-Gain* adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran. Data *N-Gain* atau *Gain* ternormalisasi diperoleh dari perbandingan selisih skor tes awal dan tes akhir (Sukarelawan et al., 2024). Perhitungan nilai rata-rata *N-Gain* dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis IPAS siswa kelas V setelah diberi perlakuan, dengan bantuan SPSS. Nilai *N-Gain* digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Keterangan:

*N-Gain* : Skor rata-rata *gain* yang dinormalisasi

Skor *Posttest* : Skor rata-rata *test* akhir

Skor *Pretest* : Skor rata-rata *test* awal

Skor Maksimum: Skor maksimum ideal

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

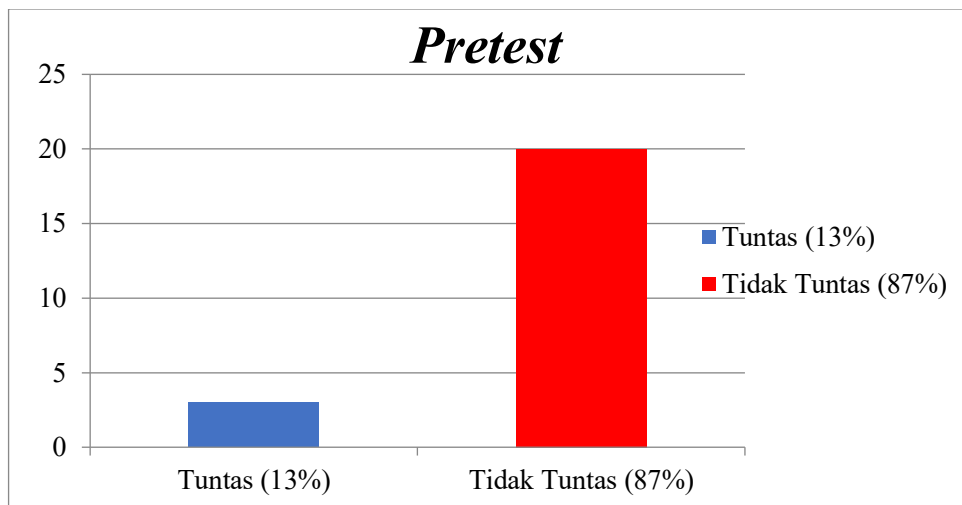
Sebelum melaksanakan penelitian, instrumen tes yang terdiri dari 20 butir soal terlebih dahulu melalui uji kelayakan atau validasi ahli (*expert judgment*). Proses validasi ini melibatkan dua orang ahli, yakni Bapak Yosua Marasi P. Siagian, S.Pd. M.M. selaku dosen validator dan Ibu Nurhabibah, S.Pd. selaku guru kelas V di SD Negeri 091277 Siantar Estate. Uji kelayakan ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen telah memenuhi standar untuk diujikan kepada siswa. Validitas isi, validitas konstruk, dan bahasa dihitung menggunakan rumus Aiken V untuk menentukan soal layak atau tidak diberikan kepada siswa. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 091281 Batu IV.

**Tabel 2 - Rekapitulasi Validitas Aiken V**

No.	Aspek Validasi	Rata-rata Indeks V	Persentase	Keterangan
1.	Uji Validitas Isi	1,00	100%	Validitas Tinggi
2.	Uji Validitas Konstruk	0,98	98%	Validitas Tinggi
3.	Uji Bahasa	0,98	98%	Validitas Tinggi
	Rata – rata Total	0,98	98%	Validitas Tinggi

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas yang dilakukan oleh para ahli (*expert judges*) terhadap instrumen penelitian, diperoleh ringkasan data yang mencakup tiga aspek utama yaitu isi, konstruk, dan bahasa. Ketiga aspek tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan karena pengujianya memperoleh indeks validitas pada rentang 0,98 sampai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori valid tinggi. Oleh karena itu, peneliti menetapkan untuk menggunakan butir 10 dalam pelaksanaan penelitian.

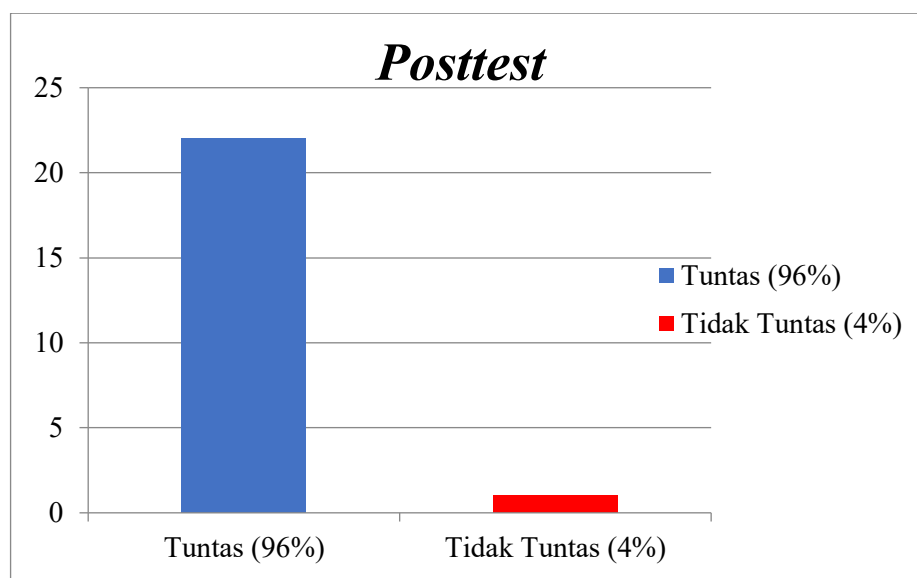
Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* berupa 10 butir soal esai yang telah divalidasi oleh tim ahli. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 23 siswa, rata-rata nilai kelas berada pada angka 56,03. Selanjutnya, diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan media diorama. Sebagai tahap akhir, peneliti melakukan *posttest* untuk mengukur kembali kemampuan siswa, yang hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 81,28."



(Sumber: Microsoft Excel)

**Gambar 1.** Diagram Pretest

Berdasarkan diagram tersebut, dapat diketahui bahwa hanya terdapat 3 siswa (13%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan mayoritas siswa, yakni sebanyak 20 orang (87%), masih berada pada kategori tidak tuntas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, dengan perolehan nilai sebagian besar siswa berada pada rentang 30 sampai 50. Jika dilihat dari hasil *pretest* siswa, maka perlu diberikannya perlakuan yaitu dengan media diorama pada materi “Kerusakan Lingkungan Mengancam Kehidupan” untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



(Sumber: Microsoft Excel)

**Gambar 2.** Diagram Posttest

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat terdapat 22 siswa (96%) berhasil melampaui KKTP. Adapun nilai tertinggi mencapai 96,25 yang diraih oleh dua siswa, sedangkan nilai terendah adalah 56,25. Terdapat satu siswa (4%) yang belum mencapai KKTP dengan perolehan nilai 56,25. Siswa tersebut harus diberikan perlakuan khusus karena merupakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yang menyebabkan anak tersebut kurang fokus mengikuti pembelajaran. Meskipun belum mencapai batas ketuntasan, siswa tersebut menunjukkan progres yang berarti, mengingat skor sebelumnya hanya sebesar 31 poin. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendampingan individual bagi siswa tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan nilai siswa meningkat setelah diterapkannya media diorama dalam proses pembelajaran.

Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS 26 dengan rumus *Shapiro-Wilk*, dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

**Tabel 3 - Hasil Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,970	23	,689
Posttest	,932	23	,123

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data output SPSS 26)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data *pretest*  $0,68 > 0,05$  maka data terdistribusi normal dan data *posttest*  $0,12 > 0,05$  maka data terdistribusi normal. Analisis data menggunakan *paired sample t-test* dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4 - Hasil Uji Hipotesis**

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
Pair 1 Posttest - Pretest	25.2500 0	10.0107 9	2.08739	20.9210 1	29.5789 9	12.096	2 2	.000

(Sumber: Data output SPSS 26)

Berdasarkan tabel 4.8 di atas telah diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 12,096 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,717 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,096 > 1,717$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang menandakan bahwa terdapat pengaruh media diorama pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 091281 Batu IV.

Setelah dilaksanakan *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan penginputan data pada SPSS 26 untuk memperoleh nilai *N-Gain*. Hasil yang diperoleh akan menjadi tolak ukur sejauh mana efektivitas penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 091281 Batu IV.

**Tabel 5 - Analisis N-Gain**

	<b>N</b>	<b>Minimu m</b>	<b>Maximu m</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Ngain_Score	23	.35	.89	.5732	.16324
Ngain_Persen	23	34.78	89.29	57.3202	16.32387

(Sumber: Data output SPSS 26)

Berdasarkan tabel di atas, hasil *N-Gain Score* = 0,57 dengan interpretasi sedang dan *N-Gain Persen* = 57,32 dengan interpretasi cukup efektif. Data ini menunjukkan bahwa media *quizizz* berbasis kearifan lokal *Marharoan Bolon* cukup efektif digunakan pada mata pelajaran IPAS dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV.

### 3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 091281 Batu IV Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan dari segi isi, konstruk, dan bahasa. Setelah dinyatakan valid, instrumen tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Pengukuran ini dilakukan untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil pretest, diperoleh rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 56,03 dengan tingkat ketuntasan yang masih rendah, yaitu hanya 3 siswa (13%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 20 siswa (87%) belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah, di mana sebagian besar siswa belum mampu menghasilkan ide yang beragam, masih terbatas dalam memberikan jawaban, serta belum mampu mengembangkan gagasan secara rinci. Setelah dilakukan pretest, peneliti kemudian menerapkan pembelajaran menggunakan media diorama pada materi "Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan".

Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81,28 dengan tingkat ketuntasan mencapai 96% atau sebanyak 21 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 1 siswa (4%) yang belum mencapai KKTP. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, bahkan beberapa siswa yang sebelumnya memperoleh nilai rendah mampu mencapai kategori tinggi. Sebagai contoh, siswa dengan inisial JK mengalami peningkatan dari nilai 53,75 pada pretest menjadi 88,75 pada posttest, kemudian siswa WYYS meningkat dari 65 menjadi 96,25, serta siswa RJS dari 50 menjadi 80. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang konkret mampu menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara optimal.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat dilihat pada setiap indikatornya. Pada indikator kelancaran (*fluency*), siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide terkait permasalahan lingkungan. Pada indikator keluwesan (*flexibility*), siswa mulai mampu memberikan jawaban yang bervariasi. Pada indikator keaslian (*originality*), siswa menunjukkan ide-ide yang lebih unik dan tidak monoton. Sedangkan pada indikator elaborasi (*elaboration*), siswa mampu mengembangkan gagasan secara lebih rinci dan sistematis. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan seluruh aspek kemampuan berpikir kreatif.

Peningkatan ini tidak terlepas dari keunggulan media diorama yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara konkret dan kontekstual. Materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih

mudah dipahami karena divisualisasikan dalam bentuk miniatur lingkungan yang menyerupai kondisi nyata. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan objek yang terdapat pada diorama. Hal ini sejalan dengan penelitian (Susanti et al., 2024) yang menyatakan bahwa media diorama mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan kondisi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, proses pembelajaran dengan media diorama mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Kondisi ini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sebagaimana dikemukakan oleh (Fadilah et al. 2025), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang beragam, fleksibel, orisinal, dan terperinci. Dengan adanya pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan.

Secara statistik, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa juga dibuktikan melalui uji hipotesis (*uji-t*). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 12,096 lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,717 pada taraf signifikansi 0,05 ( $12,096 > 1,717$ ), dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang dengan tingkat efektivitas sebesar 65% (cukup efektif).

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan, terutama dalam mengembangkan ide secara lebih rinci pada indikator elaborasi. Namun demikian, secara keseluruhan seluruh siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama tetap memberikan dampak positif secara menyeluruh, meskipun tingkat pencapaian setiap siswa berbeda. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ni'mah & Hasanah Uswatun, 2025) yang menyatakan bahwa media diorama berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, (Siregar et al. 2025) juga mengemukakan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat bahwa media diorama merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS. Media diorama mampu mengubah pembelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, media diorama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa dari hasil pretest diperoleh nilai rata-rata yaitu 56,03, dimana sebanyak 20 siswa tidak tuntas dan hanya 3 siswa yang tuntas. Sementara itu pada hasil posttest, nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat menjadi 81,28, dimana sebanyak 21 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Dari rata-rata nilai pretest dan posttest terdapat selisih sebesar 25,25. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi, diperoleh rata-rata indeks Aiken's *V* sebesar 0,98 dengan persentase 98% yang termasuk kategori tinggi, sehingga media diorama dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan keefektifan yaitu *N-Gain Score* = 0,65 dengan interpretasi sedang dan *N-Gain Persen* =

65% dengan interpretasi cukup efektif. Berdasarkan hasil uji hipotesis (t), nilai signifikansi menunjukkan sig (2-Tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diperoleh thitung sebesar 12,096 dan ttabel sebesar 1,717 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian thitung  $>$  ttabel ( $12,096 > 1,717$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media diorama pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV.

### Daftar Pustaka

- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3364>
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadhilah, J. N., Ansori, Y. Z., & Kurino, Y. D. (2025). Pengaruh model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD pada mata pelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 311–325.
- Fadilah, Z. Z., & Nasution, D. K. (2025). Pengaruh media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada penguatan profil pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 8(1), 91–99. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Gurning, H. G., Siagian, A. F., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 2(2), 23–31. <https://doi.org/10.58227/p3ji.v2i2.155>
- Kusuma, A. T. A., Wenda, D. D. N., & Permana, E. P. (2024). Pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Purwoasri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 347–356.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Ni'mah, I. Z. A., & Hasanah, U. (2025). Efektivitas media diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS. *The Elementary*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.56404/tej.v3i1.149>
- Panjaitan, L., Simamora, A. B., & Siagian, A. F. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS UPTD SD Negeri 122399 Pematangsiantar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(03), 321–331.
- Rahmawati, D. (2023). *Media pembelajaran konkret dan pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(1), 45–54.
- Siagian, A. F., Panjaitan, M. B., Simamora, A. B., Silalahi, D. E., & Nainggolan, D. A. (2026). *Keterampilan berpikir kreatif*. CV Bravo Press Indonesia.
- Siregar, M., Harahap, L., & Nasution, R. (2025). *Pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan IPAS, 3(1), 22–34.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. In Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking*. Suryacahya.

- Susanti, L., Listiani, I., & Kurniawati, R. P. (2024). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 510–518. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Umamah, Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Systematic literature review: Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 563–573.
- Utami, L., Festiyed, Ilahi, D. P., Ratih, A., Yenti, E., & Lazulva. (2024). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scinetific Habbits of Mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 59–67. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)