

## Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjst>

Volume 1, Nomor 3 November 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

### PENERAPAN MEDIA DIORAMA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV UPT SPF SDN LABUANG BAJI II

**Peggi Grace Sumule<sup>1</sup>, Nurhaedah<sup>2</sup>, Andi Irawana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email:[peggigracesumule@gmail.com](mailto:peggigracesumule@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [nurhaedah7303@unm.ac.id](mailto:nurhaedah7303@unm.ac.id)

<sup>3</sup> UPT SPF SDN Labuang Baji II /email: [andiirawana40@guru.sd.belajar.id](mailto:andiirawana40@guru.sd.belajar.id)

---

#### Artikel info

Received; 02-09-2024

Revised: 02-10-2024

Accepted; 01-11-2024

Published, 25-11-2024

#### Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang secara siklikal guna mengevaluasi secara empiris dan mendalam sejauh mana pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II pada semester ganjil tahun 2024. Pada setiap akhir siklus pembelajaran, baik pada siklus pertama dan siklus kedua, data penelitian dikumpulkan melalui evaluasi formatif yang diberikan kepada peserta didik. Selain itu, pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran juga dilakukan sebagai sumber data tambahan. Analisis data penelitian mengindikasikan bahwa media diorama 3 dimensi berhasil mendorong peserta didik untuk meningkatkan kreativitas khususnya pada pembelajaran IPAS. Terlihat adanya peningkatan dari periode sebelumnya ke siklus 2 yaitu hasil sebelumnya pelaksanaan mencapai 23,59%, hasil pada siklus 1 mencapai 41,19% dan hasil pada siklus 2 mencapai 82,4%.

---

#### Keywords:

Media Diorama 3 Dimensi, Kreatifitas

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa yang terdiri dari dimensi kognitif, psikomotor dan afektif. Menurut Sanaky (2013), pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa dan media sebagai mediator dalam proses belajar mengajar. Dengan harapan bahwa pembelajaran akan membawa perubahan perilaku pada siswa dengan pengetahuan baru. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif bagi siswa, seorang Guru tidak hanya memberikan pengajaran kepada peserta didik tetapi pentingnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Dalam melaksanakan pembelajaran media adalah sarana pendukung yang paling penting, karena dengan media, guru dapat menjadi fasilitator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang memfasilitasi komunikasi antara siswa, guru, dan sumber daya pendidikan dalam (Sanaky, 2013). Minat peserta didik akan meningkat jika menggunakan media yang inovatif. Salah satu media pembelajaran yang kreatif, dan memberikan makna bagi peserta didik adalah Media Diorama 3 Dimensi. Kegiatan belajar dengan memanfaatkan media diorama 3 dimensi memberikan manfaat yang sangat besar bagi peserta didik. Menurut (Prabowo, 2022) mengungkapkan bahwa objek nyata baik yang hidup maupun yang tidak, adalah bagian dari model impresi tiga dimensi. Oleh karena itu, siswa lebih memahami kegiatan belajar melalui bantuan model diorama 3 dimensi, yang memiliki berbagai bentuk mulai dari ukuran kecil, besar dan dapat diamati dari dekat dan dari jauh. Mata pelajaran yang cocok diterapkan pada kegiatan belajar menggunakan Media Diorama 3 Dimensi adalah pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi tentang Kebragaman Budaya Indonesia.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2018). IPAS merupakan kurikulum sekolah dasar yang menggabungkan studi sains dan IPS (SD) yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah selama periode KTSP. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud, Ristek) Nadiem Makarim mengatakan, kurikulum tersebut akan diterapkan mulai tahun pelajaran 2022/2023. Pada dasarnya, siswa senang melihat secara langsung benda yang ada disekitarnya sebagai benda yang utuh karena siswa berada pada tahap sederhana namun tidak detail, sehingga guru diharapkan dapat mengintegrasikan kurikulum IPA dan IPS, sehingga lingkungan alam dan sosial harus memiliki lingkungan yang baik. Hal ini menjadi bagian dari penguatan profil siswa Pancasila, yang dapat membangkitkan alam dan sosial yang holistik.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah Mata pelajaran IPAS. Hal tersebut disebabkan karena, guru masih menerapkan cara mengajar yang konvensional dan ceramah yang sifatnya hafalan sehingga masih banyak siswa yang cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga melalui penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan belajar yang sifatnya berbasis projek. Selain itu, kurikulum merdeka juga memiliki beberapa perangkat ajar yang digunakan para guru untuk mencapai profil siswa dan hasil belajar (CPs) salah satunya adalah melalui modul ajar pada kurikulum merdeka.

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran berbasis kurikulum *aplikatif* yang ditujukan untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan (Hermanto, 2022). Modul ajar dirancang untuk membantu guru membuat pelajaran. Guru dilatih memiliki keterampilan berpikir kreatif untuk mengajarkan modul pembelajaran dan berperan penting dalam

menciptakan perangkat pembelajaran (Sugianto, 2019). Oleh sebab itu, dalam mengembangkan keterampilan seorang guru dalam mengajar, pentingnya medesain modul ajar sedemikian rupa dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam pembelajaran IPAS, siswa sering mengalami kebosanan karena masih banyak guru yang cenderung hanya mengajar secara konseptual saja. Salah satu kendalanya adalah keengganan guru untuk menyediakan alat peraga yang mendukung pembelajaran IPA berkelanjutan di kelas. Selain itu, metode pengajaran guru juga tradisional, dan beberapa siswa pasif dan hanya mencatat materi untuk menjelaskan materi di depan kelas. Oleh sebab itu, kegiatan belajar hanya dikendalikan oleh guru dan sebagian siswa yang pasif memainkan peran kecil dalam mengikuti kegiatan belajar. Saat guru mengajar hanya menyampaikan materi saja, hal ini tentunya akan membuat siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan belajar. Hal ini mempengaruhi minat anak dan kreativitas siswa kurang berkembang.

Keberhasilan tidak terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar yang terdapat beberapa bagian di dalamnya yang saling berhubung satu dengan yang lain, antara lain guru (pendidik), siswa, bahan ajar, sumber belajar (alat peraga/ruang), metode menggambar atau *template* bahan pembelajaran dalam (Sudjana, 2020). Penyelenggaraan pendidikan dasar memberikan dorongan mendasar menurut usia dan keterampilan yang harus dimiliki anak-anak khususnya pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Metode pengajaran memiliki peranan penting dalam berbagai sistem kegiatan belajar mengajar, sehingga pemilihan metode pengajaran memerlukan kecerdasan dan keterampilan guru dalam (Hakpantria; Hendrika, 2020). Guru diberi kebebasan untuk menggunakan gaya dan metode belajar yang berbeda yang dapat merangsang minat, keterampilan mengolah, perhatian dan aktivitas siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Salah satu cara yang harus ditingkatkan oleh setiap siswa adalah dengan mengembangkan kreativitasnya karena masih banyak siswa yang memiliki bakat terpendam namun tidak dapat menggunakannya. Dalam (Arsyad, 2022) mengungkapkan bahwa dalam mengatasi masalah diperlukan ide-ide kreatif, atau dengan kemampuan seseorang yang bisa memberikan hubungan yang baik dengan bagian-bagian tertentu yang ada di dalamnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pertama peneliti, sebagian informasi diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV yaitu di kelas tersebut terdapat 17 siswa, dimana 7 siswa (41,19%) menunjukkan kreativitas tinggi, dan 10 siswa (58,81%) menunjukkan sedikit kreativitas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan melakukan wawancara, peneliti mengambil langkah untuk mengadaptasi media pembelajaran diorama tiga dimensi khususnya pada bahan ajar IPAS tentang Keberagaman Budaya Indonesia.

Rendahnya kreativitas siswa disebabkan karena masih ada beberapa yang belajar secara pasif, malas bertanya dan hanya menuliskan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa di kelas, sangat penting untuk menyediakan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan (Tadius, n.d.). Dalam keadaan seperti itu, siswa sangat membutuhkan guru yang dapat berkembang secara kreatif (Arsyad, 2022). Diantara sekian banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dan sumbangsi dari dinas pendidikan serta lembaga pendidikan lainnya, pengembangan kreativitas dipandang sebagai respon positif terhadap peningkatan kualitas manusia seutuhnya. Untuk menciptakan suasana komunikasi dan membuat siswa sangat senang dengan apa yang mereka pelajari. Ini tentang kreativitas bahwa guru menggunakan ide-ide baru dan kemudian mengimplementasikannya dalam pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

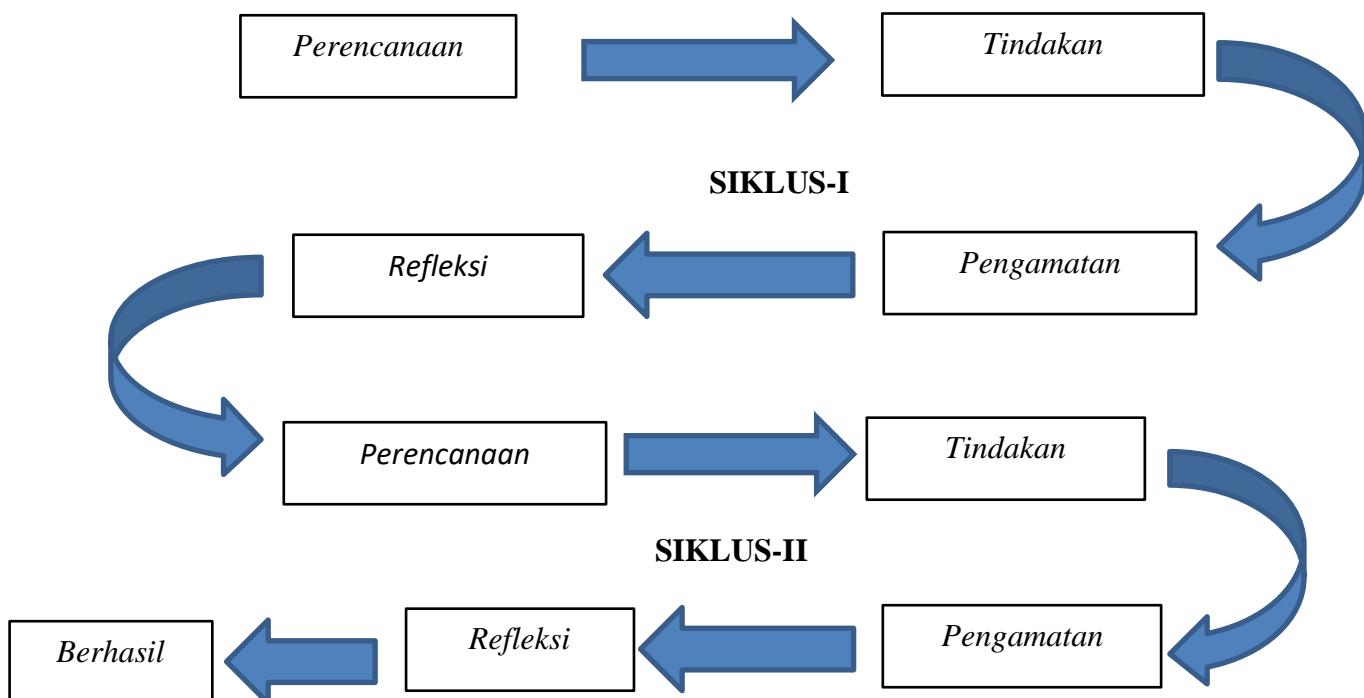
Oleh karena itu, agar kreativitas siswa menjadi hal yang menyenangkan, seorang guru harus belajar menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Keterampilan kreatif dianggap milik setiap siswa, karena siswa dengan kreativitas yang tinggi akan dapat mengembangkan potensinya, serta membantu siswa untuk menjadi aktif, terampil, kreatif dan inovatif di masa depan dengan berpartisipasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebuah model menciptakan kesan 3D dari benda nyata, baik berupa benda yang hidup dan benda yang mati. Dengan demikian, media 3D sangat berguna dalam menyampaikan sifat objek yang berbeda, apakah benda itu sangat besar, sangat kecil, terlalu jauh maupun dekat, agar mudah dimengerti oleh siswa.

Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Rita Ardianti (2016) dengan judul “Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Gerunung”. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor indeks aktivitas belajar siklus I kualifikasi aktif sebesar 72,22%, rata-rata skor siswa sebesar 72,88 dan ketuntasan klasikal siswa sebesar 72,22% dibandingkan dengan kecepatan belajar siklus II 75,05 dengan nilai kualifikasi baik, rata-rata skor siswa 75,27 dengan klasifikasi 88,8%, pada peningkatan yang sangat signifikan pada 0,34 dengan kualifikasi “sedang”. Dari analisis tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media diorama 3 dimensi dapat meningkatkan kreativitas siswa. Karya ini didukung oleh penelitian terkait yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD” yang dilakukan oleh Kiswandari Septi (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi ahli media memperoleh rata-rata 3,88 poin dengan kualifikasi “baik” ; (2) Uji Ahli Materi memperoleh nilai rata-rata 4,21 dan termasuk kualifikasi sangat baik. (3) Peringkat praktisi sangat tinggi, dengan skor rata-rata 4,69 untuknya. (4) Nilai tes rata-rata 4,17 kualifikasi sangat baik. (5) Hasil uji lapangan mencapai nilai rata-rata 4,32 dengan kualifikasi sangat baik.

Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media diorama sangat cocok untuk pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan pemikiran dan referensi penelitian di atas, untuk meningkatkan kreativitas siswa maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di UPT SPF SDN Labuang Baji II”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui pendekatan kualitatif melalui model penelitian Mc Taggart. Dalam melaksanakan penelitian, dilakukan selama 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5-6 September 2024 dan pada siklus 2 dilaksanakan 12-13 September 2024 di Ruang kelas IV. Subjek dalam siklus ini adalah peserta didik kelas IVB UPT SPF SDN Labuang Baji II, tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 17 siswa, yakni 8 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Dalam pelaksanaannya peneliti ditemani seorang teman sejawat, yang bertugas sebagai observer peneliti terhadap kegiatan belajar menggunakan model diorama 3 dimensi. Dalam tahapan dan desain penelitian terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini adalah desain atau bagan dari model PTK menurut Kemmis dan McTaggart:



Gambar 1. Skema siklus model PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, rubrik keterampilan dan studi dokumentasi. Proses pengumpulan data dalam penelitian diawali dengan penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Data kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS selama pembelajaran dilakukan dengan cara pengambilan data yaitu, dengan memberikan penilaian pada rubrik penilaian indikator kreativitas siswa. Mengenai situasi pembelajaran selama pelaksanaan penanggulangan, data diperoleh dari lembar observasi yang diamati selama proses pembelajaran baik pada Siklus I maupun Siklus II.

Teknik analisis data dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Analisis data memiliki empat tingkat aktivitas: a. menelaah data; b. mereduksi data; c. penyajian data; d. menarik kesimpulan.

a) Menelaah data

Menelaah data atau penelitian materi dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil observasi lapangan. Data yang terkumpul dikelompokkan sesuai dengan masalah penelitian.

b) Reduksi data, kegiatan reduksi data berupa perumusan masalah mendasar yang penting dan pemecahan data yang tidak mendukung.

c) Penyajian data

Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah hasil observasi, hasil nilai rata-rata keterampilan siswa pada rubrik penilaian kreativitas, dan hasil wawancara siswa setelah menggunakan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran. Nilai tersebut digunakan untuk mengetahui apakah kreativitas siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II dengan mengikuti persentase keterampilan siswa.

d) Menarik Kesimpulan

Dari kesimpulan, dapat diketahui bagaimana penerapan media diorama 3 dimensi pembelajaran IPAS Keberagaman Budaya Indonesia dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Labuang Baji II, Kota Makassar. Data yang didapatkan diperoleh dari hasil instrumen lembar observasi dan wawancara pendidik dan peserta didik yang dilakukan pada akhir siklus II, *study* dokumentasi dan rubrik penilaian keterampilan pada setiap akhir siklus. Lembar wawancara Pendidik dan peserta didik diberikan pada akhir siklus II, untuk memperoleh informasi penerapan media diorama pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Lembar observasi kegiatan pendidik dan peserta didik disediakan untuk melihat keterlaksanakan proses pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik selama penelitian berlangsung.

Kondisi awal siswa pada siklus 1 yang terdiri dari 17 siswa terdapat 7 orang atau (41,19%) dengan kualifikasi Sangat Baik (SB), dan terdapat 6 orang atau 35,29% dengan kualifikasi Cukup, sisanya 4 orang atau 23,54% dengan kualifikasi sangat kurang (K). Oleh karena itu,

dilakukan tindak lanjut dengan melakukan pelaksanaan siklus selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II.

Berdasarkan hasil pengamatan, memperlihatkan bahwa dengan memanfaatkan media dalam IPAS dapat meningkatkan kreativitas siswa Kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II, khususnya dengan menggunakan media diorama 3 dimensi. Hal tersebut bisa diamati pada rubrik penilaian keterampilan siswa pada siklus I ke siklus II. Jenis diorama yang digunakan peneliti yaitu diorama terbuka, lipat dan tertutup. Diorama terbuka digunakan pada pertemuan pertama untuk memperkenalkan media dan pertemuan ketiga untuk praktek pembuatan diorama dan diorama lipat pada pertemuan keempat. Materi yang diajarkan selama penelitian adalah Kebragaman Budaya Indonesia, dimana siswa dibagi kelompok menjadi 5 tim, yang terdiri dari kelompok pulau Jawa, Sulawesi, Sumatera, Kalimantan dan Papua.

Pada siklus I, peneliti memperkenalkan media dan menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media diorama 3 dimensi. Peneliti memberikan pendampingan membuat diorama bersama siswa yang terbuat dari Sterofoam, yang berisi media gambar budaya baju adat dan rumah adat serta ada wadah dari dos kue kotak bekas. Diorama yang dibuat oleh siswa adalah diorama lipat dan diorama terbuka. Media pembelajaran diorama ini digunakan peneliti pada siklus 1 dan 2 yang akan dilakukan selama 2x pertemuan tiap siklus. Pembuatan diorama masih memiliki kekurangan, karena siswa masih kesulitan dalam menyesuaikan lokasi penempatan baju adat dan rumah adat pada sterofoam yang telah dibuat, sehingga siswa masih membutuhkan pendampingan untuk membuat diorama pada tahap selanjutnya.

## **Pembahasan**

### **1. Pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi materi Kebragaman Budaya Indonesia kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II**

Dalam kegiatan pembelajaran guru memilih media yang cocok digunakan sehingga alat peraga yang dipilih bisa membuat siswa lebih terampil dalam berkreativitas. Hal ini sesuai dengan rancangan peneliti pada tahap perencanaan tindakan. Pada tahap perencanaan guru merancang dan menyediakan alat dan bahan, yang akan dimanfaatkan selama penelitian. Media diorama ini dapat meningkatkan keterampilan, ketertarikan dan motivasi bagi siswa dalam belajar. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Ayuba dan Yusnita dalam (Oleh & Nisa, 2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mendorong siswa dalam melakukan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat memuaskan kebutuhan siswa akan materi pembelajaran dan merangsang peserta didik agar dapat tercapai hasil belajar terutama kreativitas. Berdasarkan temuan proses pembelajaran selama 2 siklus, pengamatan secara keseluruhan meliputi observasi aktivitas guru dan siswa. Kegiatan ini dirancang agar kita dapat memperoleh informasi tentang berjalannya pembelajaran yang diikuti oleh pendidik dan peserta didik. Proses kegiatan belajar mangajar yang dilaksanakan dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya kemajuan. Melalui hasil pengamatan pada kegiatan pendidik di siklus 1 pada pertemuan 1, nilai observasi guru 50% dengan kualifikasi

Cukup, sedangkan pada siklus II nilai observasi guru 73,46% dengan kualifikasi Baik (B). Pada pertemuan ke-2 Siklus I nilai observasi guru 68,75% dengan kualifikasi Cukup, sedangkan pada pertemuan ke-2 siklus II nilai observasi guru 72,91% dengan kualifikasi Baik. Pada pertemuan ke-3 Siklus I dan Siklus II sama-sama memperoleh nilai observasi guru 75% dengan kualifikasi Baik. Pada pertemuan ke-4 Siklus I nilai observasi guru 77,55% dengan kualifikasi Baik, nilai observasi guru pada siklus II 80% dengan kualifikasi Sangat Baik.

Data yang diperoleh pada observasi siswa juga meningkat. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan pada pelaksanaan tindakan dari siklus I ke Siklus II. Pada siklus I pertemuan 1 nilai observasi siswa 45,83% pada kualifikasi Kurang, sedangkan pada siklus II pertemuan I nilai observasi siswa 67,34% dengan kualifikasi Cukup. Pada pertemuan ke-2 siklus II nilai observasi siswa 54,16% pada kualifikasi Cukup, sedangkan pada siklus II nilai observasi siswa 70,83% dengan kualifikasi Baik. Pada pertemuan ke-3 siklus I nilai observasi siswa 69,44% pada kualifikasi Cukup, sedangkan nilai observasi siswa pada siklus II pertemuan ke-3 mendapat nilai 75% dengan kualifikasi Baik. Pada pertemuan ke-4 siklus I nilai observasi siswa 72,5% dengan kualifikasi Baik dan pada siklus II pertemuan ke-4 nilai observasi siswa 80% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan proses mengajar dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah meningkat. Hal ini berarti pelaksanaan tindakan siklus II, sudah mencapai target yang diharapkan, dan sudah berjalan dengan baik.

## **2. Peningkatan kreativitas pada pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II**

Hasil penelitian terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II dengan menggunakan media diorama, sesuai dengan penelitian yang telah peneliti maka, pengaruh yang mempengaruhi rendahnya kreativitas siswa yaitu faktor guru dan siswa, seperti guru hanya menggunakan metode ceramah tentang materi yang akan dibahas di awal pembelajaran sehingga siswa juga kurang aktif pada saat menerima pembelajaran. Hal seperti inilah yang bisa dilihat pada keaktifan siswa dalam meningkatkan kreativitas setiap siklusnya.

Hasil Penilaian Keterampilan Kreativitas Siswa Siklus I menunjukkan bahwa ada 7 siswa kriteria baik dengan presentase (41,19%), sebanyak 6 siswa dengan presentase 35,29% pada kualifikasi cukup dan ada 4 orang siswa yang mendapatkan masih kurang dalam membuat diorama, dengan presentase 23,52%. Secara menyeluruh, nilai kreativitas 65,49 dengan kualifikasi Cukup (C). Jadi, dapat diketahui bahwa hanya (41,17%) siswa yang mendapat nilai/skor 70-79. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena guru yang belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan maksimal menggunakan media diorama, dan kreativitas siswa yang masih rendah. Sehingga untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dilanjutkan ke siklus II.

Hasil Penilaian Keterampilan Siswa Siklus II, menunjukkan bahwa ada 14 siswa (82,4%) memiliki kualifikasi kreativitas sangat baik, ada 1 siswa (5,9%) memiliki kriteria Baik (B) dan ada 2 siswa (11,56%) memiliki kualifikasi Cukup. Hal ini kita bandingkan, pada siklus I nilai keterampilan dalam membuat diorama dari hasil produk yang telah dibuat hanya mencapai 41,17% dengan nilai rata-rata siswa 65,49 pada kualifikasi Cukup (C) sedangkan pada siklus II mencapai 82,04% dan rata-rata nilai keterampilan siswa 84,17 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Sehingga, berdasarkan hasil penilaian indikator kreativitas siklus II siswa yang memiliki kreativitas tinggi mencapai nilai 93,33 sebanyak 7 siswa sedangkan yang cukup kreatif sebanyak 2 siswa, sehingga kegiatan belajar menggunakan diorama 3 dimensi pada siklus II dikatakan sudah mencapai indikator yang dicapai.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa, siswa sangat tertarik dan senang mengikuti pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya menggunakan media diorama 3 dimensi karena mereka lebih terampil dalam membuat prakarya dari barang bekas menjadi karya yang unik. Selain itu, dengan memanfaatkan barang-barang bekas siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS dan lebih mengenal lebih banyak persebaran ragam budaya-budaya di Indonesia. Adapun manfaat yang siswa dapatkan adalah keterampilan siswa lebih meningkat, dan ada pengalaman baru membuat prakarya dari barang bekas.

Berdasarkan hasil penelitian diatas diketahui bahwa dengan memanfaatkan media diorama 3 dimensi dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS Indonesiaku Kaya Budaya, dimana masalah kreativitas siswa dapat diselesaikan dengan media diorama 3 dimensi yang berkaitan dengan keterampilan siswa dalam menambah kreativitas siswa melalui pengelolaan barang bekas yang dapat diubah menjadi media yang unik dan kreatif, serta memiliki nilai guna dan manfaat, khususnya mengenal budaya-budaya yang ada di Indonesia.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dan partisipasi siswa dalam membuat diorama 3 dimensi yang sudah meningkat dan terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dijadikan pada perolehan nilai observasi dari aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II mencapai dengan skor 80% dengan kualifikasi yang sangat baik, sedangkan dari data hasil pengamatan di siklus II juga mencapai 80% pada kualifikasi sangat baik. Melalui data tersebut, maka guru sudah melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan optimal dengan kualifikasi baik, selama penelitian.

Begitupula dengan penggunaan media diorama 3 dimensi pada siklus I dan II juga meningkat. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata hasil keterampilan kreativitas siswa pada siklus II dengan 84,17 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB), hal ini dipengaruhi oleh guru yang sudah maksimal dalam melaksanakan kegiatan yang ada dalam Modul Ajar dan partisipasi siswa yang sudah terampil dalam membuat diorama 3 dimensi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa,

kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SDN Labuang Baji II dapat meningkat dengan memanfaatkan media diorama 3 dimensi pada pembelajaran IPAS Indonesiaku Kaya Budaya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alihar, F. (2018). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 66, 37–39.  
[https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept\\_cost\\_estimate\\_accepted\\_031914.pdf](https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf)
- Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44.
- Hakpantria; Hendrika, I. (2019). Hubungan antara Lingkungan Belajar di Sekolah Dasar dengan Prestasi Belajar Kelas Tinggi. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan* ..., 2(1), 27–33.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/18514%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/18514/13227>
- Hermanto, P. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka. *Sindonews.Com*, 4(2), 55–65.
- Kemendikbud. (2018). Kamus Besar Bahasa Indoensia. In *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Oleh, S., & Nisa, L. A. (2014). *Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Pembelajaran Ips Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Al- Falah Blitar Pembelajaran Ips Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Al- Falah Blitar*.
- Prabowo, D. M. (2019). Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242.  
<https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.17008>
- Sudjana, N. (2018). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (S. B. Algensindo (ed.)). 2018.
- Sugianto. (2019). PENERAPAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA POKOK BAHASAN MATERI GENETIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII IPA 1 SMAN 6 CIREBON TAHUN PELAJARAN 2015/2016. *Gema Wiralodra*. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v7i2.91>
- Tadius. (n.d.). *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Critical Incident dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 164 Tina' Kabupaten Tana Toraja*.