

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI SANGGAR
BELAJAR KEPONG MALAYSIA**

Vivi Juli Indah Purnama¹, Amin Basri²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

¹vivipurnama8313@gmail.com, ²aminbasri@umsu.ac.id

ABSTRACT

Conventional learning practices that rely heavily on teacher-centered approaches and lack the use of concrete learning media can hinder the development of students' creative thinking skills. Therefore, innovative learning strategies are needed to actively engage students and provide meaningful learning experiences. This study aims to examine the effect of using diorama media on students' creative thinking skills at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The research subjects consisted of a single group of students who were administered a pretest prior to the treatment and a posttest after learning activities using diorama media. Data were collected through tests and observations, while data analysis was conducted using the Shapiro–Wilk normality test and a dependent t-test. The results indicated that the data were normally distributed and that there was a significant difference between pretest and posttest scores after the implementation of diorama media. These findings demonstrate that the use of diorama media has a significant effect on improving students' creative thinking skills. Diorama media creates a more interactive, concrete, and meaningful learning environment, encouraging students to develop ideas, imagination, and active participation during the learning process. Therefore, diorama media can be considered an effective alternative instructional medium for enhancing students' creative thinking skills.

Keywords: *diorama media, creative thinking skills, quantitative approach*

ABSTRAK

Praktik pembelajaran konvensional yang masih sangat bergantung pada pendekatan berpusat pada guru serta minimnya penggunaan media pembelajaran konkret dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen melalui desain One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian terdiri atas satu kelompok peserta didik yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan

media diorama. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media diorama. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media diorama mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, dan bermakna, sehingga mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide, imajinasi, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media diorama dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci: media diorama, kemampuan berpikir kreatif, pembelajaran kuantitatif

A. Pendahuluan

Berpikir kreatif tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan baru, tetapi kemampuan untuk mengaitkan berbagai konsep, membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang berbeda, serta mengekspresikan ide secara orisinal dan efektif. Kemampuan ini menjadi sangat penting karena seiring dengan perkembangan zaman, peserta didik dituntut tidak hanya mampu mengingat dan memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan secara kreatif untuk menyelesaikan masalah kompleks yang mereka hadapi. Hal ini terutama relevan pada mata pelajaran yang bersifat eksploratif dan kontekstual, seperti geografi, sains, dan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), di mana peserta didik harus mampu

menghubungkan konsep teoretis dengan fenomena nyata di lingkungan mereka. Penelitian (Rahman, Kafili, Chakim, & Nur, 2025) menekankan bahwa dalam pembelajaran geografi, kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat krusial untuk menemukan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah geosfer, termasuk permasalahan lingkungan, sosial, dan pemanfaatan sumber daya alam. Kegiatan pembelajaran yang bersifat kreatif, inovatif, dan kolaboratif mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep geografi, mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta kreatif mereka. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah

penggunaan media diorama, terutama diorama tiga dimensi (3D). Media ini memungkinkan peserta didik untuk merepresentasikan konsep abstrak secara visual dan konkret, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan daya imajinasi. Diorama 3D tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk berkreasi, merencanakan, dan mengekspresikan ide mereka melalui proyek yang nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rahma, Afendi, Rizal, & Hidayat, 2025) menunjukkan bahwa penerapan proyek media diorama 3D dalam pembelajaran geografi melalui pendekatan Collaborative Project Based Learning (CPBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari merancang, membuat, hingga mempresentasikan diorama mereka, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton atau pasif. Dengan demikian, kemampuan mereka untuk menggabungkan pengetahuan konseptual dengan ekspresi kreatif terasah melalui pengalaman langsung

dalam proyek tersebut Masalah yang muncul dalam pembelajaran tradisional, baik pada mata pelajaran geografi maupun IPAS, adalah kurangnya partisipasi aktif siswa. Pembelajaran yang bersifat monoton, berpusat pada guru, dan lebih menekankan hafalan materi membuat siswa jarang diberikan kesempatan untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasi mereka. Hal ini juga tercermin dalam penelitian (Safitri, Artayasa, & Raksun, 2024) yang menyoroti rendahnya keterlibatan siswa akibat metode pembelajaran yang kurang inovatif. Siswa cenderung pasif, mengikuti alur pembelajaran secara rutin, dan tidak terlatih dalam memecahkan masalah secara kreatif. Akibatnya, kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang secara optimal, padahal kemampuan ini sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut inovasi, pemecahan masalah, dan kreativitas. Kesenjangan inilah yang kemudian mendorong peneliti untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan media

diorama sebagai alat pembelajaran dianggap mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mengekspresikan ide secara kreatif. Diorama memungkinkan siswa melihat hubungan antar konsep, mengorganisasi informasi secara visual, dan menghadirkan representasi nyata dari pengetahuan yang mereka peroleh. Dalam konteks Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, penggunaan media diorama diharapkan mampu memberikan lingkungan belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga belajar bekerja sama dalam kelompok, merancang konsep bersama, dan menyelesaikan proyek yang menuntut kreativitas serta inovasi (Simatupang & Anas, 2024) Dengan demikian, pembelajaran melalui diorama tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya penelitian empiris yang memfokuskan pada pengaruh media diorama dalam konteks pembelajaran di luar kelas formal, seperti sanggar belajar, pusat kreatifitas, atau sekolah non-formal (Siswanto, 2023). Sebagian besar penelitian sebelumnya, masih berfokus pada lingkungan sekolah formal dan pada mata pelajaran tertentu, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke konteks lain. Kesenjangan penelitian ini menjadi penting untuk diisi, karena penggunaan media diorama di sanggar belajar memiliki karakteristik unik, termasuk variasi peserta didik, metode pengajaran yang lebih fleksibel, dan motivasi belajar yang berbeda (Zulfa, 2025). Penelitian yang mendalami konteks ini dapat memberikan pemahaman lebih luas tentang bagaimana media diorama memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam situasi belajar yang lebih non-formal, sehingga memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif. Secara khusus, penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS maupun geografi bertujuan untuk mengatasi

permasalahan kebosanan belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka melalui pendekatan belajar berbasis proyek. Pendekatan ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga merancang, mengeksekusi, dan menilai proyek mereka sendiri (Salsabilah, Bastaman, & Usmaedi, 2025)

Proses tersebut menumbuhkan kemampuan berpikir divergen dan konvergen, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim. Selain itu, media diorama juga memfasilitasi pembelajaran kontekstual, di mana siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan fenomena nyata di lingkungan mereka, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan relevan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menarik beberapa rumusan masalah.

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran di Sanggar

Belajar Kepong, Malaysia?

2. Apakah penerapan proyek diorama 3D mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) berupa *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok yang sama. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengukur perubahan kemampuan siswa secara objektif setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan lembaga dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu yang meliputi tahap survei pendahuluan, pelaksanaan pretest, penerapan pembelajaran menggunakan media diorama, observasi proses pembelajaran, serta pelaksanaan posttest. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes yang disusun untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dan lembar observasi yang digunakan sebagai data pendukung (deskriptif), bukan sebagai data utama statistik. Instrumen tes digunakan pada saat pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran menggunakan media diorama. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator utama, yaitu kemampuan siswa dalam mengamati dan memahami objek diorama yang tercermin dari kecakapan siswa mengidentifikasi unsur-unsur penting serta menjelaskan keterkaitan antarbagian diorama, kemampuan

menghasilkan ide dan gagasan yang terlihat dari keberanian siswa mengemukakan pendapat serta memberikan alternatif pemecahan masalah berdasarkan pengamatan diorama, kemampuan berpikir fleksibel yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa melihat suatu konsep dari berbagai sudut pandang, serta kemampuan menyampaikan hasil pemikiran secara lisan maupun tertulis dengan runtut dan logis. Survei pendahuluan dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kondisi pembelajaran di Sanggar Belajar Kepong melalui kegiatan observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara singkat dengan pendidik, serta identifikasi karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Hasil survei pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran konkret, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media diorama untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan pada dua titik waktu, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan, di mana pengukuran pertama (O_1) dilakukan melalui pretest

untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa, sedangkan pengukuran kedua (O_2) dilakukan melalui posttest setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Perbandingan hasil kedua pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media diorama dalam pembelajaran, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur melalui indikator yang mencakup aspek kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, orisinalitas gagasan, dan kemampuan mengembangkan ide berdasarkan stimulus pembelajaran. Rancangan penelitian mengikuti pola $O_1 \times O_2$, di mana O_1 merupakan pretest, X merupakan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media diorama, dan O_2 merupakan posttest. Tahapan pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media diorama selama

beberapa pertemuan, kemudian dilakukan observasi untuk mencatat keterlibatan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah perlakuan. Prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui tahap pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media diorama, observasi proses pembelajaran untuk mencatat respons, partisipasi, dan kreativitas siswa, serta pemberian posttest sebagai pengukuran akhir kemampuan berpikir kreatif siswa. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik parametrik yang diawali dengan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji t-test dependen untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran di Sanggar Belajar Kepong memberikan pengaruh yang nyata terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa karena media ini

menghadirkan bentuk visual tiga dimensi yang konkret sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara abstrak, tetapi juga dapat mengamati, membayangkan, serta mengaitkan konsep pembelajaran dengan situasi nyata yang mendorong siswa berpikir lebih luas, fleksibel, dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan pemecahan masalah (Sinta, 2023). Media diorama mampu merangsang imajinasi siswa melalui tampilan objek pembelajaran yang realistis dan menarik, di mana bentuk, warna, dan susunan ruang dalam diorama mendorong siswa mengembangkan ide-ide baru serta menafsirkan informasi berdasarkan sudut pandang masing-masing, sehingga diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang memperkuat proses berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif siswa terlihat dari meningkatnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta memberikan alternatif jawaban selama proses pembelajaran berlangsung, karena media diorama menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan tidak menekan siswa untuk memberikan

jawaban tunggal yang benar, melainkan mendorong eksplorasi berbagai ide dan gagasan sesuai pemahaman masing-masing (Aeni, Muhardini, & Muhdar, 2024). Penggunaan media diorama juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai solusi atau ide dari satu permasalahan dengan melihat suatu konsep dari berbagai perspektif melalui pengamatan langsung terhadap diorama, yang secara bertahap memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan daya cipta siswa. Selain itu, media diorama berperan dalam meningkatkan motivasi belajar karena bentuk pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional membuat siswa lebih fokus, antusias, dan nyaman untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Andini & Suharto, 2024). Di Sanggar Belajar Kepong, penggunaan media diorama juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui aktivitas mengamati, mendiskusikan, dan menafsirkan diorama bersama teman sebaya, yang mendorong terjadinya pertukaran ide, melatih penghargaan terhadap perbedaan pendapat, serta

memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa (Angraini, Sagiman, & Yosi, 2025). Penerapan proyek diorama tiga dimensi semakin meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses perencanaan, pengumpulan bahan, pembuatan, dan pengembangan media pembelajaran, sehingga siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek pembelajaran yang aktif dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Proses ini menuntut kerja sama, diskusi, dan pengambilan keputusan bersama yang menciptakan suasana belajar kolaboratif dan mendorong partisipasi aktif setiap siswa, termasuk meningkatnya interaksi antara siswa dan guru, di mana guru berperan sebagai fasilitator sementara siswa aktif bertanya, menyampaikan ide, serta meminta umpan balik terhadap hasil kerja mereka (Aprilia & Putri, 2020). Proyek diorama juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan kemampuan individu sesuai minat masing-masing, baik dalam aspek desain, pewarnaan, penyusunan, maupun presentasi hasil

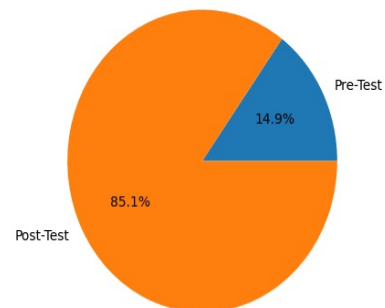
proyek, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi secara maksimal (Budiani, Sutisnawati, & Maula, 2023). Pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui proyek diorama membuat pembelajaran tidak monoton, meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan hasil kerja, serta melatih kemampuan mengomunikasikan ide dan menjawab pertanyaan di depan kelas, yang secara keseluruhan memperkuat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Dayana, Winarni, & Agusdianita, 2021). Efektivitas penggunaan media diorama juga didukung oleh strategi pembelajaran yang terencana dan kontekstual, di mana guru merancang aktivitas yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir dan eksplorasi ide siswa melalui pendekatan pembelajaran aktif, diskusi, kerja kelompok, dan tugas proyek berbasis diorama yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka (Hurwanani et al., 2025). Keberhasilan pembelajaran berbasis diorama turut dipengaruhi oleh kesiapan guru, minat dan

motivasi siswa, serta lingkungan belajar yang kondusif, terbuka, dan menghargai perbedaan pendapat, meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu, sarana dan prasarana, serta perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa yang memerlukan pendampingan lebih intensif agar seluruh siswa dapat terlibat secara optimal (Nabila, 2024). Secara keseluruhan, penggunaan media diorama mampu membangun kemampuan berpikir kreatif siswa secara holistik karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan, di mana siswa tidak hanya memahami dan menganalisis konsep, tetapi juga menunjukkan sikap positif, antusiasme, tanggung jawab, serta mengembangkan keterampilan motorik melalui kegiatan merancang dan membuat diorama, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, berkesan, dan mendukung terbentuknya kebiasaan berpikir kreatif yang berkelanjutan serta karakter positif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan keterbukaan terhadap ide baru.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

No	Data	Statistik Shapiro–Wilk	df	Sig.
1	Pre-Test	0,929	20	0,145
2	Post-Test	0,973	20	0,825

Perbandingan Nilai Signifikansi (Sig.) Pre-Test dan Post-Test



Gambar 1. Diagram grafik Hasil Uji Normalitas Data

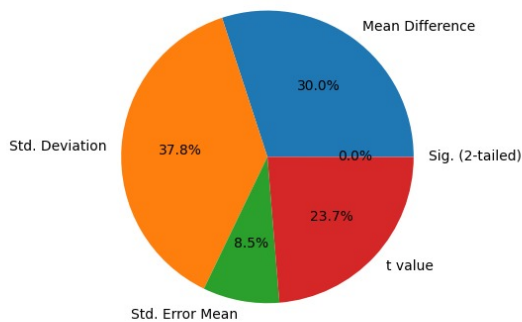
Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode **Shapiro–Wilk**, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data **Pre-Test** sebesar **0,145** dan pada data **Post-Test** sebesar **0,825**. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi **0,05 (p > 0,05)**, sehingga dapat disimpulkan bahwa data Pre-Test dan Post-Test berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data penelitian ini layak dianalisis menggunakan **uji statistik**

parametrik, yaitu uji t-test dependen (paired samples t-test).

Tabel 2. Hasil Uji T-Test Dependen (Paired Samples Test)

N	Pasangan Data	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
1	Pre-Test - Post-Test	-4,500	5,671	1,268	-3,549	9	0,002

Diagram Lingkaran Statistik Pre-Test vs Post-Test



Gambar 2. Diagram grafik Hasil Uji T-Test Dependen

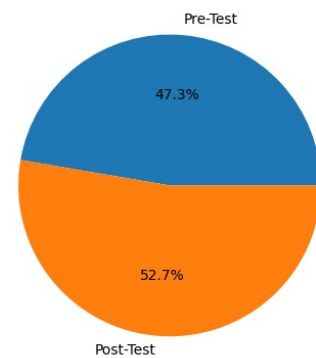
Berdasarkan hasil uji **t-test dependen**, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,002**, yang lebih kecil dari **0,05 (p < 0,05)**. Oleh karena itu, **hipotesis nol (H₀) ditolak** dan **hipotesis alternatif (H₁) diterima**. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat **perbedaan yang signifikan** antara nilai Pre-Test dan Post-Test. Nilai **mean difference sebesar -4,500** menunjukkan adanya peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa **penggunaan media diorama berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.**

Tabel 3. Paired Samples Statistics

Pasangan	Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	39,35	20	6,722	1,503
	Post-Test	43,85	20	6,141	1,373

Diagram Lingkaran Mean Pre-Test dan Post-Test



Gambar 3. Paired Samples Statistic

Berdasarkan tabel **Paired Samples Statistics**, diketahui bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan. siswa SD mengalami peningkatan dari **39,35** pada saat **Pre-Test** menjadi **43,85** pada saat **Post-Test**. Jumlah responden pada kedua pengukuran adalah sama, yaitu sebanyak **20 siswa**. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya

perubahan positif pada kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media diorama.

D. Kesimpulan

Penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Media diorama mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, kontekstual, dan menarik sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengembangkan ide, imajinasi, serta cara berpikir yang lebih fleksibel dan inovatif. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penerapan pembelajaran berbasis proyek menggunakan diorama terbukti meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga mendorong siswa untuk

lebih bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar mereka. Disarankan agar pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan media diorama sebagai bagian dari strategi pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa, serta menyediakan waktu dan fasilitas yang memadai agar penggunaan media diorama dapat berjalan secara efektif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media diorama pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Aeni, N., Muhardini, S., & Muhdar, S. (2024). The Effects of CTL And PjBL Models Assisted by Diorama Media on Students' Creative Thinking Abilities. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 472–481.
- Andini, T. J., & Suharto, Y. (2024). Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran

- Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 219–233.
- Angraini, R., Sagiman, S., & Yosi, Y. (2025). Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 09 Kepahiang. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP.
- Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan media diorama: solusi pembelajaran matematika materi skala terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi jenjang dasar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 143–155.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui penggunaan media diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 1011–1016.
- Dayana, R., Winarni, E. W., & Agusdianita, N. (2021). Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 106–114.
- Hurwanani, D., Prayogo, M. S., Madani, M. R., Hamdani, D., Khasanah, D. A., Aini, A. N., ... Sholihah, R. (2025). Analisis Penerapan Media Diorama Struktur Tumbuhan Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(8), 470–475.
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika Dan Aplikasi DeCartesiaN*, 7(1), 44–46.
- Nabila, I. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd: Intan Yumna Nabila, Suryanti. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

- 12(5).
Rahma, S., Afendi, A. H., Rizal, F., & Hidayat, S. (2025). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 28–35.
- Rahman, R. R., Kafili, S. M. R., Chakim, M. F., & Nur, D. M. M. (2025). Implementasi Diorama untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam pembelajaran IPAS pada Kelas VIII di MTS Miftahul Huda. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 58–65.
- Safitri, M. A. S., Artayasa, I. P., & Raksun, A. (2024). Efektivitas Penerapan Project Based Learning Dengan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Keanekaragaman Hayati Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 762–768.
- Salsabilah, N., Bastaman, W. W., & Usmaedi, U. (2025). MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERBANTUAN DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA MAN 1 LEBAK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *KALA MANCA: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH*, 13(2), 50–64.
- Simatupang, D. A., & Anas, N. (2024). Pengembangan media AQUACA pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 376–385.
- Sinta, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 352–359.
- Siswanto, E. (2023). Pengembangan Model Project Based Learning Tentang Kenampakan Alam Dengan Media Diorama Untuk Peningkatan High Order Tingking Skill (HOTS) Siswa Kelas 4 SDN Punte 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 751–774.
- Zulfa, I. (2025). Pengaruh Pengaruh

Penggunaan Proyek Diorama
Terhadap Kemampuan Berpikir
Kreatif Siswa Pada Pembelajaran
IPAS. *The Elementary Journal*,
3(1), 31–37.