

Efektivitas Media Diorama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS

Indana Zulfa Ainun Ni'mah¹, Uswatun Hasanah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Article Info

Article history:

Received February 20, 2025

Revised March 23, 2025

Accepted April 24, 2025

Kata Kunci:

Proyek Diorama
Berpikir Kreatif
Pembelajaran IPAS

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar karena pembelajaran yang monoton, oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif peserta didik kurang terasah. Peningkatan berpikir kreatif sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan proyek diorama. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 14 Blitar dengan sampel kelas B sebagai kelompok eksperimen menggunakan proyek diorama dan kelas C sebagai kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test berpikir kreatif serta angket setelah melaksanakan proyek diorama. Hasil dari penelitian ini, 1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS dengan nilai sig. 0,002 karena terdapat hubungan yang kuat antara variabel independen dan variabel dependen. 2) Besaran pengaruhnya diperoleh sebesar 0,468 karena terdapat variabel lain yang secara teoritis dapat mempengaruhi berpikir kreatif namun tidak di ukur dalam penelitian ini seperti motivasi belajar dan minat peserta didik.

Corresponding Author:

Indana Zulfa Ainun Ni'mah

zulfa5908@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu penunjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berpengaruh besar terhadap pemahaman siswa, media yang tidak hanya dapat dirasakan oleh indra pendengar saja tetapi juga dapat dilihat oleh mata [12]. Berkembangnya teknologi saat ini, guru bisa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran [4]. Diorama menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif karena dapat menggambarkan suatu konsep, peristiwa dan tema tertentu. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah diorama, yaitu representasi tiga dimensi yang menggambarkan suatu konsep, peristiwa, atau tema tertentu [6]. Metode ini sering digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Diorama merupakan media visual berbentuk tiga dimensi yang disusun dalam bentuk miniatur ruangan display dengan flat sebagai dinding sehingga terkesan realistis. Pemanfaatan diorama sebagai alat pengajaran mempunyai beberapa aspek yang sangat menarik. Awalnya, diorama digunakan di museum-museum di seluruh Eropa dan Amerika pada abad 19 untuk mengilustrasikan peristiwa sejarah dan konsep ilmiah secara visual [3]. Selanjutnya, datangnya penjajah Belanda di Indonesia membawa pengaruh terkait

perkembangan seni yang termasuk di dalamnya adalah diorama. Sejak saat itu, diorama di Indonesia telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Banyak guru menggunakan diorama sebagai alat bantu mengajar untuk membantu peserta didik memvisualisasikan suatu konsep atau peristiwa tertentu [9].

Pada konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diorama dapat berfungsi sebagai alat visual yang efektif untuk menggambarkan fenomena alam, sejarah, atau konsep-konsep sosial yang kompleks [9]. Dengan menciptakan diorama, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan proyek diorama dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk berimajinasi dan berkreasi. Mereka dapat merancang dan membangun diorama sesuai dengan tema yang dipelajari, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Proses ini melibatkan berbagai keterampilan, seperti perencanaan, penelitian, dan kolaborasi, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Pada abad ke-21 siswa harus menguasai pengetahuan, keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, mampu berkomunikasi serta berkolaborasi secara efektif. Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, serta memecahkan masalah dengan cara yang inovatif [7]. Berpikir kreatif sangat penting karena membantu siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif ini dapat mengeksplorasi ide-ide siswa dan dapat menemukan solusi yang unik dari suatu masalah yang sedang dihadapi. Pada pembelajaran, siswa harus aktif salah satunya dengan belajar berpikir kreatif, tidak hanya mendengarkan saja dan guru menjadi fasilitator bagi siswa. Sesuai dengan salah satu pilar pendidikan yaitu *learning to do* yang berarti guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga siswa mempunyai bekal dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk masa depan nanti [5].

Berpikir kreatif terdapat berbagai indikator yang mencakup aspek kognitif dan afektif yang berhubungan dengan kreativitas siswa. Pada aspek kognitif meliputi kelancaran berpikir, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Sedangkan aspek afektif didasarkan pada rasa ingin tahu, imajinasi, dan keberanian mengambil resiko dalam sebuah ide atau gagasan. Berpikir kreatif yang kebanyakan digunakan oleh guru yaitu aspek berpikir kreatif lancar (*fluency*) melalui kegiatan tanya jawab [13]. Pada aspek berpikir kreatif orisinalitas (*originality*) masih sedikit guru yang mengembangkan karena kurang maksimalnya guru dalam mengembangkan berpikir memerinci (*elaboration*) dan berpikir luwes (*flexibility*) sehingga ide-ide peserta didik yang orisinal belum muncul.

Meskipun berpikir kreatif penting, tetapi masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan ini. Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan Tri Julia memaparkan bahwa penyebab rendahnya berpikir kreatif siswa karena beberapa guru masih menggunakan metode konvensional, dimana fokusnya hanya ke guru saja. Selain itu, siswa juga belum terbiasa menganalisa dan menumbuhkan ide baru dalam proses pembelajaran [2]. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan ditemukan permasalahan bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang monoton, sehingga kemampuan berpikir kreatif masih perlu ditingkatkan.

Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan objek dari peserta didik langsung yang akan membuat media diorama. Karena siswa akan menunjukkan kreativitas mereka secara nyata dan siswa akan belajar merencanakan, mengorganisasi, serta menyajikan ide-ide mereka dalam bentuk visual. Kegiatan ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang seberapa kreatif siswa dan bagaimana siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam proyek diorama tersebut.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan meneliti hubungan antar variabel. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). *Quasi eksperimen* digunakan untuk mendapatkan informasi yang mendekati hasil dari eksperimen sebenarnya, terutama ketika tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan [1].

Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Bentuk desain nya dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ : Pretest yang diberikan kepada kelas eksperimen
- O₂ : Posttest yang diberikan kepada kelas kontrol
- X : Perlakuan berupa penggunaan proyek diorama
- O₃ : Pretest yang diberikan kepada kelas kontrol
- O₄ : Posttest yang diberikan kepada kelas eksperimen

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling, di mana pemilihan sampel tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel. Populasi dari penelitian ini yaitu semua siswa kelas V A, B, C dengan total 64 siswa. Sedangkan sampel yang diambil yaitu kelas V B dan C sesuai kriteria yang ditentukan. Tes dan kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Untuk mengumpulkan data tentang tingkat pengaruh proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif diukur dengan 10 pernyataan kuesioner, sedangkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa diukur dengan pretest dan posttest yang terdiri dari 8 soal uraian.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji instrumen penelitian, uji prasyarat dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS version 25. Uji instrumen penelitian berupa uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test dan uji Cohen's.

Rumus uji cohen's:

$$d = \frac{x_1 - x_2}{S_{gab}}$$

$$S_{gab} = \frac{\sqrt{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

- x_1 = Rerata kelompok eksperimen
- x_2 = Rerata kelompok kontrol
- n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen
- n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol
- s_1^2 = Varian kelompok eksperimen
- s_2^2 = Varian kelompok kontrol

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dapat disimpulkan dari analisis data yang dilakukan untuk melihat penggunaan proyek diorama berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS.

a. Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uji instrumen yang telah dilakukan diperoleh hasil uji validitas dengan taraf signifikansi 0,05 dan N = 15, maka r tabel adalah 0,514. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa 8 butir soal pretest dan posttest serta 10 pernyataan angket yang telah di uji cobakan kepada 15 responden dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas diketahui nilai cronbach's alpha pre-test sebesar 0,792, post-test sebesar 0,839, dan angket sebesar 0,834, maka nilai r hitung > r tabel atau dikatakan instrument tersebut reliabel.

Analisis selanjutnya yaitu uji prasyarat, uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat dari nilai sig. >0,05 maka data berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji. Berikut hasil uji, hasil pretest, posttest, dan angket memiliki nilai sig > 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil instrumen pretest, posttest dan angket berdistribusi normal. Hasil uji

homogenitas dapat dilihat dari nilai signifikansi. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai sig. 0,114. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sehingga $0,114 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data tes yang digunakan dalam penelitian bersifat homogen.

Analisis selanjutnya yaitu uji hipotesis penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji cohen's. Dari hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, nilai sig. $0,002 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak dan disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proyek diorama berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting, karena mendorong peserta didik untuk berpikir dan mengembangkan solusi yang inovatif. Penggunaan proyek diorama dalam pembelajaran melibatkan peserta didik secara langsung. Proyek diorama tidak hanya mendorong peserta didik menjadi aktif, namun juga merangsang kreativitas. Hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi secara langsung [10]. Dalam proyek diorama, siswa tidak hanya belajar tentang ekosistem secara teori, tetapi mereka juga terlibat langsung dalam menciptakan model ekosistem. Dengan cara ini, mereka dapat melihat dan memahami interaksi antara berbagai elemen dalam ekosistem, seperti tanaman, hewan, dan lingkungan yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima pembelajaran secara pasif, tetapi mereka harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mereka sendiri. Proyek diorama memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang telah mereka pelajari dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, proyek ini juga mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek diorama.

Siswa melakukan proyek diorama yang menggambarkan berbagai ekosistem, termasuk ekosistem sawah, ekosistem sungai, dan ekosistem kebun. Setiap diorama yang dibuat peserta didik dirancang untuk menggambarkan interaksi dari berbagai elemen dalam ekosistem yang dipilih. Dalam proses pembuatan diorama, terdapat beberapa tahap yang dilakukan siswa, diantaranya:

a. Perencanaan Konsep

Pada tahap ini, siswa diminta untuk merumuskan ide-ide dasar mengenai ekosistem yang akan mereka buat. Proses pengembangan ide ini mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif, mengeksplorasi dan mempertimbangkan berbagai elemen yang akan dimasukkan dalam diorama. Setelah menentukan konsep, peserta didik mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam ekosistem yang saling berinteraksi. Proses ini melatih kemampuan analitis dan kritis, serta mendorong mereka untuk berpikir secara mendalam tentang hubungan dalam ekosistem.

b. Desain

Pada tahap ini, siswa membuat sketsa desain diorama. Mereka harus mempertimbangkan aspek estetika dan fungsional dari desain yang akan dibuat. Dengan melakukan diskusi kelompok dapat mengeksplorasi konsep-konsep baru dan menciptakan representasi visual yang inovatif.

c. Pembuatan Diorama

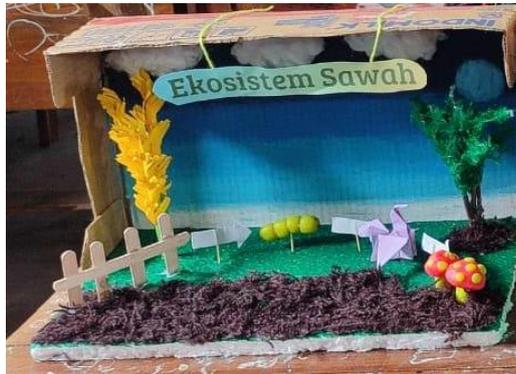
Setelah desain ditentukan, siswa mulai membuat diorama. Selama proses pembuatan, siswa tidak hanya mengikuti desain sebelumnya, tetapi juga dapat mengembangkan dan memperinci ide-ide yang ada. Proses ini melibatkan kolaborasi, dimana mereka harus saling mendukung dan berbagi tugas. Keterlibatan aktif dalam pembuatan diorama ini mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembuatan diorama. Pada tahap ini juga peserta didik harus menerapkan aspek berpikir kreatif elaborasi, dimana mereka membuat bentuk-bentuk pada diorama secara rinci dan detail.

d. Presentasi

Tahap akhir yaitu presentasi diorama yang telah dibuat. siswa menjelaskan konsep, elemen, dan interaksi dalam ekosistem yang mereka representasikan. Pada tahap ini tidak hanya mengasah kemampuan komunikasi tetapi juga memberikan kesempatan untuk refleksi. Mereka dapat mengevaluasi proses yang telah dilalui dan menerima umpan balik yang membangun.

Melalui tahap-tahap tersebut, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih tentang keanekaragaman hayati dan pentingnya setiap elemen dalam ekosistem. Berikut hasil proyek diorama:

Gambar 1
Ekosistem Sawah



Pada proyek diorama ini, siswa menciptakan diorama ekosistem sawah yang menampilkan padi, ulat, burung, dan jamur atau pengurai, serta elemen pendukung seperti tanah, pohon dan pagar.

Gambar 2
Ekosistem Sungai



Diorama ekosistem sungai menggambarkan keanekaragaman hayati dengan menampilkan eceng gondok, ikan, bangau, dan jamur atau pengurai. Kolam dalam diorama ini terbuat dari alas kertas warna biru dan kapas di atasnya agar terlihat seperti air. Selain itu, terdapat elemen tambahan seperti pagar, bunga, dan pohon.

Gambar 3
Ekosistem Kebun



Diorama ini menunjukkan ekosistem kebun. Pada ekosistem ini terdiri dari bunga, ulat, burung pipit, dan jamur atau pengurai. Dalam diorama ini, terlihat ada berbagai elemen pendukung seperti sungai, pohon, dan pagar. Penggunaan proyek diorama berkontribusi pada peningkatan berbagai aspek keterampilan berpikir

kreatif, termasuk aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dengan cepat (*fluency*), dapat dilihat ketika siswa diminta untuk menentukan tema diorama dan menciptakan berbagai ide tentang jenis tanaman, hewan, serta berbagai elemen tambahan seperti pohon, sungai, cuaca, dalam waktu singkat. Kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari solusi atau ide yang beragam (*flexibility*), ketika siswa sedang membuat proyek diorama dan rencana awal tidak berjalan dengan baik, maka harus mencari cara lain atau menggunakan bahan yang berbeda tanpa merasa terjebak pada satu ide saja. Contohnya ketika kelompok 1 membuat bentuk burung dari plastisin tetapi tidak jadi, akhirnya dibuat dari kertas origami. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan original (*originality*), menciptakan elemen diorama dengan cara inovatif, seperti menggunakan benang wol untuk menciptakan struktur tanah atau untuk membuat daun agar terlihat seperti pohon. Kemampuan untuk membuat diorama secara detail dan rinci (*elaboration*), semakin rinci media yang mereka buat, maka semakin kreatif.

Hal ini juga didukung oleh Resi dan Endang bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diorama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga ide-ide siswa dapat dikembangkan [5]. Kegiatan belajar mengajar akan lebih *joyfull* ketika pembelajarannya menarik dan inovatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar.

b. Berapa Besar Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS.

Effect Size atau ukuran efek merupakan alat penting dalam penelitian pendidikan yang digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh suatu intervensi. Salah satu ukuran efek yang paling umum digunakan adalah Cohen's d, yang mengukur perbedaan antara dua kelompok dalam satuan deviasi standar. Cohen's d dihitung dengan cara membagi perbedaan rata-rata antara dua kelompok dengan deviasi standar gabungan dari kedua kelompok [8].

Tabel 2
Kriteria Effect Size

Interval	Interpretasi
$0 < d < 0,2$	Rendah
$0,2 \leq d \leq 0,8$	Sedang
$0,8 \leq d$	Tinggi

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa nilai Cohen's d yang diperoleh adalah 0,468. Menurut interpretasi umum mengenai ukuran efek, nilai Cohen's d sebesar 0,468 dapat dikategorikan sebagai efek sedang. Ini berarti bahwa penggunaan proyek diorama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dengan efek yang sedang.

Nilai ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek diorama tidak hanya menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif mereka, tetapi juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek, seperti proyek diorama, dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi ukuran efek dalam penelitian ini yaitu keterlibatan dan keterampilan peserta didik di setiap tahap pembuatan diorama, mulai dari perencanaan hingga presentasi. Keterlibatan dan keterampilan yang tinggi dalam proses ini dapat mengeksplorasi ide-ide mereka secara lebih mendalam dan mengembangkan solusi kreatif, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Selain itu, dukungan sumber daya yang memadai, juga berperan penting dalam keberhasilan proyek diorama. Faktor lain yang perlu diperhatikan seperti motivasi dan minat peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap topik yang dipelajari cenderung lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan proyek diorama.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa proyek diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik, tetapi juga efektif dalam merangsang kreativitas peserta didik. Meskipun pengaruhnya berada pada tingkat sedang, hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Hal ini berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

2. Besar pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan pengujian effect size (d) diperoleh 0,468 dan termasuk dalam kategori pengaruh sedang.

TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang ikut mendukung pembuatan artikel selalu memberikan semangat dan saran terbaiknya. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] Abu Achmadi, Cholid Narkubo. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- [2] Andini, Tri Julia, and Yusuf Suharto. "Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* vol 7, no. no 2 (2024): 219–33. 10.37329/cetta.v7i2.3291.
- [3] Briyan B, Rasmussen. "Technologies of Nature: The Natural History Diorama and The Preserve of Environmental Consciousness." *Victorian Studies* vol 60, no. no 2 (2018): 255.
- [4] Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- [5] Dayana, Resi, Endang Widi Winarni, and Neza Agusdianita. "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *E. W.* vol.4, no. no.1 (2021): 112.
- [6] Evitasari, Atika Dwi, and Mariam Sri Aulia. "Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3, no. 1 (March 25, 2022): 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>.
- [7] Herdani, Dwi. "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open – Ended Problem Pada Materi Bangun Datar Segi Empat." *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika (JTAM)* 2, no.1 (2018): 10.
- [8] Izzah, Nurul, Asrizal Asrizal, and Festiyed Festiyed. "Meta Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA dan Fisika Berbasis STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Fisika* vol 9, no. no 1 (March 25, 2021): 118.
- [9] Khusnul Khotimah, Arya Rizki. "Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas V Sekolah DasarSumokembangri II Di Sidoarjo." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2014, 2.
- [10] Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 255.
- [11] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [12] Supriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2 no. 1 (2019): hal. 475.
- [13] Yuli Nurul, Fauziyah. "Kemampuan Guru Sd Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pelajaran Ipa." *Jurnal Pendidikan* vol 11, no. no 2 (2020): 63.