

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KREATIVITAS
ANAK DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM DAN SOSIAL (IPAS) PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 09 KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
RENTI ANGRAINI
NIM. 21591172**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, ketua program studi

di-curup

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

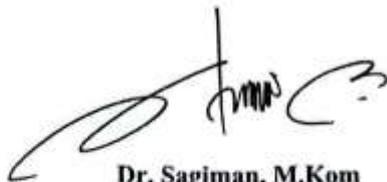
setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara Renti Angraini (21591172) mahasiswa program studi Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah IAIN Curup yang berjudul "PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KREATIVITAS ANAK DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) SISWA KELAS V SD NEGERI 09 KEPAHANG" sudah dapat diajukan dalam siding munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan terima kasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

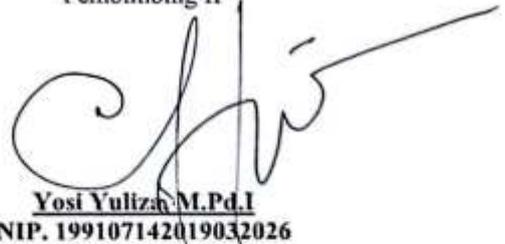
Curup, juli 2025

Pembimbing I



Dr. Sagiman, M.Kom
NIP. 197905012009011007

Pembimbing II



Yosi Yuliza, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Renti Angraini

Nim : 21591172

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : **Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis secara diajukan atau dirujuk dalam naskah ini atau disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 14 Agustus 2025

Penulis



Renti Angraini
NIM. 21591172



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 50 /In.34/FT/PP.00.9/ /2025

Nama : Renti Angraini
NIM : 21591172
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 11 Agustus 2025
Pukul : 09.30 -11.00 WIB
Tempat : Ruang 03 Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Sagiman, M.Kom
NIP. 197905012009011007

Sekretaris,

Yosi Yalizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Penguji I,

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001

Penguji II,

Dr. Guntur Putra Jaya, S. Sos, MM
NIP. 196904131999031005

Mengetahui,

Dekan



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamuallaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang”**. Salawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Sutarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Jamaludin Rahmat, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah membantu peneliti selama proses akademik perkuliahan.
5. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Pembimng I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibuk Yosi Yulizah, M.Pd.I, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dan Ibu Dosen sebagai pengajar pgmi yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

8. Staf PGMI yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
9. Bapak Rohman Aidi, M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 09 Kepahiang yang telah mengizinkan melaksanakan penelitian.
10. Dewan Guru, Peserta Didik Siswi, Dan Wali Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian, memberi bimbingan, arahan dan informasi dalam proses penelitian. penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institut pendidikan dan masyarakat luas.

wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, Juli 2025

Penulis

Renti Angraini

Nim. 21591172

MOTTO

*“Dari orang tua, demi orang tua, untuk orang tua”
Setiap tetes keringat orang tuaku adalah ribuan
Langkahku untuk terus maju
(Renti Angraini)*

*“Jangan takut nak, Bapak selalu ada disamping teteh”
(Bapak)*

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Allah menjanjikan pahala bagi orang-orang yang menuntut ilmu. Tiada lembar yang paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dalam menyelesaikan karya sederhana ini, tak mungkin dapat kuraih dengan usaha dan doa ku sendiri, ada banyak doa, cinta dan kalimat penyemangat yang selalu mengiringi di setiap langkah perjalanan ini hingga saya bisa menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

1. Hadiah ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak Saripudin dan Ibu Hera Wati, Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, terimakasih sudah mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terimakasih karena tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Terimakasih juga kepada keluarga besar Abah Udin dan Nenek Nesi, karena berkat doa, dukungan dan kasih sayang dari kalian yang tiada henti, Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini penulis persembakan sebagai tanda terimakasih dan bukti cinta penulis kepada kalian.
3. Adikku, Lismi Haryani. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis, Tumbuhlah menjadi versi paling hebat ya adikku.

4. Teruntuk Sikembar Dina Afriani dan Dini Anggraini, Sahabat penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa sedari SMP hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terimakasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
5. Kepada Angga Atmaja, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
6. Renti Angraini, diri saya sendiri. terimakasih sudah mampu berusaha dengan keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

ABSTRAK

RENTI ANGRAINI, NIM.21591172 “**Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh, kurangnya kreativitas belajar anak dalam pembelajaran IPAS, karena guru kurang menggunakan media pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS kelas V.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen, Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah Quasi Eksperimental. Sampel dalam penelitian ini adalah Peserta Didik kelas VB dan VC. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Dengan instrumen angket Skala Guttman. Teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis sampel t-tes.

Hasil penelitian menunjukkan Bahwa, Penggunaan media diorama meliputi Langkah-langkah yaitu memilih materi IPAS, membuat diorama, menambahkan detail dan elemen-elemen yang relevan, diskusi dengan Peserta Didik, interaksi dengan diorama, evaluasi pemahaman Peserta Didik, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil Pretest dan posttest kelas eksperimen, Kreativitas Peserta Didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan media Diorama dalam proses pembelajaran IPAS pada kelas V, diperoleh rata-rata *Pretest* 36,28, Dan rata-rata *posttest* 41,71. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa Kreativitas pembelajaran menggunakan media Diorama dalam proses pembelajaran IPAS, memiliki hasil yang lebih baik. Dari hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,38, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas Peserta Didik tergolong (sedang). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Diorama berpengaruh terhadap Kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang. berdasarkan uji hipotesis sampel t test, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara Kreativitas pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media Diorama terhadap Kreativitas anak dalam Pembelajaran IPAS pada Peserta Didik kelas V SDN 09 Kepahiang.

Kata Kunci: Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	12
1. Media pembelajaran diorama.....	12
2. Pengertian kreativitas.....	24
3. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS).....	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka pikir	40
D. Hipotesis penelitian.....	41
BAB III Metodologi Penelitian	
A. Desain Penelitian	42
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	44
D. Variabel Penelitian.....	47
E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data.....	47
F. Uji coba instrumen	54
G. Teknik Keabsahan Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran umum objek penelitian	61
B. Hasil penelitian	67
C. Pembahasan.....	86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran	94

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	42
Tabel 3.2 Populasi SD Negeri 09 Kepahiang	45
Tabel 3.3 Sampel SD Negeri 09 Kepahiang	46
Tabel 3.4 Kriteria Skor Skala Guttman	50
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument.....	52
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	56
Tabel 4.1 Data Guru SD Negri 09 Kepahiang	64
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik.....	66
Tabel 4.3 Sarana Prasarana	66
Tabel 4.4 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Tabel 4.5 Hasil Pretest	70
Tabel 4.6 Hasil Posttest.....	75
Tabel 4.7 Hasil Uji N-Gain	81
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas.....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas.....	79
Tabel 4.10 Uji Normalitas.....	79
Tabel 4.11 Uji Homogenitas	80
Tabel 4.12 Uji Hipotesis	81

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir	41
4.1 Diagram Batang Pretest.....	71
4.2 Diagram Batang Posttest	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	101
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	109
Lampiran 3 Pedoman Kuesioner.....	116
Lampiran 4 Angket Penelitian Sebelum Uji Validitas.....	118
Lampiran 5 Angket Penelitian Setelah Uji Validitas	123
Lampiran 6 Data Tabulasi.....	128
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas	131
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas	137
Lampiran 9 Lembar Validasi	138
Lampiran 10 SK Pembimbing	139
Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian	140
Lampiran 12 Surat Keterangan Izin Penelitian	141
Lampiran 13 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	142
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian	143
Lampiran 15 Dokumentasi.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".¹

Pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki idealisme nasional dan keunggulan profesional serta kompetensi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan bangsa dan negara.² Pendidikan ialah rangkaian pembelajaran untuk Peserta Didik agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir. Pendidikan digunakan semacam salah satu cara yang teratur untuk memperoleh tingkatan kehidupan yang semakin baik.³

¹ UU Ri, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*, (Sumatra Utara: 2016), Hal.54

² Nofrion, *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), Hal.41

³ Dwianti "Pengaruh Media Power Point Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa", *Purnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No. 4, (2021), Hal. 675

Pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan akses pendidikan antara daerah perkotaan dan terpencil, kualitas tenaga pendidik yang masih perlu ditingkatkan, dan penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran yang belum merata. Namun, pemerintah telah menerapkan beberapa kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti Kurikulum Merdeka yang memungkinkan sistem pembelajaran lebih fleksibel untuk menyesuaikan kebutuhan Peserta Didik dan kondisi sekolah.

Dalam pendidikan di Indonesia saat ini tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial Peserta Didik. Pendidikan sangat berperan penting dalam membentuk sikap dan karakter individu, membimbing mereka untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab, empatik, kreatif dan mampu berkontribusi positif dalam Masyarakat.

Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya.¹ Belajar paling efektif apabila didasari oleh dorongan

¹ M. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Ponorogo Uwais Inspirasi Indonesia,2017),Hal.3

motivasi yang murni berasal dari dalam diri sendiri, adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup definisi sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.²

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk menyampaikan informasi, memperjelas konsep, dan meningkatkan pemahaman Peserta Didik. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audiovisual, elektronik, atau digital, seperti buku, video, gambar, aplikasi, dan lain-lain. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar Peserta Didik.

Media pembelajaran dibutuhkan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran sangat dapat membantu suatu penyampaian pesan dari pendidik terhadap peserta didik. Media itu sendiri merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat

² Nur AHalmaid HALardoyo Sidik, *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*, (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023) Hal. 1

mengaktifkan komunikasi serta intraksi antara guru serta Peserta Didik dalam aktivitas pembelajaran disekolah.³

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap Peserta Didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu.⁴ Proses pembelajaran akan lebih hidup dan dapat menjalin kerjasama diantara Peserta Didik, proses pembelajaran dimana guru menjadi pusat pembelajaran dapat dikurangi dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas Peserta Didik dalam berpikir, juga membuat arah kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks tidak hanya satu arah sehingga proses belajar mengajar akan dapat meningkatkan kerjasama diantara Peserta Didik dengan guru dan Peserta Didik dengan Peserta Didik.⁵

Kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk berpikir secara inovatif dan menghasilkan ide-ide baru dalam memahami konsep-konsep sains. Anak-anak dapat menunjukkan kreativitas mereka melalui berbagai cara, seperti membuat proyek sains, menggambar, atau menulis cerita tentang topik yang sedang dipelajari.

³ Tim Penyusun, *Media Pembelajaran*, (Sumatra Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi Anggota Kapi, 2022), Hal.1

⁴ AryadillaHal, Fifit FitriansyaHal, *Teknologi Media Pembelajaran*, (2017), Hal.17

⁵ GHalofar RoHalman, Purnomo HALadi Susilo, "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul HALuda", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 8 No. 1, (2019), Hal.173

Dalam pembelajaran IPAS, kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas, seperti eksperimen, observasi, dan diskusi. Anak-anak dapat diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep-konsep sains secara mandiri, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Dengan demikian, kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS dapat membantu mereka untuk memahami konsep-konsep sains dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih luas. Selain itu, kreativitas anak juga dapat membantu mereka untuk menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan-tantangan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting bagi guru sebagai alat penyampaian materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penggunaan media yang tepat dan sesuai maka dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan Peserta Didik dalam kegiatan belajar.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan

perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya". Q.S Al-Alaq ayat 1-5.⁶

Pada ayat tersebut dijelaskan mengenai penciptaan manusia serta pentingnya sebuah ilmu pengetahuan. Selain itu, Allah SWT juga memerintahkan seluruh umatnya untuk tidak berhentibelajar. Dengan bekal ilmu, manusia dapat mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT.

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media diorama. Diorama adalah pemandangan tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.⁷ Begitu halnya dalam proses pembelajaran IPAS, bahwa dalam proses pembelajaran IPAS sangat dibutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran, karena konsep-konsep atau materi dalam IPAS itu adalah konsep yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran juga sangat penting dalam menunjang pengetahuan pembelajaran IPAS, Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS salah satunya adalah Media Diorama. Media diorama adalah suatu pemandangan berbentuk tiga dimensi mini yang mempunyai tujuan untuk memanipulasi pandangan yang sebenarnya, yang terdiri atas bentuk-bentuk suatu objek yang ditempatkan

⁶ MarkHalamaHal, *Strategi Pengembangan*, (Jawa TengahHal: MuHalammadiyaHal University Press, 2022), Hal. 125

⁷ YudHali Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), Hal.109

dalam suatu wadah atau pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajiannya.⁸ Media pembelajaran diorama digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang berbentuk tiga dimensi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Ada beberapa Peserta Didik SDN 09 kepahiang yang belum memahami materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam memberikan penjelasan materi kepada Peserta Didik yang hanya berpusat pada guru, sehingga Peserta Didik kurang memperhatikan dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan Peserta Didik kurang percaya diri dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 09 Kepahiang menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu kebanyakan guru hanya menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah, buku dan penugasan, jadi bisa dikatakan bahwa guru hampir tidak pernah menggunakan media jenis tiga dimensi (3D) yang dibuat sendiri oleh gurunya dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan buku lebih sering dilakukan dari pada menggunakan media lain. Akibatnya peserta didik terlihat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kejenuhan yang dirasakan peserta didik berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir

⁸ MiftaHal Devi Amalia, dkk, “*Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran TematikTerintegrasi Tema IndaHalnya Negeriku Untuk Meningkatkan HALasil Belajar Siswa*”, Vol.20, No.2, (2017), Hal.18

kreatif. Masalah urgen yang dialami guru terkait ketidak pahaman dan kurangnya pemahaman dalam mendesain media, guru merasa kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep secara luas.

Media pembelajaran diorama akan membantu peserta didik dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan mereka sehingga segala potensi dari peserta didik akan berkembang. Penggunaan media diorama banyak diteliti karena berbagai keunikan dan tingkat keberhasilan yang membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan diorama di bidang pembelajaran.

Pembelajaran di kelas V sekolah dasar ini masih menghadapi beberapa permasalahan, dimana anak kelas V biasanya berumur antara 10-11 tahun. Peaget dalam Basri mengemukakan pada anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Tahap ini anak biasanya sudah bisa menggunakan pemikiran secara logis, tetapi hanya menerapkan logika pada objek fisik dan mereka belum bisa berpikir secara abstrak.⁹ Dalam hal ini maka dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 09 Kepahiang, peneliti menemukan bahwa di sekolah hanya menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku tematik dengan sedikit gambar. Untuk Peserta Didik yang memasuki tahap operasional konkret akan mengalami banyak kesulitan dalam menerima

⁹ Nurin ferdiana,dkk, “*Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV*”, Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), Vol. 3, No. 1, (2022), Hal.45

materi tersebut. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman Peserta Didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial perlu adanya media konkret untuk mendeskripsikan dan mempraktikkan pembelajaran. media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas Peserta Didik dan meningkatkan perhatian Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini maka peneliti mengambil alternatif untuk permasalahan ini yaitu dengan penggunaan media Diorama.¹⁰

Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang"** Dari penjelasan tersebut, alasan peneliti memilih judul ini adalah untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana media diorama dapat berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS, serta memberikan wawasan bagi pendidik tentang pentingnya metode pembelajaran yang inovatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas Peserta Didik dalam berpikir dan menghasilkan ide-ide baru dalam pembelajaran IPAS di SDN 09 Kepahiang.

¹⁰ Nurin Fardiana, "Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV," jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 3, No. 1, (2023) Hal. 45-46

2. Peserta Didik kurang memperhatikan dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah dan penugasan.
3. Peserta Didik kurang percaya diri dalam pembelajaran IPAS karena tidak adanya media pembelajaran yang konkret dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang” difokuskan pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak pada Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang. Materi pembelajaran yang digunakan adalah materi IPAS yang sesuai dengan kurikulum kelas V. Media diorama digunakan sebagai variabel independen untuk meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas anak diukur dalam konteks pembelajaran IPAS, khususnya dalam hal kemampuan berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimana penggunaan media diorama dalam memahami materi IPAS kelas V SD Negeri 09 Kepahiang?
2. Bagaimana kreativitas belajar anak dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09 Kepahiang?

3. Bagaimana pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media diorama dalam memahami materi IPAS kelas V SD Negeri 09 Kepahiang.
2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar anak dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09 Kepahiang.
3. Untuk membentuk pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi Peserta Didik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi pada Peserta Didik.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPAS secara efektif dan mengurangi kesulitan dalam menjelaskan konsep kompleks.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar Peserta Didik dan mengembangkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan inovatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Diorama

a. Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹ Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.²

Kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pebelajar (Peserta Didik) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung

¹ Septy NurfadHalillaHal, *Media Pembelajaran*, (jawa barat:CV Jejak, anggota IKAPI,2021) Hal.7

² Olivia Feby Mon HALaraHalap, *Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran BaHalasa Inggris*, (jakarta: CV. AZKA PUSTAKA,2022) Hal.1

diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³

Menurut Latuheru media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan Peserta Didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan pengertian ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.⁴

Dengan media pembelajaran yang tepat, peserta didik akan mampu menangkap seluruh materi dan dapat benar-benar memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Peran pendidik sangat besar saat penyampaian materi. Pendidik harus menguasai materi yang akan disampaikan secara matang dan pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Bila pendidik tidak dapat menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran juga tidak akan efektif dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Media pembelajaran sangatlah berperan besar dalam proses pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran oleh pendidik secara tepat juga akan menambah keefektifan proses pembelajaran, karena rena

³ *Ibid.*, Hal. 7.

⁴ Hermayunita, "pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA di sekolah dasar", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 4, (2024), Hal. 32

pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi pada peserta didik dan hal ini akan mempermudah terjadinya proses pembelajaran itu sendiri.⁵

Menurut Pak pahan & dkk, media secara sederhana dapat didefinisikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirimkan sesuatu. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik per cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat di manipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.⁶

Menurut Hamzah, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan, yang mana dalam penggunaannya akan dapat menghubungkan antara pemberi (guru) dan juga penerima informasi (peserta didik). Pembelajaran yang menggunakan media akan lebih efektif karena pesan dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik meski ada beberapa hal yang harus tetap diperhatikan.⁷

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang

⁵ *Ibid.*, Hal. 7.

⁶ Siti mayuni, “*pengembangan media pembelajaran diorama pada materi Upaya pelestarian lingkungan untuk peserta didik di SDN pagintungan*”, Jurnal ilmiah PGSD, Vol. 7, No. 2, (2023), Hal. 18

⁷ Septy nurfadHalillaHal, *Media Pembelajaran SD*, (jawa barat:CV jejak anggota IKAPI,2021) Hal. 2-3

dibawanya (*message/software*). Oleh karena itu, perlu sekali diperhatikan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.⁸

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada Peserta Didik, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.

⁸ AHalmad suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran*, (jawa barat: CV jejak, anggota IKAPI,2020) Hal. 17-18

Penggunaan media dalam proses belajar memberikan beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra,
- 3) mengatasi sikap pasif peserta didik
- 4) menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret,
- 5) memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, dan
- 6) meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar

Media dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima macam, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu: media yang menyajikan unsur pandang atau media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, grafik, poster, brosur, dsb;
- 2) Media audio, yaitu: media yang menyajikan unsur suara atau media yang hanya dapat didengar, seperti radio, kaset, dsb;
- 3) Media audio visual, yaitu: media yang menyajikan unsur suara dan gambar, atau media yang dapat dilihat dan didengar namun tidak dapat dipisahkan, seperti televisi;
- 4) Multimedia, yaitu: media yang menyajikan unsur secara lengkap dan setiap unsur dapat digunakan secara terpisah maupun tergabung, seperti komputer, handphone, dsb; dan
- 5) Media realia, yaitu: media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun diawetkan, seperti manusia, tumbuh-tumbuhan, binatang, dsb.⁹

b. Media Pembelajaran Diorama

Media diorama adalah kombinasi model dan gambar perspektif dalam tampilan utuh yang menggambarkan suasana.¹⁰ Media ini dapat

⁹ MaisaraHal, *Media Pembelajaran*, (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 2023) Hal. 6-7

¹⁰ Silfi wulandari dan lianda dewi sartika, “*pemanfaatan media diorama untuk meningkatkan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran SejarahHal di SMA Negeri 11 medan*”, *jurnal education dan learning*, Vol. 4, No. 1, (2024), Hal.4

berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud tiruan yang mewakili aslinya. Dalam hal ini media Diorama dibuat menggunakan mainan hewan untuk anak-anak dan tumbuhan sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media ini maka Peserta Didik akan dapat dengan mudah memahami materi IPAS dengan baik karena media ini bersifat konkret dan menarik.¹¹

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Rayandra Asyar mengungkapkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek.¹²

Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh.¹³ Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu

¹¹ Nurin Fardiana, "Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV," *jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 1, (2023) Hal. 45-46

¹² Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2021)

¹³ I Nyoman Sudana Degeng, dkk, *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*, (Malang: Depdikbud, 1993), Hal. 77

hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran.¹⁴

Menurut Benny diorama adalah sebuah benda pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata yang terjadi di masa lalu dan sekarang atau menggambarkan masa yang akan datang dalam bentuk tiga dimensi.¹⁵

Nizwardi Jalmur dan Ambiyar berpendapat bahwa diorama adalah, Suatu benda tiga dimensi yang menggabungkan beragam jenis bahan, baik yang bersifat simbolis ataupun nyata seperti jenis gambar, spesimen yang pada dasarnya memakai pencahayaan buatan yang bertujuan menampilkan peristiwa yang naturalistik. Diorama menggunakan figur-figur dan latar belakang dalam perspektif yang aktual. Figura-figura miniatur yang dicat dan diberi pakaian dalam bentuk yang nyata disusun dalam gambaran yang realistik, sehingga menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung.¹⁶

Benda-benda nyata maupun model figuran, perlu dirancang dan ditempatkan di bagian depan agar menampilkan pemandangan yang nyata. Secara rinci agar sesuai pada kehidupan nyata, tambahan gambar latar di bagian belakang. Dalam proses pembelajaran, diorama dipakai

¹⁴ Nana Sudjana dan AHalmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011), Hal 170

¹⁵ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), Hal.50

¹⁶ Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016) Hal.

untuk menggambarkan suatu konsep dan memperkenalkan informasi utama, seperti pada materi ekosistem, pemakaian diorama bertujuan menampilkan peristiwa ekosistem yang notabennya jauh dari lingkungan Peserta Didik.

Dalam penggunaannya, biasanya diorama dirancang dengan menggunakan sebuah kotak yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian depan dan belakang. Bagian depan diisi dengan berbagai bentuk tiga dimensi seperti hewan, tumbuhan, atau model-model pendukung lainnya, yang tentunya harus disesuaikan dengan topik pembahasan. Sementara pada bagian belakang diorama biasanya dirancang untuk menambah efek yang lebih nyata. Bagian belakang ini biasanya berbentuk gambar, lukisan, foto atau relief timbul yang disesuaikan dengan tampilan konsep yang akan dirancang.

Karakteristik media yang dirancang harus diperhatikan ketika menggunakannya sebagai media pembelajaran agar konsep yang disampaikan jelas. Hal utama yang juga perlu diperhatikan dalam menggunakan media diorama adalah pengguna harus menguasai penuh pembahasan yang hendak disampaikan agar konsep tersampaikan dengan jelas dan terarah. Ukuran objek yang dipakai harus ditata sedemikian rupa agar dapat dilihat orang lain dalam jarak pandang tertentu. Maka dari itu, pembuatan diorama harus dirancang secara detail dan tepat. Alasan perlunya perhatian secara rinci karena

perancangan ukuran diorama yang dipakai pada proses pembelajaran berkaitan dengan luas ruang yang akan dipakai.

Yaashinta Ismilasari menyatakan media diorama memiliki kelebihan seperti media dapat dirancang dari bahan daur ulang dan mudah didapat, dapat dipakai berkali-kali, dapat menampilkan konsep secara keseluruhan. Kelebihan selanjutnya yaitu dapat menambah nilai estetika, daya pikat, dan memberikan motivasi bagi pengguna agar memperoleh pengalaman baru dalam belajar.¹⁷

Adapun kelemahan yang dimiliki media diorama ini, yaitu tidak mampu menjangkau objek luas sehingga ketika digunakan dalam kondisi yang luas peserta harus bergantian agar dapat melihat dan menggunakannya. Kemudian media diorama memerlukan lokasi penyimpanan dan perawatan media lumayan sulit serta sulitnya merancang ukuran komponen media diorama yang proposional.¹⁸

Dengan penggunaan media diorama ini Peserta Didik diharapkan dapat melihat bentuk nyata karena dalam diorama ini menggambarkan wujud asli dari objek bendanya hanya saja objek atau benda yang ada di diorama ini berbentuk kecil atau mini. Dengan demikian nuansa asli dari benda tersebut bisa dirasakan oleh Peserta

¹⁷ Yaashinta Ismilasari, *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*, JPGSD Vo.1 No. 2, (2013), Hal. 4

¹⁸ Ani Iswandari, *Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Autis Kelas IV Di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita*, Skripsi THalesis, (2017), Hal. 16

Didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna.¹⁹

Berikut adalah Indikator media diorama tiga dimensi disekolah dasar yaitu:

- 1) Media diorama termasuk benda tiruan atau disebut *modified real things*.
- 2) Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil.
- 3) Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain, sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini.
- 4) Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya.²⁰

Diorama, sebagai alat bantu dalam pembelajaran, menyajikan representasi tiga dimensi dari suatu adegan atau lingkungan tertentu. Penggunaan diorama dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran visual yang nyata dan mendalam, sehingga memperkaya pengalaman belajar Peserta Didik. Media pembelajaran diorama dapat membantu Peserta Didik memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih baik, karena memberikan referensi visual yang konkret.

¹⁹ Kartika Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi HALumas Dan Keprotokolatan Kelas Xi Apk 3 Smk AdHalikawacana Surabaya," Jurnal Administrasi Perkantoran, Vol 6, No. 2, (2018) Hal. 50

²⁰ SujanaHal Dian Saputri, "pengembangan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV", (Bengkulu Utara: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2022), Hal.27.

Peserta Didik dapat memahami dengan baik isi pelajaran yang diajarkan, apabila guru dapat menyiapkan media pembelajaran yang sesuai. Supaya menjadikan pembelajaran menarik, bersifat konkret, dan dapat membantu Peserta Didik memahami konsep siklus air dengan lebih baik maka digunakan sebuah media pembelajaran alat bantu berupa diorama. Oleh karena itu, penggunaan media diorama sangat tepat untuk pembelajaran IPAS dan dapat menjadi alternatif yang baik dalam penyampaian materi tersebut.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran diorama, materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih terperinci dan jelas, sehingga memudahkan pemahaman Peserta Didik. Hal ini membantu mencegah kejenuhan Peserta Didik dan menghemat energi guru, terutama ketika mengajar semua mata pelajaran. Selama proses pembelajaran, media pembelajaran mendorong Peserta Didik untuk aktif dan interaktif dalam melakukan kegiatan seperti menganalisis, mengamati, meniru, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik dan memikat perhatian serta fokus belajar Peserta Didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.²¹

²¹ UlinnuHala Mastuti HALafsaHal, "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan HALasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn Bangunsari 01", Jurnal IlmiaHal Pendidikan Dasar, Vol. 08, No. 02, (2023), Hal. 648-649

Media Diorama termasuk media alternatif yang dapat meningkatkan kreativitas Peserta Didik dan bisa digunakan berulang kali, sehingga Peserta Didik akan lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan Peserta Didik untuk memahami mata pelajaran IPAS. Media diorama adalah gambaran yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran fenomena sederhana. Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada Peserta Didik secara langsung, membantu Peserta Didik dalam memahami materi, membuat Peserta Didik aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik, akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan lebih memudahkan Peserta Didik dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar akan tercapai dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar Peserta Didik karena pembelajaran akan lebih menarik, maka bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh Peserta Didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta tercapainya tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata, dengan menggunakan media, maka metode mengajar akan berbeda dan menyesuaikan materi ajar yang akan diberikan, Peserta Didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya

mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.²²

Kelebihan dari media diorama ini sendiri adalah memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.

2. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.²³ Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²⁴ Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif. Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran dan bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar Peserta Didik.²⁵

²² Reka Amalia Fitriani, "Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan HALasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka", *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 2, (2023), Hal. 95-96

²³ Trinso Yuwon, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola) Hal. 330.

²⁴ Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Rineka Cipta, Jakarta, 2014), Hal.6.

²⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran HALakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), Hal. 25.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengasah pemikiran baru dengan tujuan menciptakan hal-hal baru dan menemukan peluang. Pandangan lainnya menekankan bahwa Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mengembangkan ide-ide baru, gagasan baru, dan imajinasi baru guna menciptakan produk atau layanan yang menarik dan unik di mata masyarakat. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan bermanfaat, serta membedakan karyanya dari yang lain melalui inovasi dan orisinalitas. Dengan kreativitas, individu dapat menghasilkan sesuatu yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat dengan cara yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Kreativitas merupakan sumber yang penting dari kekuatan persaingan karena adanya perubahan lingkungan. Menurut Munandar kreativitas dapat dipahami sebagai sifat pribadi seseorang individu dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Hal senada juga diungkapkan oleh Selo Somardjan, ia mengatakan bahwa suatu kreativitas dimulai dengan adanya kemampuan individu untuk dapat berbuat lebih baik.²⁶

Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta

²⁶ NurHalajati, *Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berbisnis*, (Malang: Media Nusa Creative, 2024), Hal.1-2

dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja". Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif disamping pemikiran logis dan penalaran.

Utami Munandar menjelaskan bahwa Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada dapat berupa pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama masa hidupnya.²⁷

Menurut James J. Gallagher Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.²⁸

Menurut Lumsdaine Kreativitas adalah mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan

²⁷ Utami mundandar, *MengembangkanBakatdanKreativitasAnakSekolah*, (Jakarta: GramediaWidiasarana Indonesia,2012), Hal. 47.

²⁸ Anik RaHalayu, dkk, "*Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan BaHalasa*," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, (2023) Hal. 91-92

sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna.²⁹

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam menciptakan ide atau gagasan kreativitas dengan metode baru sehingga didalam kreativitas ini anak dapat bermain atau menciptakan sebuah permainan dengan teman, atau menghasilkan sebuah karya gambar yang berasal dari ide gagasan anak tersebut.

Kreativitas adalah sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dan sifat-sifat individu unik yang berinteraksi dengan individu lain. Pengalaman, maupun keadaan hidupnya.³⁰ Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna. Kreativitas adalah suatu potensi yang dimiliki oleh Peserta Didik dalam menciptakan sesuatu yang baru dalam bentuk ide-ide atau gagasan yang bermanfaat untuk memberikan suatu solusi yang baru.

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan. Dari beberapa defenisi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang

²⁹ Abdul Karim Batu Bara, "*Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan*," Jurnal Iqra', Vol. 06, No. 02, (2012) Hal. 41

³⁰ *Ibid*,... Hal' 48

berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru disini adalah sesuatu yang belum diketahui olehnya, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

“Kreativitas dapat dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk. Kreativitas juga dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*). Rhodes kemudian menyebut keempat jenis devinisi kreativitas ini sebagai pribadi, proses, produk dan pendorong. Keempat P ini saling berkaitan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif”.³¹

- a. Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam beberapa istilah, yaitu:
Pribadi (*person*), yaitu kreativitas mengacu kepada kemampuan yang merupakan ciri/karakteristik dari orang-orang kreatif. Maksudnya, kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya;
- b. Proses (*process*), yaitu kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran dalam berfikir;

³¹ Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*, (Jakarta: Gramedia, 1999), Hal. 25.

- c. Pendorong (*press*), yaitu inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa;
- d. Produk (*product*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.³²

Kreativitas pada diri Peserta Didik perlu dikembangkan dikarenakan beberapa alasan yaitu pertama dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya, untuk hal ini perlu disadari bagaimana parapendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan untuk mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Kreativitas juga dapat

³² Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan2005) Hal. 112-113.

diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru dalam pemecahan problem, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain. Penemuan sesuatu yang baru dapat berupa ide, perbuatan, tingkah laku, karya seni dan lain-lain dimana penemuan ini diperoleh dari pengalamannya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Berikut adalah indikator kreativitas Peserta Didik dalam pembelajaran IPAS yang dapat diukur melalui beberapa aspek, antara lain:

- a. Kelancaran: Kemampuan Peserta Didik untuk memikirkan banyak ide dan solusi dalam menyelesaikan masalah IPAS.
- b. Keluwesan: Kemampuan Peserta Didik untuk memikirkan berbagai cara dan pendekatan dalam menyelesaikan masalah IPAS.
- c. Keaslian: Kemampuan Peserta Didik untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan orisinal dalam pembelajaran IPAS.
- d. Keterincian: Kemampuan Peserta Didik untuk memperhatikan detail-detail kecil dan mengembangkan ide-ide menjadi lebih lengkap.³³

³³ Siti nurmala, “*pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM uuntuk mengembangkan kretaiivitas siswa SD/MP*”, jurnal basicedu, Vol. 5, No.6, (2021), Hal. 2

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

a. Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan perilaku melalui pengalaman belajar yang sistematis dan terencana. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran dapat terjadi di lingkungan formal seperti di sekolah, universitas, atau institusi pendidikan lainnya, atau di lingkungan informal seperti di tempat kerja atau dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai faktor, termasuk guru, Peserta Didik, kurikulum, metode pembelajaran, serta lingkungan belajar. Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk membantu Peserta Didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah dan situasi dalam kehidupan nyata, serta mengembangkan sikap dan nilai yang positif.³⁴

Mohammad Surya menjelaskan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

³⁴ Yowelna Tarumasely, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*, (Jawa Timur: Academia Publication, 2024) Hal. 20

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, Pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan.³⁵

Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian eksternal yang mempengaruhi rangkaian kejadian internal dalam diri peserta didik. Selanjutnya, Jihad dan Harismmenyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek belajar dan mengajar, belajar berfokus pada aktivitas peserta didik, dan mengajar berorientasi pada peran guru sebagai pemberi pelajaran.

Khairani menambahkan bahwa pembelajaran adalah proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sementara itu, Karwono dan Mularsih mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar. Dan Iskandar mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik.³⁶

Mencermati beberapa konsep pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan di atas, dapat dimaknai bahwa didalam pembelajaran terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik, melibatkan unsur-

³⁵ Cucu SutianaHal, *Belajar & Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media, 2021), Hal. 32

³⁶ Nasarudin, *Pembelajaran dan Pengajaran*, (Sumatera Barat: Yayasan tri edukasi ilmiahHal, 2025) Hal. 8

unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran menggambarkan kegiatan guru mengajar dan Peserta Didik sebagai pembelajar dan unsur-unsur lain yang saling mempengaruhi.³⁷

b. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS), merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basic-nya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada Kurikulum Merdeka.³⁸

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan

³⁷ Ibid., Hal.32-33

³⁸ Siti Muvida Hal Nur Afifa Hal, *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*, (Jawa Tengah Hal: Ca Halya G Halani Recovery, 2023) Hal. 58

bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Kedua pengetahuan tersebut sangat berhubungan dan berkaitan satu sama lain oleh karena itu diajarkan secara bersamaan agar nantinya peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.³⁹

Ayas menekankan pentingnya pembelajaran IPAS di SD untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Hal ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, logis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah IPAS yang mereka temukan. Sejalan dengan pendapat Ayas, pendapat serupa juga disampaikan oleh Topcu, bahwa peserta didik diajak untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, membuat kesimpulan, serta mengevaluasi argumen dan bukti yang ada. Keterampilan berpikir kritis ini penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.⁴⁰

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Triastuti pembelajaran IPAS di SD berfokus pada penerapan pendekatan saintifik. Pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan observasi, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang

³⁹ Bayu Wijaya, *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*, (Jawa Tengah: CaHalya GHalani Recovery, 2023) Hal. 86-87

⁴⁰ Nafisa ulfa zahra, “*transformasi pembelajaran IPAS disekolah dasar melalui kurikulum merdeka tantangan dan peluang*”, *Jurnal Pendidikan dasar Indonesia*, Vol. 0, No. 3, (2024), Hal. 5

mereka temukan. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sains secara menyeluruh.

Tujuan utama pembelajaran IPAS di SD adalah untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPAS secara holistik dan kontekstual. Hal ini dilakukan dengan mengintegrasikan konsep-konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami konsep tersebut dalam konteks yang lebih konkret. Selain itu pembelajaran IPAS di SD juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka. Hal ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari konsep-konsep IPAS yang terkait dengan lingkungan hidup, seperti konsep tentang air, tanah, udara, fauna, dan flora, serta konsep sosial seperti konsep mengenai kehidupan sosial manusia, sejarah, dan geografi.⁴¹

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Reka Amalia Fitriani dengan judul “penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri

⁴¹ Dinis Puspita Dewi, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*, (Jawa Tengah: CaHalya GHalani Recovery, 2023) Hal. 58-59

Cempaka”.⁴² Hasil penelitian ini menjelaskan Keterlaksanaan penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri Cempaka sudah terlaksana dengan Sangat Baik. Berdasarkan pada perhitungan dari hasil tes evaluasi dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Peserta Didik dengan menggunakan media pembelajaran diorama, Dan Peserta Didik juga menyukai pembelajaran ekosistem dengan menggunakan media diorama karena dengan media tersebut mereka lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran materi ekosistem. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media diorama dan dan diterapkan dikelas V. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu berbeda pada tema, pada penelitian sebelumnya penelitian mengenai kreativitas anak sedangkan pada penelitian ini mengenai meningkatkan hasil belajar Peserta Didik.

2. Penelitian yang ditulis oleh Nurin Fardiana dengan judul “pengembangan media diorama sains pada materi rantai makanan kelas V SD Negeri Ellak Laok IV”.⁴³ Hasil penelitian ini menjelaskan Keterlaksanaan pengembangan media diorama sains pada materi rantai makanan kelas V SD Negeri Ellak Laok IV sudah terlaksana dengan baik. Hasil penilaian respon Peserta Didik terhadap media pengembangan Diorama Sains

⁴² Ibid., Hal. 96-97

⁴³ Nurin Fardiana, "*Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV*" ... Hal. 52

dakategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil dari kuesioner respon Peserta Didik dengan penilaian 95% dan kriteria sangat baik. Sehingga pengembangan media Diorama Sains layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media diorama dan diterapkan di kelas V. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu berbeda pada mata Pelajaran, pada penelitian sebelumnya, penelitian menggunakan mata Pelajaran IPAS sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata Pelajaran sains.

3. Penelitian yang ditulis Oleh Umi Nur Azizah dengan judul “penerapan media diosilir (diorama siklus air) sebagai Upaya peningkatan hasil belajar Peserta Didik kelas IV sekolah dasar”.⁴⁴ Hasil penelitian ini menjelaskan Keterlaksanaan penerapan media diosilir (diorama siklus air) sebagai Upaya peningkatan hasil belajar Peserta Didik kelas IV sudah terlaksana dengan baik. Bisa dilihat Dengan menggunakan media diosilir, Peserta Didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang siklus air melalui visualisasi yang konkret, tetapi juga lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Ini membantu mengaitkan konsep teoretis dengan situasi kehidupan nyata, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media diorama.

⁴⁴ Umi Nur AzizaHal, "*Penerapan Media Diosilir (Diorama Siklus Air) Sebagai Upaya Peningkatan HALasil Belajar Siswa Kelas Iv SekolaHal Dasar*", Jurnal IlmiaHal Kependidikan, Vol. 18, No. 2, (2024), Hal. 345

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya mengukur kreativitas anak sedangkan penelitian ini peningkatan hasil belajar.

4. Penelitian yang ditulis Oleh Devi Puspita dengan judul “Pengembangan Media Diorama Materi Fotosintesis Berbasis Ar Meningkatkan Pemahaman Berfikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV DI SDN PILANG 1”⁴⁵ Hasil penelitian ini menjelaskan Keterlaksanaan Pengembangan Media Diorama Materi Fotosintesis Berbasis Ar Meningkatkan Pemahaman Berfikir Kritis Peserta Didik sudah terlaksana dengan baik. Bisa dilihat dari materi pembelajaran berbasis AR secara signifikan meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap gagasan fotosintesis dan kapasitas mereka untuk berpikir kritis. Peserta Didik yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami proses fotosintesis kini mampu menjelaskan tahapan-tahapannya dengan lebih sistematis. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media diorama dan menggunakan pembelajaran IPAS. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya yaitu pengaruh sedangkan penelitian ini pengembangan dan penelitian ini juga mengguna materi Fotosintesis Berbasis Ar.

⁴⁵ Devi Puspita, “Pengembangan Media Diorama Materi Fotosintesis Berbasis Ar Meningkatkan Pemahaman Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV DI SDN PILANG 1”, *Journal Educational Research and Development*, Vol. 01, No. 03, (2025), Hal. 362

5. Penelitian yang ditulis Oleh Asyifatun Muqaromah dengan judul “Pemanfaatan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar”⁴⁶ Hasil penelitian ini menjelaskan Keterlaksanaan Pemanfaatan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Bisa dilihat dari Penggunaan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Peserta Didik kelas 3 Sekolah Dasar. Media ini membantu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret, meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media diorama dan menggunakan pembelajaran IPAS. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya tentang kreativitas anak dan pengaruh media diorama sedangkan penelitian ini yaitu pemanfaatan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Pikir

Media diorama dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan media diorama, anak-anak dapat mengekspresikan ide dan konsep mereka secara visual dan kreatif tentang topik-topik IPAS seperti ekosistem, struktur bumi, atau fenomena alam.

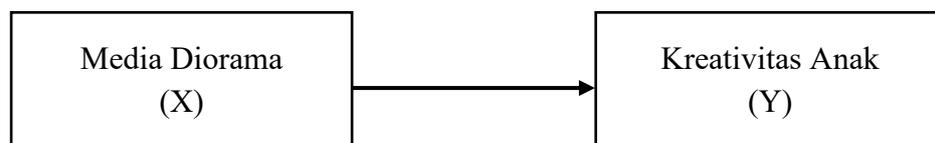
⁴⁶ Asyifatun Muqaromah, “Pemanfaatan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 06, No. 01, (2025), Hal. 43

Media diorama memungkinkan anak-anak untuk berpikir secara tiga dimensi dan mengembangkan kemampuan spasial mereka dalam memahami konsep-konsep IPAS. Anak-anak dapat membuat diorama yang menampilkan konsep-konsep IPAS yang mereka pelajari, sehingga dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dengan membuat diorama, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam konteks IPAS. Media diorama juga dapat membantu anak-anak untuk memahami konsep-konsep IPAS yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, media diorama dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak dan membantu mereka dalam proses pembelajaran IPAS. Kreativitas anak dapat berkembang dengan baik melalui penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS.

Untuk memudahkan dan memahami dalam pelaksanaan penelitian ini, berikut diagram sederhana kerangka berpikir.



Gambar 2.1
Kerangka Pikir

Berdasarkan dengan tabel diatas, menjelaskan tentang dua variabel yaitu variabel X mengenai media diorama dan variabel Y tentang kreativitas anak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis merupakan kesimpulan yang sifatnya sementara dari sebuah permasalahan yang memiliki dua kemungkinan benar atau salah, sampai terbukti melalui data yang dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan metode penelitian yang dilakukan. Akan ditolak apabila salah atau palsu, dan akan diterima jika faktafakta membenarkannya.

Adapun hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh antara media diorama terhadap kreativitas anak kelas V SD Negeri 09 Kepahiang.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh antara media diorama terhadap kreativitas anak kelas V SD Negeri 09 Kepahiang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen. Hamid Darmadi menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Metode ini menyajikan pendekatan paling valid untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial atau pendidikan suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan.¹

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah Quasi Eksperimental. Pada penelitian ini menggunakan rancangan *Nonequivalent Control Group Desain*.² Gambaran desain penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain penelitian

Kelompok	Kondisi awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan	Kondisi akhir (<i>posttest</i>)
A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃		O ₄

Keterangan

A : Kelompok eksperimen

B : Kelompok kontrol

O₁ : Kondisi kreativitas belajar awal kelompok eksperimen

¹ Andi IbraHalim Dkk, *Metodologi Penelitian*, (Cet 1, Gunadarma Ilmu, 2018), 56

² Bambang Perastyo dan Lina miftaHalul JannaHal, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (AceHal.Yayasan Penerbit MuHalammad Zaini, 2022), 106-107

- 02 : Kondisi kreativitas belajar akhir kelompok eksperimen
- 03 : Kondisi kreativitas belajar awal kelompok control
- 04 : Kondisi kreativitas belajar akhir kelompok control
- X : Media pembelajaran diorama

Pada penelitian ini menganggap kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama. Kemudian pada kelompok eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran diorama, sedangkan kelompok kontrol diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini termasuk ke dalam kategori Quasi eksperimen, Quasi eksperimen digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel yang relevan, tetapi tetap berusaha untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *control group design*. Data penelitian diperoleh melalui tes (pre-test dan post-test). Quasi eksperimen cocok ketika tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi peserta ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam situasi kelas yang sudah ada, sulit untuk secara acak menetapkan Peserta Didik ke dalam kelompok yang berbeda. Quasi eksperimen cenderung memiliki validitas eksternal yang lebih tinggi dibandingkan eksperimen murni, karena dilakukan dalam pengaturan yang lebih alami. Dalam beberapa kasus, tidak etis untuk memberikan intervensi kepada satu kelompok sementara menahan dari kelompok lain. Quasi eksperimen memungkinkan perbandingan antara kelompok yang sudah ada tanpa manipulasi langsung. Quasi eksperimen lebih

mudah diimplementasikan dalam konteks pendidikan karena sesuai dengan pengaturan kelas yang ada.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Kepahiang, Tepat nya di Jl. Ki Agus Hasan, Pasar Ujung, Pasar Ujung, Kec. Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Bengkulu 39372.

2. Waktu Penellitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun Ajaran 2024/2025 Di SD Negeri 09 Kepahiang.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitan yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³

Dalam kegiatan penelitian dibutuhkan adanya batas lokasi penelitian atau objek yang akan dijadikan sebagai populasi. Apabila sudah diketahui populasi yang akan diteliti maka sudah dapat diduga bahwa keberadaan

³ *Ibid, ... Hal. 99*

populasi tersebut dari segi kualitas maupun kuantitasnya memungkinkan untuk diteliti. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut.

Adapun populasi dari penelitian ini meliputi seluruh peserta didik SD Negeri 09 Kepahiang dengan rincian sebagai berikut:

Table 3.2 Populasi SD Negeri 09 Kepahiang

Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
VA	15	14	29
VB	14	14	28
VC	14	14	28
Jumlah			85

2. Sampel Penelitian

Sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari populasi. Dengan artian bahwa bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. *A sample is made up of the individuals, items, or events selected from a larger group referred to as a population.* Maksudnya adalah sampel terdiri dari individu, item, atau peristiwa yang telah dipilih dari kelompok yang lebih besar yang disebut populasi. Pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel yang akan menjadi subjek atau objek dalam penelitian. Sampel yang

diambil harus betul-betul representatif dalam artian bahwa memiliki populasi yang baik dalam karakteristik maupun jumlahnya.⁴

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menentukan sampel ialah *purposive sampling* (teknik pengambilan sampel dalam penelitian di mana peneliti memilih subjek “individu atau kasus” secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian) atau sampel bertujuan yaitu teknik penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan pada kriteria tertentu dan pertimbangan tertentu.⁵ Dalam teknik ini, sampel didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang memiliki hubungan erat dengan ciri-ciri populasi yang telah diketahui sebelumnya, dengan kata lain memiliki ciri-ciri tertentu yang ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian. Teknik pengambilan sampel ini termasuk jenis nonprobability sampling, di mana dalam pemilihan sampel tidak memberi kesempatan yang sama bagi anggota populasi untuk dijadikan sampel. Adapun rincian sampel penelitian sebagai berikut:

Table 3.3 Sampel SD Negeri 09 Kepahiang

Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
VB	14	14	28
VC	14	14	28

⁴ Nana Syaoda Hal Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), Hal. 252

⁵ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif di Lengkapi dengan Perbandingan PerHalitugan Manualif & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2013). Hal. 33

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen, yaitu variabel yang kemungkinan menyebabkan, mempengaruhi atau berdampak pada hasil tertentu, dalam arti bahwa variasi di dalam variabel independen diasumsikan menjelaskan sebagian atau keseluruhan variasi di dalam variabel dependen. Nama lain adalah variabel anteseden, variabel treatment, variabel termanipulasikan, atau variabel prediktor. Dalam bahasa statistik, variabel independen lazim dilambangkan dengan huruf kapital Latin X. Dalam penelitian ini variable X berupa media diorama.
2. Variabel Dependen, yaitu variabel yang tergantung pada variabel independen, dalam arti variabel yang diasumsikan merupakan hasil atau akibat pengaruh dari variabel independen. Nama lain adalah variabel konsekuen, variabel efek, variabel hasil, atau variabel kriteria. Dalam bahasa statistik variabel dependen lazim dilambangkan dengan huruf kapital Latin Y. Dalam penelitian ini variable Y berupa kreativitas anak.⁶

E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini, dibutuhkan untuk mengumpulkan data yang ada di SD Negeri 09 Kepahiang untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab pertama. Setiap penelitian yang dilakukan tentunya menggunakan beberapa teknik dan

⁶ A supratiknya, *metodologi penelitian kuantitatif & kualitatif dalam psikologi*, (yogyakarta: universitas saHalata darma, 2015), Hal. 11-12

instrumen penelitian dimana teknik dan instrumen yang satu dengan yang lainnya saling menguatkan agar data yang diperoleh dari lapangan benar-benar valid. Teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Adapun hal yang diobservasi di lapangan adalah tentang pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V. Tujuan observasi ini adalah untuk melihat langsung fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan dan ikut serta di lapangan, sehingga dapat meyakinkan hal-hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini.

Observasi ini akan menjadi metode pengumpulan data yang dapat dipertanggungjawabkan di tingkat validasi dan reliabilitas. Jadi, peneliti akan mencatat kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan yang sebenarnya. Penggunaan metode ini bermaksud untuk memperoleh data tentang pengaruh media diorama pada kreativitas Peserta Didik kelas V di sekolah, melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran IPAS.

Dengan melakukan observasi, peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan objektif tentang bagaimana media diorama

mempengaruhi kreativitas Peserta Didik dalam pembelajaran IPAS, serta bagaimana Peserta Didik merespons dan berinteraksi dengan media diorama tersebut. Observasi ini juga dapat membantu peneliti untuk memahami lebih dalam tentang bagaimana media diorama dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kreativitas Peserta Didik.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti kemudian disebarakan kepada responden untuk dijawab.⁷ Angket penelitian ini akan dibagikan kepada responden di SD Negeri 09 Kepahiang sebanyak 56 kuesioner. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berbentuk non tes yaitu berupa angket skala Guttman. Instrumen ini bersifat tertutup karena dalam angket telah tersedia pilihan jawaban. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan daftar pernyataan kepada responden, dengan harapan agar responden memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan.

Penelitian ini menggunakan pengukuran Skala Guttman, Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu "ya-tidak"; "benar-salah"; "pernah-tidak pernah"; "positif. negatif dan

⁷ CHalolid Nabuko dan Abu AcHalmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hal. 76.

lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Jadi kalau pada skala Likert terdapat 3,4,5,6,7 interval, dari kata "sangat setuju" sampai "sangat tidak setuju", maka pada dalam skala Guttman hanya ada dua interval yaitu "setuju" atau "tidak setuju". Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan Skala Guttman yaitu pertanyaan positif dan bentuk pertanyaan negatif. Penelitian ini dibuat dalam bentuk Checklist (√) dengan menggunakan Skala Guttman 2 point, masing-masing item memiliki alternatif jawaban sebagai berikut:

Table 3.4 Kriteria Skor Skala Guttman

Jawaban Alternatif	Keterangan	Skor	
		+	-
1	Tidak	1	2
2	Ya	2	1

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pencatatan langsung secara sistem terhadap apa yang sudah tersimpan di kantor. Mengumpulkan data-data berupa dokumen-dokumen yang terdapat di SD Negeri 09 Kepahiang yang menjadi instrumen dari teknik dokumentasi ini

adalah dokumen-dokumen atau arsip-arsip yang datanya dianggap valid.⁸

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang dibutuhkan, calon peneliti menggunakan instrument berupa observasi, angket atau kuesioner dan dokumentasi.

- a. Instrumen observasi berupa *check list*. Pengamatan ini dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Instrumen yang berupa angket berbentuk pernyataan. Angket ini merupakan alat ukur untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dalam penelitian ini. Kisi-kisi instrumen penelitian dibuat berdasarkan kajian dari berbagai teori tentang media pembelajaran elektronik dan efektivitas pembelajaran, sehingga dari kisi-kisi instrumen penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman untuk membuat butir-butir instrumen penelitian. kisi-kisi instrumen penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman untuk membuat butir-butir instrumen penelitian.
- c. Instrumen untuk dokumentasi berupa arsip, grafik, buku-buku, peraturan-peraturan, catatan harian, data keadaan guru dan pegawai, data peserta didik dan sebagainya.

⁸ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT, Rineka Cipta, 2009), Hal. 167

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi untuk instrumen penelitian Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang yaitu sebagai berikut:

Table 3.5 Kisi-Kisi Instrument

Variable X	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	(+)	(-)	Jumlah
Media diorama	Media diorama termasuk benda tiruan atau disebut modified real things	Pemahaman tentang media diorama	Pemahaman tentang media diorama sebagai tiruan kehidupan sehari-hari	1,3	2	3
	Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil	Pemahaman tentang benda-benda di media diorama	Pemahaman tentang benda-benda tiga dimensi dalam media diorama	2,4	1,3	4
	Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain	Pemahaman tentang jenis benda di media diorama	Pemahaman tentang jenis benda di media diorama	3,4	1,2	4
	Melibatkan peserta didik	Pemahaman tentang interaksi	Pemahaman tentang cara berinteraksi	2,4	1,3	4

	dalam penggunaannya	dengan media diorama	dengan media diorama			
--	---------------------	----------------------	----------------------	--	--	--

Variable Y	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	(+)	(-)	Jumlah
Kreativitas peserta didik	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan memikirkan ide	Kemudahan memikirkan ide dan kesenangan membuat media diorama	2,3	1,4	4
	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Kemampuan membuat diorama dengan berbagai cara	Kemampuan membuat diorama dengan berbagai cara dan kreativitas	2	1,3	3
	Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan membuat diorama yang unik dan berbeda	Keunikan diorama dan kepercayaan diri	2,3	1,4	4
	Keterincian (<i>elaboration</i>)	Kemampuan membuat media diorama yang rapi dan lengkap	Kerapian media diorama dan ketepatan	2,3	1,4	4

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen tes digunakan, sebaiknya terlebih dahulu diuji cobakan kepada responden di luar dari sampel penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut layak digunakan. Uji coba instrumen pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang tepat dan terpercaya agar dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang akan diteliti. Instrumen dapat dikatakan baik sebagai alat ukur apabila instrumen tersebut telah valid dan reliabel.⁹

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid berarti memiliki tingkat validitas yang tinggi, sebaliknya jika instrumen kurang valid berarti tingkat validitasnya rendah.¹⁰ Validitas empiris suatu instrumen atau angket ditentukan dari data hasil ukur instrumen yang bersangkutan, baik melalui uji coba atau tes ataupun pengukuran sesungguhnya.

Hasil penelitian dikatakan valid, bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan

⁹ SuHalarsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), Hal. 67

¹⁰ SuHalarsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), Hal. 160

untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.¹¹ Adapun kriteria dalam uji validitas dengan menggunakan rumus product moment yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen valid. Dapat juga dilakukan dengan pengujian menggunakan alat bantu SPSS, dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai $sig > 0,05$ maka instrumen valid.¹² Pengujian validitas ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli yaitu Ibu Rosety Apriliya, M.Pd.I validator dalam penelitian ini bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan informasi tentang instrumen yang dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan.

Setelah dilakukannya validasi oleh validator, dengan ini instrument kuesioner layak digunakan. Kemudian kuesioner ini diuji coba kan kepada 29 Peserta Didik kelas VA di SD Negeri 09 Kepahiang. Setelah diuji coba, maka hasil responden dari peserta didik tersebut di hitung dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi pearson product moment. Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan nya $< 0,05$ maka item atau pertanyaan tersebut valid dan sebaliknya. Selanjutnya membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} , distribusi r_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n$, dengan kaidah keputusan; jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

¹¹ Kadir, *Statistik Untuk penelitian ilmu-ilmu social*, (Jakarta: Rosemata Saputra, 2010), Hal. 267.

¹² Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif di lengkapi dengan Perbandingan PerHalitungan Manual & SPSS...* Hal. 47-48.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas artinya “dapat dipercaya” sehingga dapat diandalkan. Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.¹³ Jadi, reliabilitas instrumen mengandung arti bahwa instrumen cukup baik dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut konsisten dalam memberikan hasil pengukuran yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach Alpha*. Adapun kriteria pengujian suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

K = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total.¹⁴

Table 3.6 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (R11)	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang

¹³ SuHalarsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), Hal. 161

¹⁴ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif di lengkapi dengan Perbandingan PerHalitungan Manual & SPSS...* Hal. 58

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel di atas maka koefisien reliabilitas $r_{11} \leq$ dianggap sangat rendah, $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ dianggap rendah, $0,40 < r_{11} \leq 0,60$ ber kriteria sedang, $0,60 < r_{11} \leq 0,80$ ber kriteria tinggi, $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ ber kriteria sangat tinggi. Untuk mengukur tingkat reliabilitas soal digunakan SPSS Versi 24 menggunakan perhitungan *Cronbach's Alpha*, instrument dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6 .

G. Teknik Analisis Data

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada variabel, apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji One-Sample Kolmogrov-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05.¹⁵ Adapun kriteria pengujian dengan menggunakan alat bantu SPSS yaitu jika nilai sig $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

¹⁵ HALusaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), Hal. 315

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah bahwa galat regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki variansi yang sama. Jadi, dapat dikatakan bahwa uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama.

Dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah, Jika nilai signifikansi atau $\text{Sig.} < 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Jika nilai signifikansi atau $\text{Sig.} > 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan untuk memutuskan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Diorama terhadap kreativitas pembelajaran peserta didik di SD Negeri 09 Kepahiang.

H1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap kreativitas pembelajaran peserta didik di SD Negeri 09 Kepahiang. Dalam hipotesis statistik dirumuskan:

$$H_0 : \beta = 0$$

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H0 ditolak, dengan demikian H1 diterima.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah metode untuk mengukur peningkatan hasil belajar Peserta Didik setelah diberikan perlakuan tertentu, seperti penerapan model pembelajaran baru. Dalam penelitian pendidikan IPA, N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa efektif suatu metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap konsep-konsep IPAS.

Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain) dilaksanakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil kreativitas Peserta Didik setelah menerima perlakuan tertentu. Peningkatan ini dihitung dari perbedaan nilai pretest dan posttest yang diperoleh oleh Peserta Didik. N-Gain merupakan perbandingan antara skor gain aktual Peserta Didik dengan

skor gain maksimum yang mungkin diperoleh. Skor gain aktual merujuk pada peningkatan nilai yang diperoleh Peserta Didik, sedangkan skor gain maksimum mencerminkan peningkatan yang paling optimal yang bisa dicapai Peserta Didik.

Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran, sementara nilai negatif menunjukkan penurunan hasil belajar peserta didik.

Persamaan (1) dapat digunakan untuk menghitung skor N-Gain.

$$N_{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi dalam Tabel berikut.

16

Tabel 3.7 kriteria gain ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

¹⁶ Irma Sukarela, *N-Gain VS Stacking*, (Yogyakarta: Suryacahaya, 2024), Hal. 12

BAB IV

HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat SD Negeri 09 kepahiang

Pada tahun 1963, terdapat sebuah sekolah yang bernama SDN 03 Pasar Ujung yang berlokasi di Jl. Ki Agus Hasan, Kelurahan Pasar Ujung, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Rejang Lebong.

Pada tahun 1974, dilokasi yang sama, didirikan juga sekolah yang lain dengan nama SDN 37 Pasar Ujung. Pada saat itu kondisi bangunan masih berupa rumah warga dengan arsitektur bergaya Cina yang berdinding bidai (susunan bilah bambu yang dijalin menggunakan kawat dan dilapisi adukan semen dan pasir). Bangunan tersebut hanya memiliki 3 ruangan yang masing-masingnya disekat sehingga menjadi beberapa ruang sebagai kelas. Selain itu terdapat sebuah bangunan lain yang sudah permanen dan difungsikan sebagai kantor guru. Jadi pada saat itu, di lokasi yang sama terdapat dua Sekolah Dasar Negeri, yaitu SDN 03 Pasar Ujung dan SDN 37 Pasar Ujung.

Pada tahun 1979, SDN 03 Pasar Ujung dipindahkan ke lingkungan Sidodadi yang masih dalam satu kelurahan. Pada tanggal 7 Januari 2004, Kepahiang memisahkan diri dari Kabupaten Rejang Lebong dan berdiri sendiri sebagai Kabupaten Kepahiang dengan Caretaker Ir. Hidayatullah Syahid, MM. Sehingga imbasnya pada nomor-nomor sekolah di Kepahiang

juga berubah. Pada tahun 2005, nama SDN 37 Pasar Ujung berganti dengan SDN 10 Kepahiang.

Karena seiring dengan perkembangan Kabupaten Kepahiang, terjadi pemekaran beberapa kecamatan sehingga nomor-nomor sekolah di Kabupaten kembali berubah. SDN 10 Kepahiang, pada tahun 2009 berganti menjadi SD Negeri 09 Kepahiang hingga sekarang.

2. Identitas sekolah

a. Sekolah

Nama Sekolah	: SD NEGERI 09 KEPAHANG
NSS	: 101260801009
NPSN	: 10702232
Alamat Sekolah	: Jl. Ki Agus Hasan, Kel. Pasar Ujung
Kecamatan	: Kepahiang
Kabupaten	: Kepahiang
Propinsi	: Bengkulu
Telepon	: (0732) 391242
Faksimile	: (0732) 392442
E-mail	: sdkepahiang09@gmail.com
Posisi Geografis	: Lintang -3,6466; Bujur 102,585
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Berdiri	: 1974
SK Izin Operasional	: 420-393 Tahun 2017 (Tanggal: 16/08/2017)

Daya Listrik : PLN 7700 watt

Akses Internet : Telkom 100Mbps

b. Kepala Sekolah

N a m a : **ROHMAN AIDI, M.Pd.**

NIP : 197311251997031002

Pendidikan Tertinggi : S2

Jurusan : Pendidikan Dasar

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Bermutu, kompetitif, unggul, dan dibanggakan.

b. Misi Sekolah

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang berbasis pengintegrasian antara iman dan taqwa (imtaq) dan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek).
- 2) Membentuk peserta didik menjadi manusia berkualitas seutuhnya yang mampu bersaing dan sekaligus bersanding dalam menjawab tantangan zaman.
- 3) Mewujudkan peningkatan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan.
- 4) Memberi pelayanan pendidikan kepada peserta didik secara optimal tanpa diskriminasi.
- 5) Membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar.
- 6) Meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai makhluk sosial dan menyadari pentingnya kelestarian lingkungan.
- 7) Meningkatkan keterlibatan keluarga dan masyarakat dalam pendidikan.
- 8) Melaksanakan penguatan pendidikan karakter dan gerakan literasi sekolah.

4. Tujuan sekolah

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang berlandaskan pada keimanan dan ketaqwaan (Imtaq) terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Membentuk peserta didik menjadi manusia berkualitas seutuhnya yang mampu bersaing dan sekaligus bersanding dalam menjawab tantangan zaman.
- c. Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
- d. Melaksanakan pelayanan kepada peserta didik tanpa adanya diskriminasi.
- e. Mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu melaksanakan pembelajaran mandiri sepanjang hayat.
- f. Meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai makhluk sosial yang memerlukan masyarakat dan lingkungan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan hidup.
- g. Meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab bersama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan khususnya pendidikan karakter.
- h. Memperkuat karakter peserta didik dengan mengembalikan marwah pendidikan berbasas Ki Hadjar Dewantara, yakni Olah Hati, Olah Rasa, Olah Karsa, dan Olah Raga.
- i. Menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat.

5. Keadaan guru dan Peserta Didik

a. Data guru

Table 4.1 Data guru SD Negeri 09 Kepahiang

No	Nama guru	NIP	Ket
1	Rohman Aidi	197311251997031002	Kepala Sekolah
2	Agustina	198108132010012013	Guru Kelas
3	Aprillia Kasih Ugiyatri	198504122023212039	Guru Kelas
4	Arum Ultanitika	199612052024212047	Guru Kelas

5	Desimah Saragih	196506011989032005	
6	Dian Saputra	198010132005021003	Operator Sekolah
7	Een Aprika Nengsih	198904142024212046	Guru Kelas
8	Eli Kurniati	197212012001032001	Guru Kelas
9	Elmi Susila	197007072023212005	Guru Kelas
10	Hery Iswahyudi	198504152011011006	Guru Kelas
11	Indah Rani Nur Kurnia	199911182023212002	Guru Kelas
12	Julian Musdaliva	198907192023212019	Guru Kelas
13	Leni Haryani	199202022023212043	Guru Kelas
14	Lesi Oktafia	199810242023212004	Guru Kelas
15	Meilan Rafika Putri Utami	199905232024212028	Guru Kelas
16	Mesdiono	196708092000061001	Guru Olahraga
17	Mistiya Ningsih	199510122023212028	Guru Kelas
18	Nadia	199907242024212021	Guru Kelas
19	Neti Herawati	196809051989122002	Guru Kelas
20	Nurhadijah	198605092010012019	Guru Kelas
21	Nurlenda	198407072023212034	Guru PAI
22	Pepi Dayanti	-	Guru Olahraga
23	Rafi'atun Nisa	198806082011012010	Guru Kelas
24	Rahmat Hidayatullah	-	Guru PAI
25	Reka Fitriani	198704162015052001	Guru PAI
26	Rosda Fatini	198907272023212027	Guru Kelas
27	Septi Novitasari	199309142024212045	Guru Kelas
28	Peserta Didiknto	198604012010011013	Guru Kelas
29	Supini	196408271984112001	Guru Kelas

30	Wijiyanti	197203301996092001	Guru Kelas
31	Yudi Ariansyah	199008282015051001	Guru Olahraga

b. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik SD Negeri 09 kepahiang pada tahun ajaran 2024/2025 dapat dirincikan sebagai berikut:

Table 4.2 Keadaan peserta didik SD Negeri 09 Kepahiang

Kelas	L	P	Jumlah Murid	Rombel
I	61	51	112	4
II	43	50	93	4
III	45	49	94	4
IV	49	40	89	4
V	39	45	84	3
VI	41	43	84	3
JUMLAH	278	278	556	22

6. Sarana dan prasarana

Table 4.3 Sarana prasarana SD Negeri 09 Kepahiang

No	Nama	Jumlah
1	Ruang kelas	12
2	Ruang kepala sekolah	1
3	Ruang guru	1
4	Perpustakaan	1
5	TU	1
6	Laboratorium	1
7	Computer	2
8	Papan tulis	12
9	Lapangan	1
	Jumlah	32

B. Hasil penelitian

1. Deskripsi data

Penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 09 Kepahiang memberikan gambaran tentang pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS, yang dilaksanakan di Kelas V Semester genap Tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, di penelitian ini sampel yang digunakan adalah Peserta Didik kelas VB dan VC tahun ajaran 2024/2025, melalui instrumen penelitian angket yaitu Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang. Pada saat melakukan penelitian semua data sudah terkumpul, selanjutnya dilakukan pembuatan instrumen berupa kuesioner. Langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat kisi-kisi instrumen penelitian, menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner yang kemudian disampaikan kepada responden. Disini responden yang dipercaya untuk memberikan penilaian pada instrumen penelitian berjumlah 56 responden yang berasal dari sampel penelitian yaitu kelas VB dan VC. Adapun kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.4 jadwal pelaksanaan pembelajaran

Kelas	Eksperimen (VB)	Kontrol (VC)
Pretest	Senin, 26 Mei 2025 (08:00-09:00)	Senin, 26 Mei 2025 (09:30-10:30)
Posttest	Selasa, 27 Mei 2025 (08:30-11:00)	Rabu, 28 Mei 2025 (09:00-10:30)

a. Penggunaan Media Diorama Dalam Memahami Materi IPAS

Dengan menggunakan media diorama, Peserta Didik dapat memahami konsep IPAS dengan lebih baik, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan minat belajar. Diorama dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran IPAS. Gunakan diorama sebagai alat bantu pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep ekosistem dan rantai makanan dan membantu Peserta Didik memahami materi dengan lebih baik.

1) langkah-langkah penggunaan media diorama dalam memahami materi IPAS:

- (a) Pilih materi IPAS yang ingin dipelajari dan divisualisasikan dengan diorama, Contohnya, materi tentang ekosistem, struktur bumi, atau proses alam.
- (b) Buat diorama yang sesuai dengan materi IPAS yang dipilih, Gunakan bahan-bahan yang tersedia, seperti sterofom, kardus, tanah liat, atau miniature, Pastikan diorama yang dibuat akurat dan sesuai dengan konsep IPAS yang ingin dipelajari.
- (c) Tambahkan detail dan elemen-elemen yang relevan untuk membuat diorama lebih menarik dan informatif, Contohnya, jika membuat diorama ekosistem hutan, tambahkan detail seperti pohon, hewan, dan tanah. Pastikan detail dan elemen-elemen yang ditambahkan akurat dan sesuai dengan konsep IPAS yang ingin dipelajari.
- (d) Diskusikan diorama dengan Peserta Didik dan ajak mereka untuk memahami konsep-konsep IPAS yang terkait, Guru dapat menjelaskan konsep-konsep IPAS yang terkait dengan diorama dan menjawab pertanyaan Peserta Didik. Pastikan Peserta Didik memahami konsep-konsep IPAS yang terkait dengan diorama.
- (e) Ajak Peserta Didik untuk berinteraksi dengan diorama, seperti mengamati, menganalisis, atau membuat pertanyaan, Interaksi ini dapat membantu Peserta Didik memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik. Contohnya, Peserta Didik dapat diminta untuk mengamati diorama dan membuat pertanyaan tentang konsep-konsep IPAS yang terkait.
- (f) Evaluasi pemahaman Peserta Didik tentang konsep IPAS melalui diskusi, pertanyaan, atau tugas yang terkait dengan diorama,

Evaluasi ini dapat membantu guru memahami sejauh mana Peserta Didik memahami konsep-konsep IPAS. Contohnya, guru dapat memberikan tugas kepada Peserta Didik untuk membuat laporan tentang konsep-konsep IPAS yang terkait dengan diorama.

- (g) Gunakan diorama untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas Peserta Didik, Contohnya, Peserta Didik dapat diminta untuk menganalisis diorama dan membuat prediksi tentang konsep-konsep IPAS yang terkait. Keterampilan ini dapat membantu Peserta Didik memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, media diorama dapat digunakan secara efektif untuk memahami materi IPAS.

Penggunaan media diorama dalam memahami materi IPAS dapat dilakukan dengan memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Diorama dapat dibuat interaktif dengan menambahkan komponen-komponen yang dapat digerakkan atau diubah, sehingga Peserta Didik dapat belajar dengan lebih aktif dan menarik.

2) Penerapan Penggunaan Media Diorama

Setelah diberi tes awal, tahap selanjutnya pemberian treatment. Anak diberikan perlakuan dengan menerapkan penggunaan media diorama tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak. Peneliti merencanakan dan membuat susunan rancangan pembelajaran di setiap perlakuan atau *treatment* yang dilakukan mengikuti jadwal perencanaan penelitian. Sebelumnya peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan saat

melakukan *treatment* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

(a) Perlakuan atau *Treatment* 1

Treatment pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pada kelas VB pukul 08.00 wib s/d 09.00 wib dan pada kelas VC pukul 09:30 wib s/d 10:30 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

(1) Kegiatan Awal (10 menit)

Guru memberikan salam dan Peserta Didik menjawab salam dari guru, Setelah itu Peserta Didik membaca doa Bersama sebelum memulai pembelajaran, dipimpin ketua kelas, Dan Peserta Didik menyanyikan lagu wajib nasional yaitu lagu “indonesia raya”, Selanjutnya Guru mengecek kesiapan diri dengan mengecek lembar kehadiran, Guru menanyakan kepada Peserta Didik “apakah kalian tau dengan ekosistem dan rantai makanan?”. Kemudian guru menginformasikan materi yang akan dibahas yaitu “ekosistem dan rantai makanan”. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti (30 menit)

Guru menjelaskan pengertian tentang ekosistem dan rantai makanan kepada Peserta Didik, setelah guru menjelaskan kepada Peserta Didik, guru memberikan pertanyaan mengenai ekosistem dan rantai makanan kepada Peserta Didik, jika Peserta Didik sudah cukup mengerti dengan penjelasan guru maka guru memberikan pertanyaan *pretest* berupa angket kepada Peserta Didik.

(3) Kegiatan Penutup (10 menit)

Guru memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk menyampaikan kesulitan-kesulitan yang dialami dan memberikan refleksi setelah pembelajaran. Guru memberikan umpan balik atau feedback kepada peserta didik terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami selama pembelajaran. Guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini. Guru mengajak Peserta Didik untuk berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

(b) Perlakuan atau *Treatmen 2*

Treatment kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 27 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 wib s/d 11.00 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

(1) Kegiatan Awal (10 menit)

Guru memberikan salam dan Peserta Didik menjawab salam dari guru, Setelah itu Peserta Didik membaca doa Bersama sebelum memulai pembelajaran, dipimpin ketua kelas, Dan Peserta Didik menyanyikan lagu wajib nasional yaitu lagu “indonesia raya”, Selanjutnya Guru mengecek kesiapan diri dengan mengecek lembar kehadiran, Guru menanyakan kepada Peserta Didik materi yang sebelumnya sudah mereka bahas. Kemudian guru menginformasikan materi yang akan dibahas yaitu “ekosistem dan rantai makanan”. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti (50 menit)

Guru menjelaskan pengertian Ekosistem dan Rantai Makanan. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada Peserta Didik tentang materi yang telah dijelaskan. Guru memberikan kesempatan untuk Peserta Didik sesi tanya jawab terkait materi ekosistem dan rantai makanan. Jika merasa Peserta Didik sudah paham dengan penjelasan guru, maka guru memberikan tugas awal untuk Peserta Didik yaitu tugas kelompok. Guru membagi Peserta Didik dalam 5 kelompok. Selanjutnya Peserta Didik diarahkan oleh guru untuk membuat tugas berupa media diorama. Setelah selesai, setiap kelompok maju kedepan untuk

mempresentasikan hasil tugas yang telah mereka buat. Kelompok yang telah melaksanakan presentasi diberikan apresiasi berupa tepuk tangan secara Bersama. Setelah semua kelompok maju, guru Kembali menjelaskan kepada Peserta Didik tentang materi hari ini yaitu ekosistem dan rantai makanan dengan menggunakan media diorama.

(3) Kegiatan Penutup (10 menit)

Guru memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk menyampaikan kesulitan-kesulitan yang dialami dan memberikan refleksi setelah pembelajaran. Guru memberikan umpan balik atau feedback kepada peserta didik terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami selama pembelajaran. Guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini. Guru mengajak Peserta Didik untuk berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

(c) Perlakuan atau *Treatment* 3

Treatment pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 28 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pada kelas VC pukul 09:30 wib s/d 10:30 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

(1) Kegiatan Awal (10 menit)

Guru memberikan salam dan Peserta Didik menjawab salam dari guru, Setelah itu Peserta Didik membaca doa Bersama sebelum memulai pembelajaran, dipimpin ketua kelas, Dan Peserta Didik menyanyikan lagu wajib nasional yaitu lagu “Indonesia Raya”, Selanjutnya Guru mengecek kesiapan diri dengan mengecek lembar kehadiran, Guru menanyakan kepada Peserta Didik “apakah kalian tau dengan ekosistem dan rantai makanan?”. Kemudian guru menginformasikan materi yang akan dibahas yaitu “ekosistem dan rantai makanan”. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti (30 menit)

Guru menjelaskan pengertian tentang ekosistem dan rantai makanan kepada Peserta Didik, setelah guru menjelaskan kepada Peserta Didik, guru memberikan pertanyaan mengenai ekosistem dan rantai makanan kepada Peserta Didik, jika Peserta Didik sudah cukup mengerti dengan penjelasan guru maka guru memberikan pertanyaan *posttest* berupa angket kepada Peserta Didik.

(3) Kegiatan Penutup (10 menit)

Guru memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk menyampaikan kesulitan-kesulitan yang

dialami dan memberikan refleksi setelah pembelajaran. Guru memberikan umpan balik atau feedback kepada peserta didik terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami selama pembelajaran. Guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini. Guru mengajak Peserta Didik untuk berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

b. Kreativitas Belajar Anak Dalam Pembelajaran IPAS

Untuk melihat hasil kreativitas anak dilakukan *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

1) Hasil *Pretest*

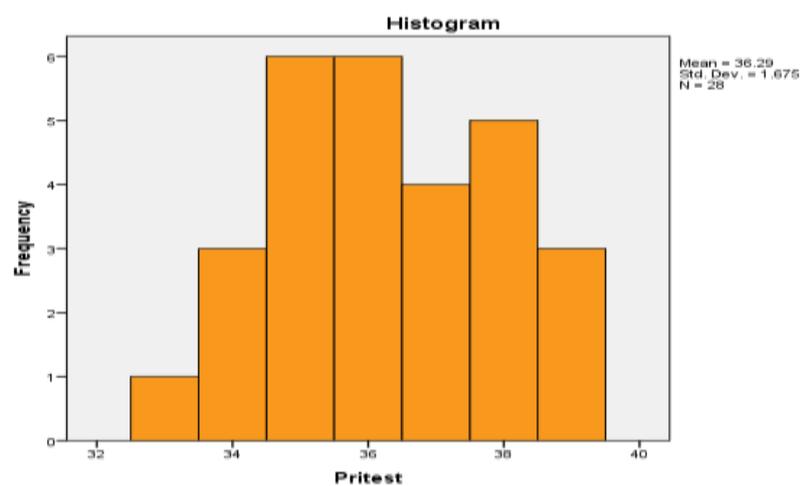
Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu untuk memahami kemampuan awal subjek. Tes awal (*pretest*) dilaksanakan pada senin tanggal 26 Mei 2025. Berikut adalah hasil *pretest* kelas eksperimen:

Tabel 4.5 Hasil *pretest* kelas eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Skor Ideal
1	Abdian Ilham Syahputra	35	50
2	Aqila Azzahra	34	50
3	Aqila Zahra Anjani	34	50
4	Aurora Aprilia Riansyah	33	50
5	Azkha Tiandra Al-Fahrezi	34	50
6	Dafa	36	50
7	Dafi	38	50
8	Daninda Destri Sabrina	35	50
9	Dzakira Putri Sthepani	37	50

10	Fhatir Altoillah Sukran	36	50
11	Klara Engjellina	39	50
12	Leon Gio Raflesia	36	50
13	M. Ario Rajo	37	50
14	Mika Ziya Kusiba	38	50
15	Muhamad Alviansyah	38	50
16	Muhamad Khadafi	36	50
17	Muhammad Azrial Fadhillah	35	50
18	Nabilla	37	50
19	Naila Callysta	36	50
20	Naura Karunia Adiiba	39	50
21	Rafa Aufa	35	50
22	Rhafa Ch Pranando	35	50
23	Salvia Alqicsya	38	50
24	Shaqila Ananda Arfherima	39	50
25	Syawal Almubarakah	35	50
26	Tifanny Mikhayla Aurigo	37	50
27	Yoga Pranata	38	50
28	Zahirah Futri Rheta	36	50
Jumlah		1.016	1.400
Rata-rata		36,28	50

Berdasarkan data dari tabel 4.5, berikutnya data ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1
Diagram batang pretest

Berdasarkan diagram skor *pretest* 4.1, dapat dilihat bahwa skor sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan Media Diorama. Hasil *pretest* menunjukkan jumlah keseluruhan sebesar 1.016 dengan nilai tertinggi 39 dan nilai terendah 33.

2) Hasil *Posttest*

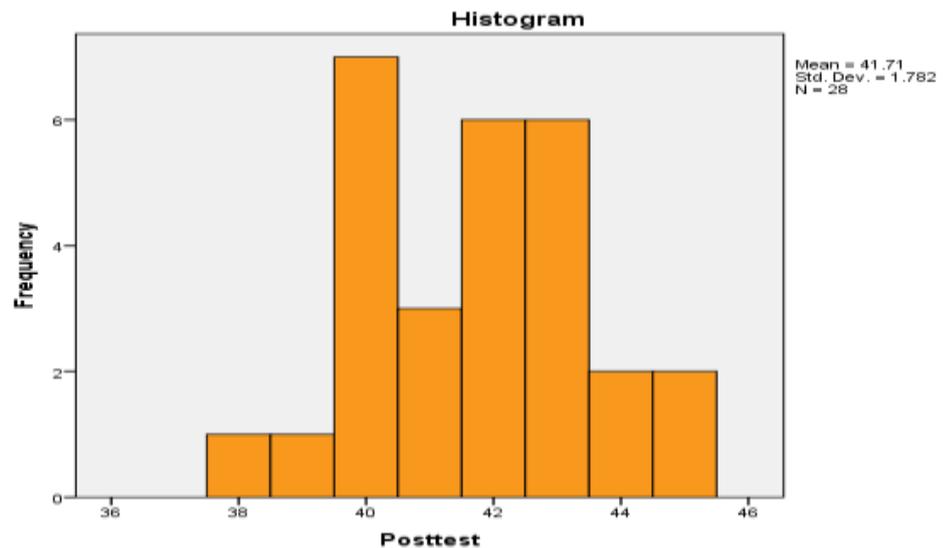
Sesudah media diorama diterapkan kepada anak, *posttest* pun dilaksanakan dengan mengobservasi Peserta Didik guna mengetahui hasil penggunaan media diorama yang diberikan. *Posttest* dilaksanakan hari selasa tanggal 27 Mei 2025. Adapun kegiatan yang digunakan guna mengetahui nilai *posttest* pada anak sama dengan kegiatan yang dilaksanakan ketika *pretest*. Berikut merupakan hasil penilaian tes setelah menggunakan media diorama (*posttest*).

Tabel 4.6 Hasil *posttest* kelas eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Posttest	Skor Ideal
1	Abdian Ilham Syahputra	45	50
2	Aqila Azzahra	40	50
3	Aqila Zahra Anjani	42	50
4	Aurora Aprilia Riansyah	43	50
5	Azkha Tiandra Al-Fahrezi	41	50
6	Dafa	42	50
7	Dafi	43	50
8	Daninda Destri Sabrina	44	50
9	Dzakira Putri Sthepani	42	50
10	Fhatir Altoillah Sukran	40	50
11	Klara Engjellina	39	50
12	Leon Gio Raflesia	42	50
13	M. Ario Rajo	41	50

14	Mika Ziya Kusiba	40	50
15	Muhamad Alviansyah	43	50
16	Muhamad Khadafi	40	50
17	Muhammad Azrial Fadhillah	43	50
18	Nabilla	40	50
19	Naila Callysta	42	50
20	Naura Karunia Adiiba	43	50
21	Rafa Aufa	40	50
22	Rhafa Ch Pranando	42	50
23	Salvia Alqicsya	45	50
24	Shaqila Ananda Arfherima	43	50
25	Syawal Almubarakah	38	50
26	Tiffany Mikhayla Aurigo	41	50
27	Yoga Pranata	40	50
28	Zahirah Futri Rheta	44	50
Jumlah		1.168	1.400
Rata-rata		41,17	50

Berdasarkan data tabel 4.6, berikut data ditampilkan dalam diagram batang pada gambar 4.3 dibawah ini.



Gambar 4.2
Diagram Batang Posttest

Berdasarkan diagram skor *posttest* 4.2, dapat dilihat bahwa skor sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media diorama. Hasil *posttest* menunjukkan nilai total sebesar 1.168 dengan nilai tertinggi 45 dan nilai terendah 38.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* terendah yaitu 33 dan nilai tertinggi sebesar 39 dengan rata-rata 36,28. Nilai *posttest* terendah yaitu 38 dan nilai tertinggi adalah 45 dengan nilai rata-rata 41,71. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan menggunakan media diorama kreativitasnya meningkat.

3) Uji N-Gain

Berdasarkan data dari hasil *pretest* dan *posttest* Peserta Didik kelas VB, diperoleh nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	28	.00	.67	.3870	.15277
Valid N (listwise)	28				

Dari tabel 4.7 diatas diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,38, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas Peserta Didik tergolong (sedang).

c. Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS

Untuk mengetahui pengaruh Media Diorama terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang maka akan dilakukan beberapa pengujian menggunakan aplikasi spss versi 24.

2. Analisis Data

Sebelum melakukan penelitian, Pertanyaan instrumen yang akan dijadikan sebagai pertanyaan pretest dan posttest diuji oleh peneliti. Ada 29 Peserta Didik mengikuti uji coba di kelas VA SDN 09 Kepahiang. Adapun instrument atau soal tes yang yang dilakukan uji coba berjumlah 30 soal, setelah melalui tes tersebut soal yang dinyatakan valid berjumlah 25 soal. Oleh karena itu, jumlah soal yang digunakan untuk penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 25 item soal.

a. Uji Validitas

Setelah dilakukan perhitungan seluruh butir soal, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Table 4.8 Hasil Uji Validitas Instrumen

No item	R hitung	R table	Keterangan
Item 1	0,415	0.222	Valid
Item 2	0,145	0.222	Tidak Valid

Item 3	0,416	0.222	Valid
Item 4	0,596	0.222	Valid
Item 5	0,545	0.222	Valid
Item 6	0,478	0.222	Valid
Item 7	0,391	0.222	Valid
Item 8	0,434	0.222	Valid
Item 9	0,459	0.222	Valid
Item 10	0,420	0.222	Valid
Item 11	0,569	0.222	Valid
Item 12	0,392	0.222	Valid
Item 13	0,478	0.222	Valid
Item 14	0,167	0.222	Tidak Valid
Item 15	0,415	0.222	Valid
Item 16	0,575	0.222	Valid
Item 17	0,461	0.222	Valid
Item 18	0,453	0.222	Valid
Item 19	0,430	0.222	Valid
Item 20	0,484	0.222	Valid
Item 21	0,465	0.222	Valid
Item 22	0,629	0.222	Valid
Item 23	0,608	0.222	Valid
Item 24	0,186	0.222	Tidak Valid
Item 25	0,425	0.222	Valid
Item 26	0,522	0.222	Valid
Item 27	0,156	0.222	Tidak Valid
Item 28	0,433	0.222	Valid

Item 29	0,537	0.222	Valid
Item 30	0,159	0.222	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen yang valid yaitu 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29 dan item yang tidak valid yaitu 2, 14, 24, 27, 30. Kuesioner di atas telah diuji cobakan di Kelas VA SD Negeri 09 Kepahaiang.

b. Uji Reliabilitas

Dibawah ini merupakan hasil uji yang dilakukan peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Table 4.9 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0.705	25	Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.705 dari 25 item yang valid. Karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 atau $0.705 > 0.60$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

3. Pengujian prasyarat analisis

a. Uji Normalitas

Berdasarkan analisis uji normalitas didapatkan hasil seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Uji Normalitas**Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	pretest B (Eksperimen)	.139	28	.176	.947	28	.167
	posttest B (Eksperimen)	.153	28	.090	.954	28	.251
	pretest C (Kontrol)	.150	28	.108	.936	28	.089
	posttest C (Kontrol)	.161	28	.063	.934	28	.078
a. Lilliefors Significance Correction							

Dari tabel 4.9 diketahui Uji Normalitas Shapiro-Wilk memperoleh nilai singnifikasi pretest 0,167 dan nlai singnifikasi posttest 0,251. Sedangkan untuk kelas kontrol yaitu dengan nilai singnifikasi pretest 0,089 dan nilai singnifikasi postiest 0,078, pada kedua kelas tersebut diketahui bahwa nilai (Sig) pemahaman konsep matematis lebih besar dari 0,05 maka tabel nilai tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11 Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak	Based on Mean	3.287	1	54	.075
	Based on Median	2.440	1	54	.124
	Based on Median and with adjusted df	2.440	1	49.797	.125
	Based on trimmed mean	3.157	1	54	.081

Dari tabel 4.10 Diketahui uji homogenitas memperoleh nilai (Sig) sebesar 0,142, dengan demikian data menunjukkan bahwa nilai singnifikasi lebih besar dari kriteria yang digunakan yaitu 0.05, jadi dari uji yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa data nilai tersebut berdistribusi homogen (sama).

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media diorama terhadap pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang. Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Hasil uji hipotesis tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.12 Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pengaruh media diorama terhadap kreativitas anak	Equal variances assumed	3.287	.075	6.564	54	.000	2.750	.419	1.910	3.590
	Equal variances not assumed			6.564	49.756	.000	2.750	.419	1.908	3.592

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji independent sampel t-test diatas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang dibantu dengan data yang diolah menggunakan aplikasi SPSS dan Microsoft Excel menunjukan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian yaitu:

Menurut Yosi Yulizah, Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya dipilih secara cermat dan tepat supaya mendukung suasana dan aktivitas belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut bisa menjadikan siswa supaya lebih komunikatif dan aktif ketika proses pembelajaran, dengan demikian belajar akan terasa menyenangkan, tidak membosankan dan penyampaian materi oleh guru bisa dipahami peserta didik dengan baik.¹

Tujuan penggunaan media diorama adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret dan kemampuan kreativitas anak. Media diorama juga dapat meningkatkan minat belajar anak terhadap IPAS dan membuat pembelajaran IPAS lebih menyenangkan dan interaktif.

Media diorama adalah kombinasi model dan gambar perspektif dalam tampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Penggunaan media diorama ini meningkatkan keaktifan belajar dengan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran melalui kegiatan fisik, mental, dan emosional.²

Dengan menggunakan media diorama, anak-anak dapat memvisualisasikan konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu anak-anak untuk lebih

¹ Yosi Yulizah, "Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Huruf Braille Untuk Siswa Difable Netra Yosi Yulizah Institut Agama Islam Negeri Curup PENDAHULUAN Pendidikan Secara Umum Bukan Hanya Sebagai Proses Penyampaian Informasi Dengan Melalui Proses Belajar D," *Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.29240/jpd.v>.

² Selfi Wulandari, "Pemanfaatan Media Diorama Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 11 Medan", *Jurnal EDUCATION & LEARNING*, Vol. 4, No. 1, (2024), Hal. 4

memahami materi IPAS dan meningkatkan kemampuan belajar mereka. Selain itu, media diorama juga dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka dengan cara membuat dan mengembangkan ide-ide baru.

Penggunaan media diorama juga dapat membuat pembelajaran IPAS lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Dengan demikian, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, media diorama dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Menurut subana menyatakan bahwa, kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dapat dibuat dari bahan yang murah, dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama ini adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi penggunaan untuk mendapatkan pengalaman belajar.³

Di kelas V SD Negeri 09 Kepahaing, penerapan media diorama berlangsung lebih efektif, terlihat saat Peserta Didik mengikuti pelajaran dengan serius. Dimana saat proses pembelajaran menggunakan media diorama diawali dengan penjelasan materi secara singkat mengenai materi ekosistem

³ Arie megawati sa'bani, "*penggunaan media diorama dapa pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan disekolah dasar*", JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR, Vol. 4, No. 1, (2017), Hal. 23

dan rantai makanan begitupun saat di kelas kontrol peneliti juga menjelaskan tentang ekosistem dan rantai makanan secara singkat akan tetapi hanya menggunakan media buku saja.

Dengan penggunaan media diorama ini Peserta Didik diharapkan dapat melihat bentuk nyata karena dalam diorama ini menggambarkan wujud asli dari objek bendanya hanya saja objek atau benda yang ada di diorama ini berbentuk kecil atau mini. Dengan demikian nuansa asli dari benda tersebut bisa dirasakan oleh Peserta Didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna.⁴

Penggunaan media diorama pada Peserta Didik kelas VB SD Negeri 09 Kepahiang, kreativitasnya meningkat karena mereka dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas dan kreatif. Mereka juga dapat membuat desain media diorama yang unik dan menarik.

Menurut Lumsdaine Kreativitas adalah mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan

⁴ Kartika Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi HALumas Dan Keprotokolan Kelas Xi Apk 3 Smk AdHalikawacana Surabaya," Jurnal Administrasi Perkantoran, Vol 6, No. 2, (2018) Hal. 50

sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna.⁵

Kreativitas Peserta Didik kelas VB SD Negeri 09 Kepahiang dapat terlihat dalam desain media diorama yang mereka buat, seperti pemilihan warna, bentuk, dan tekstur yang sesuai dengan konsep IPAS. Mereka juga dapat menunjukkan kreativitas dalam cara mereka mempresentasikan dengan menggunakan media diorama.

Dengan menggunakan media diorama, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mereka, serta meningkatkan kemampuan ekspresi diri dan komunikasi yang efektif. Mereka dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Kreativitas anak-anak juga dapat meningkat karena mereka dapat bereksperimen dengan berbagai bahan dan teknik dalam membuat diorama. Mereka dapat mencoba berbagai cara untuk membuat diorama yang lebih menarik dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir kreatif.

Dengan demikian, penggunaan media diorama dapat membantu anak-anak SD kelas V untuk meningkatkan kreativitas mereka, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif mereka. Mereka

⁵ Abdul Karim Batu Bara, "*Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan*," Jurnal Iqra', Vol. 06, No. 02, (2012) Hal. 41

dapat menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide mereka, serta meningkatkan kemampuan belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran diorama, materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih terperinci dan jelas, sehingga memudahkan pemahaman Peserta Didik. Hal ini membantu mencegah kejenuhan Peserta Didik dan menghemat energi guru, terutama ketika mengajar semua mata pelajaran. Selama proses pembelajaran, media pembelajaran mendorong Peserta Didik untuk aktif dan interaktif dalam melakukan kegiatan seperti menganalisis, mengamati, meniru, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik dan memikat perhatian serta fokus belajar Peserta Didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.⁶

Setelah dilakukan penelitian pada kelas VB dan VC SD Negeri 09 Kepahiang diperoleh hasil data yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama, lebih baik dari pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol yang menggunakan buku saja.

Dapat diketahui Peserta Didik kelas VB SD Negeri 09 Kepahiang sebelum menggunakan media diorama kegiatan pembelajaran masih

⁶ UlinnuHala Mastuti HALafsaHal, "*Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan HALasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn Bangunsari 01*", Jurnal IlmiaHal Pendidikan Dasar, Vol. 08, No. 02, (2023), Hal. 648-649

berfokus dengan guru. Namun setelah digunakan media diorama pada kelas eksperimen, para Peserta Didik menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Karena ketika mengikuti pembelajaran, para Peserta Didik ikut berpartisipasi dalam merancang media diorama sesuai dengan jenis ekosistemnya. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memakai pembelajaran konvensional, kelas eksperimen jauh lebih hidup suasana belajarnya. Sebab dalam penggunaan media diorama ini terciptalah pembelajaran yang aktif, terintegrasi, kreatif, efektif dan efisien.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap kreativitas anak pada pembelajaran IPAS kelas VB SD Negeri 09 Kepahiang. Hal ini dapat dilihat bahwa media pembelajaran membantu menjadi perantara dalam menyampaikan suatu pesan yang dimana salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan bantuan media untuk membantu pengamatan sehingga Peserta Didik akan mendapatkan data yang objektif. Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulannya adalah media diorama dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas pada pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas VB SD Negeri 09 Kepahiang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukann oleh peneliti di SD Negeri 09 Kepahiang tentang “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 09 Kepahiang”. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan media diorama dalam pembelajaran IPAS, Peserta Didik dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas. Langkah-langkah penggunaan media diorama meliputi memilih materi IPAS, membuat diorama, menambahkan detail dan elemen-elemen yang relevan, diskusi dengan Peserta Didik, interaksi dengan diorama, evaluasi pemahaman Peserta Didik, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, media diorama dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan Peserta Didik dalam pembelajaran IPAS.
2. Berdasarkan hasil data kreativitas Peserta Didik dengan nilai hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 36,28, ini mununjukkan bahwa pada saat sebelum diterapkannya media diorama kreativitas anak tergolong rendah. Setelah menggunakan media diorama dan dilakukan *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 41,71, ini menunjukkan bahwa kreativitas pada anak setelah menggunakan media diorama meningkat. Dari hasil uji N-Gain diperoleh

sebesar 0,38, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas Peserta Didik tergolong (sedang).

3. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Diorama berpengaruh terhadap Kreativitas anak dalam pembelajaran IPAS Peserta Didik kelas V SD Negeri 09 Kepahiang. berdasarkan uji hipotesis sampel t test, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara Kreativitas pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media Diorama terhadap Kreativitas anak dalam Pembelajaran IPAS pada Peserta Didik kelas V SDN 09 Kepahiang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Penggunaan media diorama di kalangan guru harus lebih memperhatikan suasana kelas dan karakteristik peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat terkendali dan berjalan sesuai rencana pembelajaran.
2. Dengan menggunakan media diorama diharapkan para Peserta Didik mampu berpartisipasi secara aktif ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas. Dengan demikian guru bisa melihat dan mengasah kreativitas disetiap Peserta Didik.
3. Semoga penelitian yang dilakukan ini mampu dijadikan sebagai bahan rujukan dan bahan koreksi untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan

mengenai pemanfaatan media diorama sehingga penelitian ini dapat bermanfaat.

4. Jika ingin membuat media diorama pada kegiatan pembelajaran, bisa ditambahkan tiang penyangga depan agar media menjadi kokoh. Kemudian untuk penggunaan jangka panjang, media harus disampul dengan pelastik kaca agar debu tidak masuk dan media akan tetap rapi, dan layak dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Cholid Narbuko dan Abu. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2010)
- Afifah Siti Muvidah Nur. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery. 2023)
- Akbar. Husaini Usman dan Purnomo Setiady. *Pengantar Statistika*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2006)
- Ambiyar Nizwardi dan. "*Media dan Sumber Pembelajaran*". (Jakarta: Kencana. 2016)
- Arikunto, Suharsismi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2005)
- Asyar Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi. 2021)
- Azizah, Umi Nur. "*Penerapan Media Diosilir (Diorama Siklus Air) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar*". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 18. No. 2. (2024)
- Bara Abdul Karim Batu. "*Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan*." *Jurnal Iqra'*. Vol. 06. No. 02. (2012)
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Fajar Interpratama. 2008)
- Degeng I Nyoman Sudana. *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*. (Malang: Depdikbud.1993)
- Dewi Dinis Puspita. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. (Jawa Tengan: Cahya Ghani Recovery. 2023)
- dewi Kartika. "*Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Kelas Xi Apk 3 Smk Adhikawacana Surabaya*," *Jurnal Administrasi Perkantoran*". Vol 6. No. 2. (2018)
- Dkk Miftah Devi Amalia. "*Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran TematikTerintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*". Vol.20. No.2. (2017)
- Dkk Nurin ferdiana. "*Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV*". *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol. 3. No. 1, (2022)

- Dwianti. "Pengaruh Media Power Point Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Peserta Didik", Purnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol. 7. No. 4. (2021)
- Fardiana Nurin. "Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV." jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 3. No. 1 (2023)
- Fitriani Reka Amalia. "Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Campaka", Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar. Vol. 10. No. 2. (2023)
- Fitriansyah Aryadillah, Fifit. *Teknologi Media Pembelajaran*. (2017)
- Hafsan Ulinnuha Mastuti. "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Peserta Didik Kelas V Sdn Bangunsari 01". Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 08. No. 02. (2023)
- Harap Olivia Feby Mon. *Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. (jakarta:CV. AZKA PUSTAKA. 2022)
- I Nyoman Sudana Degeng, dkk. *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*. (Malang: Depdikbud. 1993)
- Ibrahim Andi. *Metodologi Penelitian*. (Cet 1. Gunadarma Ilmu. 2018)
- Ismilasari ashinta. *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*". JPGSD Vo.1. No. 2. (2013)
- Iswandari Ani. *Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Autis Kelas IV Di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita*. Skripsi Thesis. (2017)
- Jannah Bambang Perastyo dan Lina miftahul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Aceh.Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2022)
- Kadir. *Statistik Untuk penelitian ilmu-ilmu social*. (Jakarta: Rosemata Saputra. 2010)
- Khadifa, Wilda. *Ekologi Dan Lingkungan*. (Padang: CV.Gita Lentera. 2024)
- Maisarah. *Media Pembelajaran*. (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka. 2023)
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2009)

- Munadar Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*. (Jakarta: Gramedia. 1999)
- Munandar Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: GramediaWidiasarana Indonesia. 2012)
- Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Rineka Cipta. Jakarta. 2014)
- Munandi Yudhi. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press. 2008)
- Nasarudin. *Pembelajaran dan Pengajaran*. (Sumatera Barat: Yayasan tri edukasi ilmiah. 2025)
- Nofrion. *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2016)
- Nurfadhillah Septy. *Media Pembelajaran*. (jawa barat:CV Jejak. anggota IKAPI. 2021)
- Nurhajati. *Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berbisnis*. (Malang: Media Nusa Creative. 2024)
- Nurmala Siti. "pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM uuntuk mengembangkan kretaivitas Peserta Didik SD/MI". jurnal basicedu. Vol. 5. No. 6. (2021)
- Penyusun Tim. *Media Pembelajaran*. (Sumatra Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi Anggota Kapi. 2022)
- Pribadi Benny A. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana. 2017)
- Rahayu Anik. "Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 4. No. 1. (2023)
- Rianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik". Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone. Volume. 12. No. 2 (Desember 2018)
- Rivai Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo. 2011)
- Riyana Rudi Susilana dan Cepi. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. (Bandung: Wacana Prima. 2009)
- Riyani Cepi. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: rommy maichan 2009)

- Saputri Sujannah Dian. *“pengembangan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk Peserta Didik kelas IV”*. (Bengkulu Utara: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno. 2022)
- Sari, Luthfiana Aprilianita. *Buku Ajar Ekologi Perairan*. (Jawa Timur: Airlangga Universitypress. 2024)
- Sartika Silfi wulandari dan lianda dewi. *“pemanfaatan media diorama untuk meningkatkan berfikir kritis Peserta Didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 medan”*. jurnal education dan learning. Vol. 4. No. 1. (2024)
- Setiawan M. Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. (Ponorogo Uwais Inspirasi Indonesia. 2017)
- Setiawan Usep. *Media Pembelajaran*. (Cara Belajar Aktif Guru Bahagia Mengajar Peserta Didik Senang Belajar). Widina Bhakti Persada Bandung. 2022
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif di Lengkapi dengan Perbandingan Perhitugan Manualif & SPSS*. (Jakarta: Kencana, 2013)
- Sudjino. Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2001)
- Sugiyono Prof. Dr. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif. Kualitatif. Kombinasi. R&D Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta. 2019)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2010)
- Sukmadinata, Nana Syaodah. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. (2013)
- Supratiknya, A. *metodologi penelitian kuantitatif & kualitatif dalam psikologi*. (yogyakarta: universitas sahata darma. 2015)
- Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan. 2005)
- Suryadi Ahmad. *Teknologi Dan Media Pembelajaran*. (jawa barat: CV jejak. anggota IKAPI .2020)
- Susilo Ghofar Rohman, Purnomo Hadi Susilo. *"Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda"*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 8 No. 1. (2019)
- Sutianah Cucu. *Belajar & Pembelajaran*. (Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media. 2021)

Tarumasely Yowelna. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. (Jawa Timur: Academia Publication. 2024)

UU Ri. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. (Sumatra Utara: 2016)

Wijaya Bayu. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. (Jawa Tengan: Cahya Ghani Recovery. 2023)

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1
Modul Ajar Kelas Eksperimen

**MODUL AJAR IPAS KELAS VB
SD N 09 KEPAHANG**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Renti Angraini
NIM	: 21591172
Nama Sekolah	: SD N 09 Kepahiang
Fase/Kelas	: C/V
Semester	: Genap
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi Pokok	: Ekosistem Alam
Topik	: Rantai Makanan
Alokasi Waktu	: 2JP (2 x 35 Menit)
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa memahami bahwa makhluk hidup bergantung pada lingkungan dan saling berinteraksi satu sama lain dalam suatu ekosistem.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia • Bernalar Kritis • Mandiri • Gotong Royong 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. SARANA <ol style="list-style-type: none"> a. Buku IPAS Kelas V b. Media Diorama 2. PRASARANA <ol style="list-style-type: none"> Ruang Kelas V 	

Kegiatan Pendahuluan (10 menit):

- Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam dari guru
- Siswa membaca doa Bersama sebelum memulai pembelajaran, dipimpin ketua kelas
- Selanjutnya siswa menyanyikan lagu wajib nasional yaitu lagu “Indonesia Raya”
- Guru mengecek kesiapan diri dengan mengecek lembar kehadiran
- Guru menanyakan kepada siswa materi yang sebelumnya sudah mereka bahas.
- Kemudian guru menginformasikan materi yang akan dibahas yaitu “ekosistem dan rantai makanan”.
- Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit):

- Guru menjelaskan pengertian ekosistem Ekosistem dan Rantai Makanan.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan.
- Guru memberikan kesempatan untuk siswa sesi tanya jawab terkait materi ekosistem dan rantai makanan.
- Jika merasa siswa sudah paham dengan penjelasan guru, maka guru memberikan tugas awal untuk siswa yaitu tugas kelompok.
- Guru membagi siswa dalam 5 kelompok.
- Selanjutnya siswa diarahkan oleh guru untuk membuat tugas berupa media diorama.
- Setelah selesai, setiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil tugas yang telah mereka buat.
- Kelompok yang telah melaksanakan presentasi diberikan apresiasi berupa tepuk tangan secara Bersama.
- Setelah semua kelompok maju, guru Kembali menjelaskan kepada siswa tentang materi hari ini yaitu ekosistem dan rantai makanan dengan menggunakan media diorama.

Kegiatan Penutup (10 menit):

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan-kesulitan yang dialami dan memberikan refleksi setelah pembelajaran.
- Guru memberikan umpan balik atau feedback kepada peserta didik terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami selama pembelajaran.
- Guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini.

E. TARGET PESERTA DIDIK
28 peserta didik regular: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
1. Model: Project Based Learning (PJBL) 2. Metode: Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan, Presentasi
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan system - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat: <ul style="list-style-type: none"> A. Menjelaskan pengertian ekosistem dan komponen penyusunnya. B. Mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. C. Menjelaskan hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem alami. D. Memberikan contoh ekosistem alami yang ada di Indonesia.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah melakukan pembelajaran ini, peserta didik akan mampu menjelaskan tentang pengertian rantai makanan, komponen-komponen dalam rantai makanan, dan membuat skema rantai makanan dalam ekosistem tertentu, serta pengaruh dari salah satu komponen rantai makanan jika mengalami kepunahan.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? 2. Apa yang kalian ketahui tentang rantai makanan? 3. Apakah perbedaan komponen biotik dan abiotic? 4. Apakah peran masing-masing hewan dalam rantai makanan? 5. Menurut kalian, apa yang akan terjadi pada burung-burung di sawah jika tidak ada padi?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Guru mengajak siswa untuk berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

F. ASASMEN

- Penilaian Pengetahuan: Presentasi, tanya jawab dan diskusi kelompok.
- Penilaian Sikap: Menyelesaikan pembuatan skema ekosistem alam dengan tertib dan baik.
- Penilaian Keterampilan: Proyek membuat skema ekosistem alam.

G. PENGAYAAN

Siswa diminta mencari informasi tentang ekosistem hutan hujan tropis di Indonesia dan membuat laporan singkat.

H. REMEDIAL

Bagi siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru memberikan pendampingan melalui penjelasan ulang menggunakan media visual dan latihan tambahan.

I. LAMPIRAN

Materi Ajar

Ekosistem

Ekosistem dibedakan menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri atas ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Sedangkan, ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga.

1. Ekosistem Air (Akuatik), Ekosistem air dibedakan menjadi ekosistem air tawar dan air laut. Ekosistem air tawar meliputi ekosistem danau, kolam, dan sungai. Ekosistem air tawar mendapatkan cukup sinar matahari. Tumbuhan yang paling banyak dalam ekosistem ini adalah ganggang dan tumbuhan biji. Ekosistem air laut terdiri atas ekosistem terumbu karang, pantai, dan laut dalam. Di dalam ekosistem ini banyak dijumpai berbagai jenis ikan, kerang, koral, siput, dan makhluk laut lainnya. Selain itu, terdapat juga tumbuhan alga yang bisa membuat makanannya sendiri.
2. Ekosistem Darat (Terrestrial), Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, hutan gugur, taiga, dan

tundra. Ekosistem darat dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklimnya. Sehingga, jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda.

- a. Hutan Hujan Tropis, Jenis tumbuhan yang hidup di hutan hujan tropis sangat beragam. Terdapat berbagai jenis pohon, semak-semak kecil, dan tanaman merambat. Misalnya, pohon jati, pinus, anggrek, rotan, pohon mahoni, dan sebagainya. Hewan yang hidup di ekosistem ini juga sangat beragam. Mulai dari mamalia, burung, reptil, amfibi, hingga serangga. Misalnya, gajah, monyet, harimau, kupu-kupu, babi rusa, tapir, kasuari, dan sebagainya.
- b. Sabana, Sabana adalah padang rumput yang diselingi oleh pohon-pohon. Sabana dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sabana murni dan sabana campuran. Sabana murni terdiri atas satu jenis pohon. Sabana campuran terdiri atas beberapa jenis pohon. Serangga dan berbagai jenis mamalia, seperti zebra dan singa, banyak terdapat di sabana.
- c. Padang Rumput, Ekosistem padang rumput memiliki curah hujan yang lebih rendah dibandingkan sabana. Tumbuhan yang banyak terdapat di sana adalah tumbuhan terna. Sedangkan, hewan yang dapat hidup di sana adalah bison, zebra, singa, anjing liar, gajah, kanguru, dan jerapah.
- d. Gurun, Gurun merupakan ekosistem yang paling gersang. Curah hujan di gurun sangat rendah. Tumbuhan yang banyak tumbuh di gurun adalah jenis kaktus yang berduri. Semut, ular, kadal, katak, unta, dan beberapa hewan malam lainnya adalah beberapa jenis hewan yang hidup di gurun.
- e. Hutan Gugur, Jenis tumbuhan yang ada di hutan gugur hanya sedikit dan tidak terlalu rapat. Hewan yang terdapat di ekosistem ini antara lain rusa, beruang, bajing, burung pelatuk, rubah, dan rakun.
- f. Taiga, Saat musim dingin, suhu di ekosistem taiga sangat rendah. Taiga biasanya adalah hutan yang tersusun atas satu jenis

tumbuhan. Misalnya, cemara, pinus, dan sejenisnya. Hewan yang hidup di ekosistem ini antara lain beruang hitam dan ajag.

- g. Tundra, Tundra merupakan ekosistem yang dingin dan kering. Tanah-nya membeku sepanjang tahun. Sehingga, hanya tumbuhan yang mampu beradaptasi dengan keadaan dingin yang dapat bertahan. Tumbuhan tundra yang dominan antara lain rumput alang-alang, liken, tumbuhan biji semusim, dan perdu. Beberapa jenis burung, seperti angsa dan itik, bersarang di tundra saat musim panas.

Ekosistem Buatan, Ekosistem buatan adalah ekosistem yang sengaja dibuat oleh manusia. Sebagian komponen biotik dan abiotiknya merupakan hasil campur tangan manusia. Sehingga, keragaman ekosistem buatan terbatas. Contoh ekosistem buatan antara lain kolam ikan, sawah, kebun, dan kebun binatang.

Pembuatan ekosistem buatan memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. untuk memenuhi kebutuhan,
2. untuk upaya pelestarian, dan
3. sebagai sumber belajar.

Rantai Makanan

Pengertian rantai makanan sebagai sebuah peristiwa dimakan dan memakan antar makhluk hidup yang bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari peran yang disebut produsen. Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari. Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka

mengonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

1. Konsumen tingkat 1 merupakan kelompok hewan yang memakan tumbuhan. Jenis hewan yang tergolong pada konsumen ini, yaitu hewan herbivora atau hewan omnivora.
2. Konsumen tingkat 2 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 1. Hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
3. Konsumen tingkat 3 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 2. Sama dengan sebelumnya, hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
4. Dan seterusnya.

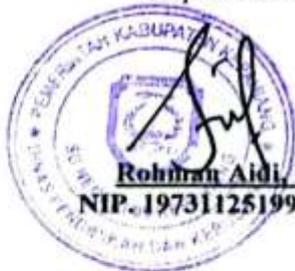
Berikut ini contoh rantai makanan yang terjadi pada ekosistem sawah:

1. Tumbuhan adalah organisme autotrof yang kemudian menghasilkan makanan berupa nektar bunga.
2. Kupu-kupu sendiri berperan sebagai pemakan tumbuhan mengonsumsi madu bunga.
3. Katak akan menangkap kupu-kupu untuk dimakan.
4. Ular selanjutnya akan memburu katak untuk dimakan dan elang akan memakan ular.
5. Rantai makanan sebagai jalur masuk aliran energi bagi makhluk hidup. Energi ini sendiri berasal dari matahari yang diubah oleh organisme autotrof atau si pembuat makanan seperti pada tumbuhan hingga menjadi energi kimia (dalam buah, daun, batang, dan lain-lain).
6. Sementara itu pada organisme heterotrof (yang tak memiliki kemampuan untuk membuat makanan sendiri) memperoleh energi dengan memakan organisme autotrof.
7. Pada setiap tingkat dari rantai makanan dalam ekosistem disebut juga sebagai tingkat trofik.

Tingkat trofik ini kemudian dibagi menjadi beberapa, seperti berikut:

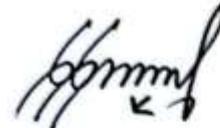
- a. Produsen: Produsen sebagai organisme yang mampu menghasilkan zat makanan sendiri diantaranya organisme autotrof atau tumbuhan hijau. Produsen juga menduduki tingkat trofik pertama.
- b. Konsumen I: Pada konsumen I Organisme yang menduduki tingkat trofik kedua disebut juga sebagai konsumen primer. Konsumen primer ini diantaranya adalah hewan herbivora.
- c. Konsumen II: Organisme yang menduduki tingkat trofik kedua disebut juga sebagai konsumen sekunder, dan diduduki oleh hewan pemakan daging (karnivor) dan seterusnya.
- d. Konsumen puncak: Pada Organisme yang menduduki tingkat trofik tertinggi ini adalah konsumen puncak.
- e. Dekomposer: Organisme pengurai yang kemudian membentuk mata rantai terakhir dalam suatu rantai makanan akan memecah tumbuhan dan hewan yang kemudian mati dan mengembalikan berbagai nutrisi penting ke tanah.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Rohman Aidi, M.Pd
NIP. 197311251997031002

Kepahiang, Juni 2025
Guru Kelas V



Rafi'atun Nisa, S.Pd
NIP. 198806082011012010

Lampiran 2
Modul Ajar Kelas Kontrol

**MODUL AJAR IPAS KELAS VC
SD N 09 KEPAHANG**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Renti Angraini
NIM	: 21591172
Nama Sekolah	: SD N 09 Kepahiang
Fase/Kelas	: C/V
Semester	: Genap
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi Pokok	: Ekosistem Alam
Topik	: Rantai Makanan
Alokasi Waktu	: 2JP (2 x 35 Menit)
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa memahami bahwa makhluk hidup bergantung pada lingkungan dan saling berinteraksi satu sama lain dalam suatu ekosistem.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia • Bernalar Kritis • Mandiri • Gotong Royong 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
3. SARANA <ul style="list-style-type: none"> b. Buku IPAS Kelas V c. Spidol d. Papan Tulis 	
4. PRASARANA	

Ruang Kelas V
E. TARGET PESERTA DIDIK
28 peserta didik regular: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
3. Model: Problem Based Learning (PBL) 4. Metode: Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan system - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian ekosistem dan komponen penyusunnya. 2. Mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. 3. Menjelaskan hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem alami. 4. Memberikan contoh ekosistem alami yang ada di Indonesia.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah melakukan pembelajaran ini, peserta didik akan mampu menjelaskan tentang pengertian rantai makanan, komponen-komponen dalam rantai makanan, dan membuat skema rantai makanan dalam ekosistem tertentu, serta pengaruh dari salah satu komponen rantai makanan jika mengalami kepunahan.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? 2. Apa yang kalian ketahui tentang rantai makanan? 3. Apakah perbedaan komponen biotik dan abiotic? 4. Apakah peran masing-masing hewan dalam rantai makanan? 5. Menurut kalian, apa yang akan terjadi pada burung-burung di sawah jika tidak ada padi?

Ruang Kelas V
E. TARGET PESERTA DIDIK
28 peserta didik reguler: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
3. Model: Problem Based Learning (PBL) 4. Metode: Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan system - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian ekosistem dan komponen penyusunnya. 2. Mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. 3. Menjelaskan hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem alami. 4. Memberikan contoh ekosistem alami yang ada di Indonesia.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah melakukan pembelajaran ini, peserta didik akan mampu menjelaskan tentang pengertian rantai makanan, komponen-komponen dalam rantai makanan, dan membuat skema rantai makanan dalam ekosistem tertentu, serta pengaruh dari salah satu komponen rantai makanan jika mengalami kepunahan.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? 2. Apa yang kalian ketahui tentang rantai makanan? 3. Apakah perbedaan komponen biotik dan abiotic? 4. Apakah peran masing-masing hewan dalam rantai makanan? 5. Menurut kalian, apa yang akan terjadi pada burung-burung di sawah jika tidak ada padi?

- Penilaian Pengetahuan: Presentasi, tanya jawab dan diskusi kelompok.
- Penilaian Sikap: Menyelesaikan pembuatan skema ekosistem alam dengan tertib dan baik.
- Penilaian Keterampilan: Proyek membuat skema ekosistem alam.

G. PENGAYAAN

Siswa diminta mencari informasi tentang ekosistem hutan hujan tropis di Indonesia dan membuat laporan singkat.

H. REMEDIAL

Bagi siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru memberikan pendampingan melalui penjelasan ulang menggunakan media visual dan latihan tambahan.

I. LAMPIRAN

Materi Ajar

Ekosistem

Ekosistem dibedakan menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri atas ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Sedangkan, ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga.

3. Ekosistem Air (Akuatik), Ekosistem air dibedakan menjadi ekosistem air tawar dan air laut. Ekosistem air tawar meliputi ekosistem danau, kolam, dan sungai. Ekosistem air tawar mendapatkan cukup sinar matahari. Tumbuhan yang paling banyak dalam ekosistem ini adalah ganggang dan tumbuhan biji. Ekosistem air laut terdiri atas ekosistem terumbu karang, pantai, dan laut dalam. Di dalam ekosistem ini banyak dijumpai berbagai jenis ikan, kerang, koral, siput, dan makhluk laut lainnya. Selain itu, terdapat juga tumbuhan alga yang bisa membuat makanannya sendiri.
4. Ekosistem Darat (Terrestrial), Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, hutan gugur, taiga, dan tundra. Ekosistem darat dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklimnya. Sehingga, jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda.

- h. Hutan Hujan Tropis, Jenis tumbuhan yang hidup di hutan hujan tropis sangat beragam. Terdapat berbagai jenis pohon, semak-semak kecil, dan tanaman merambat. Misalnya, pohon jati, pinus, anggrek, rotan, pohon mahoni, dan sebagainya. Hewan yang hidup di ekosistem ini juga sangat beragam. Mulai dari mamalia, burung, reptil, amfibi, hingga serangga. Misalnya, gajah, monyet, harimau, kupu-kupu, babi rusa, tapir, kasuari, dan sebagainya.
- i. Sabana, Sabana adalah padang rumput yang diselingi oleh pohon-pohon. Sabana dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sabana murni dan sabana campuran. Sabana murni terdiri atas satu jenis pohon. Sabana campuran terdiri atas beberapa jenis pohon. Serangga dan berbagai jenis mamalia, seperti zebra dan singa, banyak terdapat di sabana.
- j. Padang Rumput, Ekosistem padang rumput memiliki curah hujan yang lebih rendah dibandingkan sabana. Tumbuhan yang banyak terdapat di sana adalah tumbuhan terna. Sedangkan, hewan yang dapat hidup di sana adalah bison, zebra, singa, anjing liar, gajah, kanguru, dan jerapah.
- k. Gurun, Gurun merupakan ekosistem yang paling gersang. Curah hujan di gurun sangat rendah. Tumbuhan yang banyak tumbuh di gurun adalah jenis kaktus yang berduri. Semut, ular, kadal, katak, unta, dan beberapa hewan malam lainnya adalah beberapa jenis hewan yang hidup di gurun.
- l. Hutan Gugur, Jenis tumbuhan yang ada di hutan gugur hanya sedikit dan tidak terlalu rapat. Hewan yang terdapat di ekosistem ini antara lain rusa, beruang, bajing, burung pelatuk, rubah, dan rakun.
- m. Taiga, Saat musim dingin, suhu di ekosistem taiga sangat rendah. Taiga biasanya adalah hutan yang tersusun atas satu jenis tumbuhan. Misalnya, cemara, pinus, dan sejenisnya. Hewan yang hidup di ekosistem ini antara lain beruang hitam dan ajag.

- n. Tundra, Tundra merupakan ekosistem yang dingin dan kering. Tanah-nya membeku sepanjang tahun. Sehingga, hanya tumbuhan yang mampu beradaptasi dengan keadaan dingin yang dapat bertahan. Tumbuhan tundra yang dominan antara lain rumput alang-alang, liken, tumbuhan biji semusim, dan perdu. Beberapa jenis burung, seperti angsa dan itik, bersarang di tundra saat musim panas.

Ekosistem Buatan, Ekosistem buatan adalah ekosistem yang sengaja dibuat oleh manusia. Sebagian komponen biotik dan abiotiknya merupakan hasil campur tangan manusia. Sehingga, keragaman ekosistem buatan terbatas. Contoh ekosistem buatan antara lain kolam ikan, sawah, kebun, dan kebun binatang.

Pembuatan ekosistem buatan memiliki beberapa tujuan, yaitu:

4. untuk memenuhi kebutuhan,
5. untuk upaya pelestarian, dan
6. sebagai sumber belajar.

Rantai Makanan

Pengertian rantai makanan sebagai sebuah peristiwa dimakan dan memakan antar makhluk hidup yang bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari peran yang disebut produsen. Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari. Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka mengonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

1. Konsumen tingkat 1 merupakan kelompok hewan yang memakan tumbuhan. Jenis hewan yang tergolong pada konsumen ini, yaitu hewan herbivora atau hewan omnivora.
2. Konsumen tingkat 2 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 1. Hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
3. Konsumen tingkat 3 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 2. Sama dengan sebelumnya, hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
4. Dan seterusnya.

Berikut ini contoh rantai makanan yang terjadi pada ekosistem sawah:

1. Tumbuhan adalah organisme autotrof yang kemudian menghasilkan makanan berupa nektar bunga.
2. Kupu-kupu sendiri berperan sebagai pemakan tumbuhan mengkonsumsi madu bunga.
3. Katak akan menangkap kupu-kupu untuk dimakan.
4. Ular selanjutnya akan memburu katak untuk dimakan dan elang akan memakan ular.
5. Rantai makanan sebagai jalur masuk aliran energi bagi makhluk hidup. Energi ini sendiri berasal dari matahari yang diubah oleh organisme autotrof atau si pembuat makanan seperti pada tumbuhan hingga menjadi energi kimia (dalam buah, daun, batang, dan lain-lain).
6. Sementara itu pada organisme heterotrof (yang tak memiliki kemampuan untuk membuatmakanan sendiri) memperoleh energi dengan memakan organisme autotrof.
7. Pada setiap tingkat dari rantai makanan dalam ekosistem disebut juga sebagai tingkat trofik.

Tingkat trofik ini kemudian dibagi menjadi beberapa, seperti berikut:

- a. Produsen: Produsen sebagai organisme yang mampu menghasilkan zat makanan sendiri diantaranya organisme

Lampiran 3
Pedoman Kuesioner

**KISI-KISI INSTRUMENT PENGARUH MEDIA DIORAMA
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DALAM
PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK KELAS V**

Variabel X

Variable	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	(+)	(-)	Jumlah
Media diorama	Media diorama termasuk benda tiruan atau disebut modified real things	Pemahaman tentang media diorama	Pemahaman tentang media diorama sebagai tiruan kehidupan sehari-hari	1,3	2	3
	Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil	Pemahaman tentang benda-benda di media diorama	Pemahaman tentang benda-benda tiga dimensi dalam media diorama	2,4	1,3	4
	Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain	Pemahaman tentang jenis benda di media diorama	Pemahaman tentang jenis benda di media diorama	3,4	1,2	4
	Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya	Pemahaman tentang interaksi dengan media diorama	Pemahaman tentang cara berinteraksi dengan media diorama	2,4	1,3	4

Variabel Y

Variable	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	(+)	(-)	Jumlah
Kreativitas peserta didik	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan memikirkan ide	Kemudahan memikirkan ide dan kesenangan membuat media diorama	2,3	1,4	4
	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Kemampuan membuat diorama dengan berbagai cara	Kemampuan membuat diorama dengan berbagai cara dan kreativitas	2	1,3	3
	Keasliannya (<i>originality</i>)	Kemampuan membuat diorama yang unik dan berbeda	Keunikan diorama dan kepercayaan diri	2,3	1,4	4
	Keterinciannya (<i>elaboration</i>)	Kemampuan membuat media diorama yang rapi dan lengkap	Kerapian media diorama dan ketepatan	2,3	1,4	4

Lampiran 4
 Angket Penelitian Sebelum Validitas

LEMBAR VALIDASI KUESIONER

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN :

1. Tulis lah terlebih dahulu nama, dan kelas anda.
2. Angket terdiri dari 30 butir pernyataan dengan 2 butir pilihan jawaban.
3. Bacalah setiap pertanyaan secara teliti sebelum anda menjawab.
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanda check (√) pada pilihan.
5. Arti dari pilihan nomor 1-
 - **Ya** : 2
 - **Tidak** : 1
6. Sebelum lembar angket dikumpulkan, periksalah kembali apakah seluruh pertanyaan sudah dijawab.

LEMBAR VALIDASI

VARIABEL X

No	Pernyataan	Skor Penilaian Diri		Feedback/Keterangan
		Ya	Tidak	
A. Media diorama termasuk benda tiruan atau disebut modified real things				
1.	Saya tahu bahwa diorama adalah tiruan dari dunia nyata?			
2.	Diorama dibuat tanpa tujuan untuk meniru kehidupan sehari-hari?			

3.	Saya tahu bahwa diorama dibuat untuk meniru keadaan sebenarnya?			
B. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil				
4.	Benda-benda di diorama tidak terlihat seperti benda sebenarnya?			
5.	Saya melihat benda-benda kecil di diorama yang terlihat seperti benda sebenarnya?			
6.	Saya tidak tahu bahwa benda-benda di diorama lebih kecil dari benda sebenarnya?			
7.	Saya dapat menggambarkan benda di diorama dengan jelas?			
C. Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain				
8.	Diorama tidak memiliki benda-benda seperti orang-orangan atau tanaman kecil?			
9.	Saya tidak tahu bahwa diorama dapat memiliki banyak jenis benda?			
10.	Saya tahu bahwa diorama dapat memiliki banyak jenis benda seperti orang-orangan, tanaman kecil, dan rumah-rumahan?			
11.	Saya dapat menggambarkan beberapa benda di diorama			

	dan menyebutkan contohnya?			
D. Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya				
12.	Saya tidak dapat memainkan atau berinteraksi dengan diorama?			
13.	Saya dapat memainkan atau berinteraksi dengan diorama?			
14.	Saya tidak tahu bahwa diorama dapat digunakan untuk belajar dan bersenang-senang?			
15.	Saya dapat menggunakan diorama untuk belajar dan bersenang-senang?			

VARIABEL Y

No	Pernyataan	Skor Penilaian Diri		Feedback/Keterangan
		Ya	Tidak	
A. Kelancaran (Menghasilkan Banyak Ide)				
1.	Apakah kamu merasa kesulitan memikirkan ide saat membuat media diorama IPAS?			
2.	Apakah membuat media diorama IPAS membuat kamu lebih kreatif?			
3.	Apakah kamu tidak kesulitan memikirkan ide saat			

	membuat media diorama IPAS?			
4.	Apakah kamu merasa bosan saat membuat media diorama IPAS?			
B. Keluwesan (Menghasilkan Berbagai Jenis Ide)				
5.	Apakah kamu tidak bisa membuat media diorama IPAS dengan berbagai cara?			
6.	Apakah kamu bisa membuat media diorama IPAS dengan gaya yang berbeda-beda?			
7.	Apakah kamu merasa kesulitan membuat media diorama IPAS yang berbeda dari yang lain?			
C. Keaslian (Menghasilkan Ide Unik Dan Baru)				
8.	Apakah media diorama IPAS kamu mirip dengan diorama teman-teman?			
9.	Apakah kamu bisa membuat media diorama IPAS yang unik dan berbeda dari teman-teman?			
10.	Apakah kamu tidak takut untuk membuat media diorama IPAS yang berbeda dari yang lain?			
11.	Apakah kamu merasa tidak percaya diri saat membuat media diorama IPAS yang berbeda?			
D. Keterincian (Mengembangkan Dan Memperinci Ide)				

12.	Apakah kamu tidak bisa menambahkan hiasan yang penting dalam diorama IPAS?			
13.	Apakah media diorama IPAS kamu sangat rapi dan lengkap?			
14.	Apakah kamu bisa membuat media diorama IPAS yang rapi dan bagus?			
15.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk membuat media diorama IPAS yang rapi?			

Lampiran 5

Angket Penelitian Setelah Validitas

LEMBAR VALIDASI KUESIONER

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN :

1. Tulis lah terlebih dahulu nama, dan kelas anda.
2. Angket terdiri dari 25 butir pernyataan dengan 2 butir pilihan jawaban.
3. Bacalah setiap pertanyaan secara teliti sebelum anda menjawab.
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanda check (√) pada pilihan.
5. Arti dari pilihan nomor 1-
 - Ya : 2
 - Tidak : 1
6. Sebelum lembar angket dikumpulkan, periksalah kembali apakah seluruh pertanyaan sudah dijawab.

LEMBAR VALIDASI

VARIABEL X

No	Pernyataan	Skor Penilaian Diri		Feedback/Keterangan
		Ya	Tidak	
E. Media diorama termasuk benda tiruan atau disebut modified real things				
1.	Saya tahu bahwa diorama adalah tiruan dari dunia nyata?			

2.	Saya tahu bahwa diorama dibuat untuk meniru keadaan sebenarnya?			
F. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil				
3.	Benda-benda di diorama tidak terlihat seperti benda sebenarnya?			
4.	Saya melihat benda-benda kecil di diorama yang terlihat seperti benda sebenarnya?			
5.	Saya tidak tahu bahwa benda-benda di diorama lebih kecil dari benda sebenarnya?			
6.	Saya dapat menggambarkan benda di diorama dengan jelas?			
G. Benda-benda itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain				
7.	Diorama tidak memiliki benda-benda seperti orang-orangan atau tanaman kecil?			
8.	Saya tidak tahu bahwa diorama dapat memiliki banyak jenis benda?			
9.	Saya tahu bahwa diorama dapat memiliki banyak jenis benda seperti orang-orangan, tanaman kecil, dan rumah-rumahan?			
10.	Saya dapat menggambarkan beberapa benda di diorama			

	dan menyebutkan contohnya?			
H. Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya				
11.	Saya tidak dapat memainkan atau berinteraksi dengan diorama?			
12.	Saya dapat memainkan atau berinteraksi dengan diorama?			
13.	Saya dapat menggunakan diorama untuk belajar dan bersenang-senang?			

VARIABEL Y

No	Pernyataan	Skor Penilaian Diri		Feedback/Keterangan
		Ya	Tidak	
E. Kelancaran (Menghasilkan Banyak Ide)				
1.	Apakah kamu merasa kesulitan memikirkan ide saat membuat media diorama IPAS?			
2.	Apakah membuat media diorama IPAS membuat kamu lebih kreatif?			
3.	Apakah kamu tidak kesulitan memikirkan ide saat membuat media diorama IPAS?			

4.	Apakah kamu merasa bosan saat membuat media diorama IPAS?			
F. Keluwesan (Menghasilkan Berbagai Jenis Ide)				
5.	Apakah kamu tidak bisa membuat media diorama IPAS dengan berbagai cara?			
6.	Apakah kamu bisa membuat media diorama IPAS dengan gaya yang berbeda-beda?			
7.	Apakah kamu merasa kesulitan membuat media diorama IPAS yang berbeda dari yang lain?			
G. Keaslian (Menghasilkan Ide Unik Dan Baru)				
8.	Apakah media diorama IPAS kamu mirip dengan diorama teman-teman?			
9.	Apakah kamu tidak takut untuk membuat media diorama IPAS yang berbeda dari yang lain?			
10.	Apakah kamu merasa tidak percaya diri saat membuat media diorama IPAS yang berbeda?			
H. Keterincian (Mengembangkan Dan Memperinci Ide)				
11.	Apakah media diorama IPAS kamu sangat rapi dan lengkap?			
12.	Apakah kamu bisa membuat media diorama IPAS yang rapi dan bagus?			

Jawaban Alternatif	Keterangan	Skor	
		+	-
1	Tidak	1	2
2	Ya	2	1

Lampiran 6 data tabulasi

DATA TABULASI RESPONDEN SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA

No	Nama	Kelas	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	Total
1	Abdian Ilham Syahputra	5 B	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	35
2	Aqila Azzahra	5B	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	34
3	Aqila Zahra Anjani	5B	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	34
4	Aurora Aprilia Riansyah	5B	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	33
5	Azkha Tiandra Al-Fahrezi	5B	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	34
6	Dafa	5B	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	36
7	Dafi	5B	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	38
8	Daninda Destri Sabrina	5B	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	35
9	Dzakira Putri Sthepani	5B	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	37
10	Fhatir Altoillah Sukran	5B	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	36
11	Klara Engjellina	5B	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	39
12	Leon Gio Raflesia	5B	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	36
13	M. Ario Rajo	5B	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	37
14	Mika Ziya Kusiba	5B	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	38
15	Muhamad Alviansyah	5B	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	38
16	M. Khadafi	5B	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	36
17	M. Azrial Fadhillah	5B	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	35
18	Nabilla	5B	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
19	Naila Callysta	5B	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	36
20	Naura Karunia Adiiba	5B	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	39
21	Rafa Aufa	5B	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	35

22	Rhafa Ch Pranando	5B	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	35	
23	Salvia Alqicsya	5B	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	38	
24	Shaqila Ananda Arfherima	5B	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	39	
25	Syawal Almubarakah	5B	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	35	
26	Tiffany Mikhayla Aurigo	5B	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	37	
27	Yoga Pranata	5B	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	38
28	Zahirah Putri Rheta	5B	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	36

DATA TABULASI RESPONDEN POSTTESTSETELAH MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA

No	Nama	Kelas	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	Total	
1	Abdian Ilham Syahputra	5b	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	45
2	Aqila Azzahra	5b	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	40
3	Aqila Zahra Anjani	5b	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	42
4	Aurora Aprilia Riansyah	5b	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	43	
5	Azkha Tiandra Al- Fahrezi	5b	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	41
6	Dafa	5b	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	42
7	Dafi	5b	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	43
8	Daninda Destri Sabrina	5b	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44
9	Dzakira Putri Sthepani	5b	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	42
10	Fhatir Altoillah Sukran	5b	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	40
11	Klara Engjellina	5b	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	39
12	Leon Gio Rafflesia	5b	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
13	M. Ario Rajo	5b	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	41	
14	Mika Ziya Kusiba	5b	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	40	
15	Muhamad Alviansyah	5b	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	43	
16	Muhamad Khadafi	5b	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	40	
17	Muhammad Azrial Fadhillah	5b	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	43	

18	Nabilla	5b	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	40
19	Naila Callysta	5b	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	42
20	Naura Karunia Adiiba	5b	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	43
21	Rafa Aufa	5b	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	40
22	Rhafa Ch Pranando	5b	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	42
23	Salvia Alqicsya	5b	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
24	Shaqila Ananda Arfherima	5b	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	43
25	Syawal Almubarakah	5b	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	38
26	Tiffany Mikhayla Aurigo	5b	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	41
27	Yoga Pranata	5b	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	40
28	Zahirah Putri Rheta	5b	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	44

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas

VARIABLE X

Correlations		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total X
P1	Pearson Correlation	1	.053	-.091	.194	.517**	-.100	.374*	-.038	-.115	.087	.255	.303	.038	.255	-.115	.415*
	Sig. (2-tailed)		.783	.639	.313	.004	.604	.045	.844	.551	.652	.182	.110	.844	.182	.551	.025
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P2	Pearson Correlation	.053	1	.049	.005	.391*	.029	.049	-.309	-.087	.137	-.053	-.369*	.029	.087	-.087	.145
	Sig. (2-tailed)	.783		.802	.980	.036	.881	.802	.103	.652	.478	.783	.049	.881	.652	.652	.454
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P3	Pearson Correlation	-.091	.049	1	.205	.176	.133	-.036	.176	.374*	.108	.401*	.064	.133	-.064	.064	.416*
	Sig. (2-tailed)	.639	.802		.285	.362	.491	.854	.362	.045	.577	.031	.741	.491	.741	.741	.025
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P4	Pearson Correlation	.194	.005	.205	1	.251	.449*	.362	.391*	.053	-.147	.228	.194	.309	.087	.194	.596**
	Sig. (2-tailed)	.313	.980	.285		.189	.014	.054	.036	.783	.447	.234	.313	.103	.652	.313	.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P5	Pearson Correlation	.517**	.391*	.176	.251	1	-.033	.176	.033	-.038	.169	.316	.100	.105	.177	.100	.545**
	Sig. (2-tailed)	.004	.036	.362	.189		.864	.362	.864	.844	.381	.095	.604	.589	.358	.604	.002

	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P6	Pearson Correlation	-.100	.029	.133	.449 [*]	-.033	1	.133	.381 ⁺	.316	.251	.100	.038	.171	-.177	.316	.478 ⁺⁺
	Sig. (2-tailed)	.604	.881	.491	.014	.864		.491	.041	.095	.189	.604	.844	.374	.358	.095	.009
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P7	Pearson Correlation	.374 [*]	.049	-.036	.362	.176	.133	1	.330	-.091	.265	-.064	.064	-.021	-.064	.064	.391 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.045	.802	.854	.054	.362	.491		.080	.639	.165	.741	.741	.913	.741	.741	.036
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P8	Pearson Correlation	-.038	-.309	.176	.391 ⁺	.033	.381 ⁺	.330	1	-.038	.309	.177	.378 ⁺	-.033	-.239	.239	.434 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.844	.103	.362	.036	.864	.041	.080		.844	.103	.358	.043	.864	.211	.211	.019
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P9	Pearson Correlation	-.115	-.087	.374 [*]	.053	-.038	.316	-.091	-.038	1	.369 ⁺	.255	.163	.455 ⁺	-.163	.442 ⁺	.459 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.551	.652	.045	.783	.844	.095	.639	.844		.049	.182	.397	.013	.397	.016	.012
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P20	Pearson Correlation	.087	.137	.108	-.147	.169	.251	.265	.309	.369 ⁺	1	.053	-.053	.251	-.228	.087	.420 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.652	.478	.577	.447	.381	.189	.165	.103	.049		.783	.783	.189	.234	.652	.023
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P11	Pearson Correlation	.255	-.053	.401 ⁺	.228	.316	.100	-.064	.177	.255	.053	1	.394 ⁺	.239	.163	.115	.569 ⁺⁺
	Sig. (2-tailed)	.182	.783	.031	.234	.095	.604	.741	.358	.182	.783		.034	.211	.397	.551	.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P12	Pearson Correlation	.303	-.369 ⁺	.064	.194	.100	.038	.064	.378 ⁺	.163	-.053	.394 ⁺	1	-.100	.115	.163	.392 ⁺

VARIABEL Y

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total Y
P1	Pearson Correlation	1	.362	.330	-.120	.216	.167	.346	.422 [*]	.170	.020	.265	.168	.120	.020	.274	.575 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.054	.080	.535	.260	.387	.066	.023	.377	.917	.164	.385	.535	.917	.150	.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P2	Pearson Correlation	.362	1	.276	-.100	.163	.118	.460 [*]	.194	.177	.087	.239	-.053	.100	.087	-.087	.461 [*]
	Sig. (2-tailed)	.054		.147	.604	.397	.542	.012	.313	.358	.652	.211	.783	.604	.652	.652	.012
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P3	Pearson Correlation	.330	.276	1	.098	.419 [*]	-.048	.302	.353	.098	-.065	-.098	.224	.186	-.065	-.080	.453 [*]
	Sig. (2-tailed)	.080	.147		.613	.024	.803	.111	.060	.613	.739	.613	.243	.333	.739	.681	.014
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P4	Pearson Correlation	-.120	-.100	.098	1	.038	.188	.188	.309	.033	.251	.243	-.029	.243	.391 [*]	.029	.430 [*]
	Sig. (2-tailed)	.535	.604	.613		.844	.329	.329	.103	.864	.189	.204	.881	.204	.036	.881	.020
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P5	Pearson Correlation	.216	.163	.419 [*]	.038	1	.289	.118	.194	-.100	.369 [*]	.239	-.194	.239	.228	-.087	.484 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.260	.397	.024	.844		.128	.542	.313	.604	.049	.211	.313	.211	.234	.652	.008
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P6	Pearson Correlation	.167	.118	-.048	.188	.289	1	.159	.262	-.153	.429 [*]	.323	-.089	-.018	.429 [*]	.089	.465 [*]
	Sig. (2-tailed)	.387	.542	.803	.329	.128		.409	.169	.429	.020	.087	.645	.928	.020	.645	.011
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P7	Pearson Correlation	.346	.460 [*]	.302	.188	.118	.159	1	.435 [*]	.188	.256	.153	.083	.153	.256	.089	.629 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.066	.012	.111	.329	.542	.409		.018	.329	.180	.429	.667	.429	.180	.645	.000

Lampiran 8
Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.676	30

Lampiran 9
Lembar Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMENT PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Rosety Aprilida, M.Pd.1*

Nip :

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Renti angraini

Nim : 21591172

Program Studi : Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Diorama Terhadap Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Sd Negeri 09 Kepahiang

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Mei 2025

Validator



Rosety Aprilida, M.pd.1

Lampiran 10
SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 202 Tahun 2025

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Renti Angraini tanggal 13 Maret 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr. Sagiman, M.Kom** 197905012009011007
2. **Yosi Yulizah, M.Pd.I** 199107142019032026

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Renti Angraini**

N I M : **21591172**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Media Diaroma terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 09 Kepahiang**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,

Pada tanggal 13 Maret 2025

Dekan,



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11
Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21610-21759 Fax 21610
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : S.33 /In.34/FT/PP.00.9/05/2025 21 Mei 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

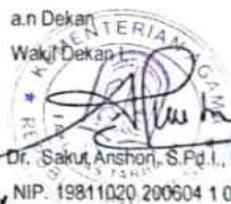
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Renti Angraini
NIM : 21591172
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas anak dalam Pembelajaran IPA
Siswa Kelas V SDN 09 Kepahiang
Waktu Penelitian : 21 Mei s.d 21 Agustus2025
Tempat Penelitian : SDN 09 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Sakut Anshon, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan disampaikan Yth :

- 1 Rektor
- 2 Wakil 1
- 3 Ka. Biro AUAK

Lampiran 12 Surat Keterangan Izin Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372 Website: www.dpmpmsp.kepahiangkab.go.id	
IZIN PENELITIAN Nomor : 500.16.7/076/I-Pen/DPMPTSP/V/2025	
DASAR :	
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;	
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 533/In.34/FT/PP.00.9/05/2025 Tanggal 21 Mei 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian.	
DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :	
Nama	: RENTI ANGRAINI
NPM	: 21591172
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SDN 09 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 21 Mei 2025 s.d. 21 Agustus 2025
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 09 Kepahiang
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Catatan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.
Dikeluarkan di : Kepahiang Pada Tanggal : 22 Mei 2025	
	 Ditandatangani secara elektronik oleh : KEPALA DINAS, ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si. Pembina Utama Muda, IV/c NIP. 19690526 199003 2 005
Tembusan disampaikan Kepada yth: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan) 2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang 4. Camat Wilayah Tempat Penelitian 	

Lampiran 13 Surat Izin Melakukan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 09 KEPAHIANG <i>Alamat: Jl. Ki Agas Hasan, Kel. Pasar Ujung, Kec. Kepahiang, Kab. Kepahiang</i> <i>Kode Pos 39372 Telp. 0732-391242 Fax. 0732-391442</i></p>	
<p><u>SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN</u> NOMOR: 053/07/SDN09KPH/V/2025</p>		
<p>Berdasarkan surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor: 533/In.34/FT/PP.00.9/05/2025 Tanggal 21 Mei 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian, maka dengan ini kami memberi izin kepada:</p>		
Nama	: RENTI ANGRAINI	
NIM	: 21591172	
Pekerjaan	: Mahasiswa	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
<p>Untuk melaksanakan Penelitian di SD Negeri 09 Kepahiang.</p> <p>Waktu Penelitian : 21 Mei 2025 s.d. 21 Agustus 2025</p> <p>Judul Proposal : Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 09 Kepahiang</p> <p>Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup</p> <p>Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.</p>		
<p>Kepahiang, 23 Mei 2025 Kepala Sekolah,  ROHMAN AIDI, M.Pd NIP. 197311251997031002</p>		

Lampiran 14
surat keterangan selesai penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 09 KEPAHIANG <i>Alamat: Jl. Ki Agus Hasan, Kel. Pasar Ujung, Kec. Kepahiang, Kab. Kepahiang</i> <i>Kode Pos 39372 Telp. 0732-391242 Fax. 0732-391442</i></p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u> Nomor: 063/01/SDN09KPH/VI/2025</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini:</p> <p>Nama : ROHMAN AIDI, M.Pd. NIP : 197311251997031002 Jabatan : Kepala Sekolah Alamat : Jl. Ki Agus Hasan Pasar Ujung, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu</p>		
<p>Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:</p> <p>Nama : RENTI ANGRAINI NIM : 21591172 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup</p>		
<p>Telah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 09 Kepahiang sejak tanggal Mei s.d. Juni 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 09 Kepahiang”.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.</p>		
<p>Kepahiang, 16 Juni 2025</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="text-align: center;"> <p>ROHMAN AIDI, M.Pd. NIP. 197311251997031002</p> </div> </div>		

Lampiran 15
Dokumentasi



Uji coba kuesioner angket dikelas VA SD Negeri 09 Kepahiang



Pretest angket kelas eksperimen dan kelas kontrol



Kelas eksperimen yaitu kelas VB membuat Media Diorama dan belajar dengan menggunakan Media Diorama



Kelas control yaitu kelas VC yang mana belajar hanya dengan menggunakan buku paket dan metode ceramah saja



Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol



Hasil Pembuatan Media Diorama Yang Dilakukan Oleh Kelas Eksperimen Yaitu Kelas VB



Hasil pembuatan media diorama yang dibuat oleh kelas eksperimen yaitu kelas VB

BIODATA PENULIS



Renti Angraini, Lahir di Imigrasi Permu, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu pada tanggal 22 September 2003. Putri pertama dari 2 bersaudara, anak dari bapak Saripudin dan Ibu Hera Wati.

Penulis Menempuh pendidikan pertama di SD Negeri 01 Seberang Musi Kepahiang, selesai tahun 2014. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 01 Seberang Musi Kepahiang, selesai tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 02 Kepahiang, selesai tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan di Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, dengan jurusan Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI).