

Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Muhammad Mushfi El Iq Bali¹, Siti Fatimatuz Zahroh²

¹ Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia; mushfielqibali8@gmail.com

² Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia; sifazahfatimatuz@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Diorama Media;
Student Creativity;
Madrasah Ibtidaiyah

Article history:

Received 2023-08-26

Revised 2023-11-21

Accepted 2023-12-31

ABSTRACT

This research aims to increase student creativity by implementing diorama media so that students can learn optimally. This descriptive research uses a qualitative approach using exploration or research strategies that produce interesting information. The data for this research is derived from both primary and secondary sources. Primary data sources predominantly encompass interviews conducted with school principals, homeroom teachers, and regular teachers. Additionally, secondary data can be acquired through the means of observations and document analysis. Various data collection methods are employed in this study, which include interviews, observations, and document analysis. The research outcomes facilitate the identification of four crucial aspects concerning the implementation of diorama media. Initially, identify the application of educational media in the sixth grade. Subsequently, develop diorama media with a focus on environmental conservation. Third, carry out the trial process of diorama media, emphasizing environmental care in the sixth grade. Fourth, reflection to produce designs and improve the practical implementation of solutions. Based on the results of this research, the implementation of diorama media carried out on sixth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III can increase students' enthusiasm for learning and increase their creativity so that in learning students not only act as listeners but can also express their opinions through media that can be studied.

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



Corresponding Author:

Muhammad Mushfi El Iq Bali

Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia; mushfielqibali8@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran mencakup semua perangkat atau sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran siswa. Kehadiran media pembelajaran memberikan manfaat yang besar bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru memiliki fleksibilitas untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Bali, Aliyah, & Humaidi, 2022). Meskipun begitu, masih seringkali terdapat guru-guru yang hanya mengandalkan media pembelajaran berbasis teks

seperti buku, modul, dan poster dalam proses pengajaran. Konsekuensinya, kondisi pembelajaran menjadi kurang optimal, dan sulitnya mencapai tujuan pembelajaran. Amalia menekankan pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran dan perlunya keterlibatan aktif guru dalam pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, siswa dapat menghasilkan ide-ide dan gagasan baru yang membantu mereka mengatasi hambatan dalam pemahaman materi pembelajaran (Amalia, Agustini, & Sulianto, 2017).

Peran guru dan kepala sekolah menjadi kunci dalam mencapai target pembelajaran di kelas dan untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan visi-misi sekolah (Masrurroh, 2023). Poin utamanya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran, yang mampu menarik perhatian siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih efisien, dan merangsang motivasi belajar siswa (Sapitri, Guslinda, & Zufriady, 2021). Guru tidak perlu menghabiskan banyak uang untuk menggunakan media dalam pembelajaran; sebaliknya, mereka dapat menggunakan barang-barang bekas atau tidak terpakai yang ada di sekitar kita. Hal yang paling penting adalah memastikan bahwa media yang digunakan aman dan tidak mengandung zat beracun. Ada beragam jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media visual, contohnya adalah penggunaan media diorama (Hasanah & Muryanti, 2019; Tohet et al., 2021).

Diorama merupakan gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau adegan yang direplikasi dalam ukuran yang lebih kecil dengan maksud untuk mengilustrasikan sebuah peristiwa atau situasi tertentu, dengan tujuan untuk memperlihatkan aktivitas yang sesuai dengan kejadian nyata atau sebenarnya (Rahmawati & Sati, 2021). Disisi lain, Agustina menjelaskan bahwa media diorama merupakan media yang bisa memberikan pengetahuan atau pemahaman yang bisa diperlihatkan secara langsung dari seluruh arah dan serupa dengan keadaan yang sebenarnya (Agustina, 2021). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama adalah gambaran tiga dimensi dari pemandangan atau adegan yang dibuat untuk merepresentasikan kejadian atau situasi sebenarnya. Keuntungannya terletak pada memudahkan pemahaman materi pelajaran siswa dengan lebih baik dan berpotensi untuk meningkatkan kreativitas siswa pada masa yang akan datang.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting bagi setiap siswa, dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran (Ria & Mukhibat, 2020). Dengan adanya kreativitas, siswa dapat menghadapi situasi yang menantang, menciptakan gagasan dan konsep baru, serta mengembangkan minat dan semangat dalam proses belajar. Adapun dalam pembelajaran di MI Az-Zainiyah III Randumerak diketahui guru yang hanya memberi materi saja siswa pasti akan merasa jenuh dan bosan, dalam artian siswa akan asik dengan dunianya sendiri, Apabila siswa tidak fokus pada materi pelajaran yang diajarkan, mereka biasanya mengalami kantuk selama proses pembelajaran, dan situasi ini bisa berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar siswa. Dari keadaan tersebut, dalam proses pembelajaran perlu dilakukan tuaya-upaya untuk menangani permasalahan yang timbul. Upaya-upaya tersebut mencakup pemberian inovasi atau peningkatan yang lebih efektif dalam pelaksanaan pembelajaran (Bali, Kumalasani, & Yunilasari, 2022). Sebagai contoh, dengan menggunakan media pembelajaran, langkah ini dimaksudkan untuk menggerakkan minat siswa sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan mempermudah pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Terlebih lagi, pendekatan ini memiliki potensi untuk lebih efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam perkembangan masa depan mereka.

Dunia anak adalah tempat di mana kreativitas tumbuh dan berkembang. Di dalamnya, anak-anak membutuhkan ruang gerak, kebebasan berpikir, serta dukungan pendidikan yang cukup. Kemampuan berpikir dan otak anak memegang peran penting dalam memengaruhi perkembangan kreativitas individu (Puspitasari & Wibowo, 2021). Sebaliknya, kreativitas melibatkan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan tidak biasa dalam bentuk ide dan alat, serta keterampilan dalam menemukan hal-hal yang baru. Pengertian "menciptakan" atau "mendapatkan" harus dipahami secara mendalam karena kreativitas sebenarnya melibatkan proses menggali atau mengungkapkan sesuatu

yang mungkin sudah ada, tetapi masih terpendam atau belum terungkap (Heldanita, 2019; Agus R et al., 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian terkait implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media diorama digunakan dalam pembelajaran untuk memahami konsep perkembangbiakan generatif dan vegetatif dalam kerangka pembelajaran tematik. Dalam situasi ini, siswa diberi peluang untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri dalam membedakan jenis-jenis perkembangbiakan dengan memanfaatkan media gambar tiga dimensi (Ibad & Hidayah.SH, 2022). Pada tahap pembelajaran ini, harapannya adalah siswa, yang sudah dikelompokkan sebelumnya, dengan memanfaatkan media diorama, mereka akan memiliki kemampuan untuk memberikan penjelasan yang mengenai perbedaan antara perkembangbiakan vegetatif dan generatif pada tumbuhan dan hewan.

Dalam penelitian ini yang membedakan dari penelitian sebelumnya terkait implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa mengkaji tentang tema peduli terhadap lingkungan dimana menggambarkan sebuah pemandangan yang berbahan dari kardus untuk membuat latar belakang diorama itu sendiri, dan beberapa miniatur pohon, rumah, pagar, anak, serta beberapa miniatur hewan. Tujuan digunakannya media tersebut agar siswa dapat mengerti bahwa mereka mempunyai kewajiban untuk memberi makan dan membersihkan tempat hewan peliharaannya. Yang mana sikap tersebut merupakan bentuk rasa peduli terhadap lingkungan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini difokuskan untuk mengeksplorasi penggunaan media diorama dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mempermudah pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa serta mendukung perkembangan kreativitas siswa di waktu yang akan datang.

2. METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif menggunakan strategi eksplorasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang menarik dalam bentuk kata-kata, yang dapat berasal dari percakapan lisan individu maupun observasi sikap. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui implementasi media diorama sehingga siswa dapat belajar dengan maksimal. Penelitian mengenai penerapan media diorama untuk meningkatkan kreativitas siswa dilaksanakan di sebuah kelas yang terdiri dari 25 siswa, dengan komposisi 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Kelas ini merupakan bagian dari Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III yang berlokasi di Dusun Krajan 01, Desa Randumerak, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo.

Data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki dua jenis, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui pelaksanaan wawancara dengan kepala sekolah, wali kelas, dan guru. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi. Penelitian menggunakan beberapa instrumen, sebagai contoh, wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III untuk menggali informasi seputar pelaksanaan pembelajaran oleh guru kelas enam. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode observasi untuk memantau aktivitas guru kelas selama proses pembelajaran berlangsung. *Ketiga*, peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam memperoleh data seperti catatan lapangan yang berupa pernyataan guru dalam buku laporan perkembangan siswa, LKS, foto dan dokumen lainnya sebagai penunjang data tentang penggunaan media diorama dalam pembelajaran siswa Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III.

Dalam penelitian ini, proses analisis data melibatkan langkah reduksi data, yang mencakup penilaian data yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, dan dokumen yang terkait dengan penerapan media diorama. Informasi ini dapat dipresentasikan dalam bentuk deskripsi dan narasi yang menjelaskan pelaksanaan media diorama. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dan verifikasi digunakan untuk mengungkapkan dampaknya dari temuan penelitian terkait media diorama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

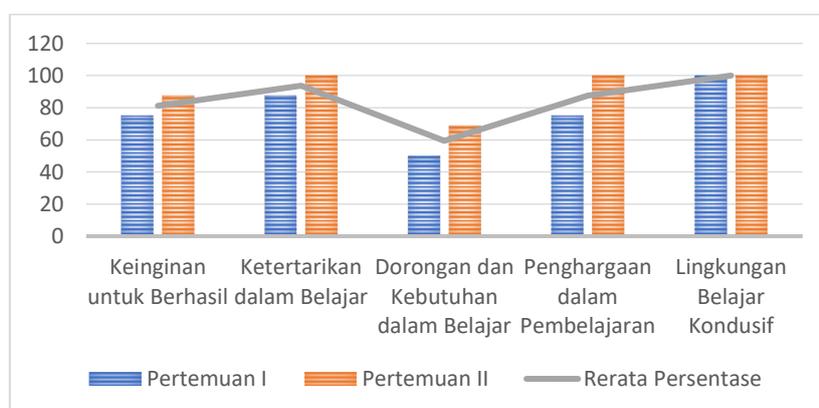
Hasil

Dalam penelitian di kelas enam Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III, teridentifikasi lima tanda atau faktor yang mencerminkan motivasi belajar siswa, yakni: (1) Keinginan untuk berhasil, (2) Ketertarikan dalam proses pembelajaran, (3) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (4) Penghargaan dalam proses pembelajaran, dan (5) Kondisi lingkungan belajar yang kondusif sebagaimana prosentase motivasi belajar siswa kelas enam di bawah ini:

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Enam

No.	Indikator yang Diamati	Keterangan Pertemuan		Rata-rata Persentase Per Indikator	Kriteria
		Rata-rata Pertemuan 1	Rata-rata Pertemuan 2		
1	Keinginan untuk Berhasil	3 (75%)	3,5 (87,5%)	81,25%	Sangat Bagus
2	Ketertarikan dalam Belajar	3,5 (87,5%)	4 (100%)	93,75%	Sangat Bagus
3	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	2 (50%)	2,75 (68,75%)	59,37%	Bagus
4	Penghargaan dalam Pembelajaran	3 (75%)	4 (100%)	87,5%	Sangat Bagus
5	Lingkungan Belajar Kondusif	4 (100%)	4 (100%)	100%	Sangat Bagus
Total Rata-rata		3,1	3,65	-	-
Rata-rata Persentase		77,5%	91,25%	84,37%	Sangat Bagus

Berdasarkan Tabel 1, dapat diamati bahwa di kelas enam, terjadi peningkatan persentase rata-rata pada indikator. Pada pertemuan pertama, persentase rata-rata adalah 77,5%, dan meningkat menjadi 91,25% pada pertemuan kedua. Lebih spesifik, indikator mengenai keinginan untuk berhasil meningkat dari 75% pada pertemuan pertama menjadi 87,5% pada pertemuan kedua. Selain itu, indikator ketertarikan dalam proses pembelajaran meningkat dari 87,5% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan kedua. Selanjutnya, indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar mengalami peningkatan dari 50% pada pertemuan pertama hingga mencapai 68,7% pada pertemuan kedua. Indikator penghargaan dalam pembelajaran juga meningkat dari 75% pada pertemuan pertama hingga mencapai 100% pada pertemuan kedua. Di sisi lain, indikator lingkungan belajar tetap konsisten pada 100% baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Siswa Kelas VI

Di sisi lain, faktor yang menunjang adanya perkembangan siswa tiap tahunnya di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III, karena lembaga tersebut menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas siswa. Seperti dengan diterapkannya media diorama. Samosir menyatakan bahwa media diorama adalah gambaran tiga dimensi dari peristiwa nyata. Prinsip utama dalam menggunakan media ini dalam pembelajaran adalah untuk menstimulasi minat dan rasa ingin tahu siswa. Dalam praktiknya, penggunaan media diorama dalam pembelajaran mendorong partisipasi aktif peserta didik, mengatasi keterbatasan hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran. Ini menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa, karena media ini memberikan pengalaman konkret yang memperkaya pemahaman mereka (Samosir, Purba, & Purba, 2022).

Pembahasan

Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas VI

Ikhsan mengungkapkan bahwa angket identifikasi media pembelajaran berpikir kritis digunakan oleh siswa dan guru dengan tujuan mengumpulkan data penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami penggunaan media pembelajaran, mengevaluasi kemampuan berpikir kritis siswa, serta menilai hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa (Ikhsan, 2019). Guru memiliki beragam metode untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun yang terpenting adalah mengarahkan pembelajaran kepada siswa. Artinya guru bertindak sebagai fasilitator dan memberi siswa lebih banyak ruang untuk bereksplorasi. Ketika siswa menjadi pusat maka kemampuannya, termasuk berpikir kritis, akan berkembang lebih baik (Lukman & Tantu, 2022).

Penggunaan media pembelajaran adalah faktor kunci dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki peran utama dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dimengerti, serta membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung (Diana, Sukanti, & Winahyu, 2022). Sementara itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran secara menarik dan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disajikan di kelas. Namun guru harus cermat dalam memilih bahan pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkannya dan menyesuaikan pilihan tersebut dengan karakteristik siswanya (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023).

Temuan dari penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di lembaga tersebut terbukti cukup efektif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru kelas enam, "proses pembelajaran melibatkan pendekatan ceramah yang disertai dengan interaksi tanya jawab kepada siswa tentang tema peduli terhadap lingkungan yang akan diajarkan. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai apakah mereka telah melaksanakan tindakan seperti membersihkan lingkungan rumah, memberi makan hewan, dan merawat tempat tinggal hewan. Interaksi tanya jawab selama pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran oleh guru bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang mungkin memiliki sifat yang abstrak."

Penggunaan media yang sesuai memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan merangsang perkembangan kreativitas mereka. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga memiliki peluang untuk aktif berkontribusi dengan menyampaikan pendapat mereka melalui media yang mereka eksplorasi (Ndraha & Harefa, 2023). Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya terpaku pada metode ceramah atau dialog antara guru dan siswa, melainkan juga sangat bergantung pada kontribusi media. Penggunaan media memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pada akhirnya mereka dapat merumuskan pemahaman terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.

Rancangan Media Diorama tentang Tema Peduli terhadap Lingkungan Hidup

Peneliti merancang penerapan media diorama tentang tema peduli terhadap lingkungan menjadi solusi dalam meningkatkan kreativitas siswa untuk membentuk rancangan sebuah media gambar dalam berbentuk media tiga dimensi. Menurut Pahlelawati, media tersebut dianggap memiliki dampak positif pada minat belajar siswa dan berperan dalam memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media tiga dimensi ini memiliki kemampuan untuk menggambarkan objek sebagaimana adanya dalam dunia nyata (Pahlelawati, Putri, & Hindrasti, 2020). Selanjutnya, harapannya adalah bahwa siswa yang telah dikelompokkan oleh guru mampu menyajikan materi mengenai peduli terhadap lingkungan dengan dukungan media pembelajaran. Peneliti aktif terlibat di lingkungan sekolah untuk memberikan bimbingan kepada siswa dalam proses perancangan media pembelajaran sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan kepada guru kelas. Peneliti memberikan arahan kepada siswa yang sudah dikelompokkan agar mereka menunjukkan sebanyak mungkin kreativitas dalam merancang atau menciptakan konsep yang berkaitan dengan media diorama. Sebaliknya, seperti yang disebutkan oleh (Aswat et al., 2020), ada beberapa langkah dalam proses pembuatan media diorama, yang meliputi:

Tabel 2. Langkah-langkah Pembuatan Media Diorama

Sintaks	Aktivitas Peneliti
1. Menentukan tema yang akan dibuat sesuai dengan mata pelajaran.	Peneliti menentukan tema kepada masing-masing kelompok sesuai mata pelajaran.
2. Membuat rancangan diorama.	Peneliti mengarahkan siswa untuk membuat rancangan media diorama.
3. Menyiapkan peralatan dan bahan.	Peneliti mengarahkan kepada peserta didik untuk menyiapkan peralatan dan bahan sesuai tema yang telah ditentukan
4. Membuat bingkai yang alas media yang akan digunakan.	Peneliti memberikan bantuan kepada siswa untuk membuat bingkai yang akan digunakan pada media diorama, baik berupa bingkai kardus atau yang lainnya yang akan digunakan untuk menerapkan diorama.
5. Membuat latar media.	Peneliti mengarahkan siswa untuk membuat latar belakang media diorama, dan menciptakan dasar atau daratan agar dioramanya lebih berkesan hidup.
6. Menambahkan figur tambahan dalam media.	Peneliti memberikan petunjuk kepada siswa untuk menambahkan figure tambahan, seperti rumah, pohon, miniatur hewan, serta elemen lain seperti batu-batu kecil, tanaman, dan rumput yang sesuai dengan tema diorama tersebut.
7. Tahap finishing.	Setelah membuat media diorama selanjutnya peneliti memeriksa kembali media diorama yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok. Kemudian peneliti melakukan tahap uji coba kepada masing-masing kelompok sesuai dengan tema media yang sudah dibuat.

Siswa membuat desain sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh peneliti, dan setiap kelompok menyiapkan berbagai jenis bahan yang diperlukan, termasuk menggunakan bahan daur ulang atau bahan baru. Mereka menggunakan material seperti kertas karton, kardus, stik, dan kertas origami. Siswa merancang bangunan, pohon, tanaman, dan miniatur hewan yang sesuai dengan tema peduli terhadap lingkungan. Pada tahap pembuatan desain media, jika ada kelompok siswa yang belum menyelesaikan tugas mereka, mereka diharapkan untuk melanjutkan pekerjaan di rumah.

Penting untuk dicatat bahwa tugas tersebut harus diselesaikan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan orang tua. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa penerapan media diorama dapat benar-benar meningkatkan kreativitas siswa tanpa campur tangan orang tua. Setelah itu, hasil rancangan media diorama yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok dinilai dan disempurnakan oleh peneliti dan guru kelas enam untuk perbaikan yang lebih lanjut. Sebaliknya, Kustadiono menekankan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya, sehingga siswa merasa lebih siap untuk menerima pelajaran berikutnya (Kustadiyono, 2020). Aprilia & Putri menyatakan bahwa penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti mengurangi kebosanan di dalam kelas dan memberikan gambaran kejadian nyata yang lebih realistis dalam bentuk ringkasan, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami (Aprilia & Putri, 2020). Hasil dari desain media ini juga berdampak positif pada tingkat pemahaman yang memadai dan relevan dengan tema yang telah ditugaskan kepada setiap kelompok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Implementasi Media Diorama tentang Tema Peduli terhadap Lingkungan pada Proses Uji Coba Kelas VI

Setelah desain media pembelajaran melewati proses validasi dan perbaikan, rancangan tersebut siap untuk diujicobakan dan dipresentasikan oleh setiap kelompok siswa. Tahap pengujian ini melibatkan penyajian materi menggunakan media diorama yang terkait dengan tema peduli terhadap lingkungan, dengan tujuan untuk merangsang kreativitas siswa. Perlu dicatat bahwa perkembangan kreativitas siswa dapat tercapai ketika diterapkan dengan efektif dan dengan bimbingan yang memadai. Kreativitas merupakan indikator penting dalam perkembangan siswa (Simanullang, Baene, Nababan, & Manullang, 2023). Inayah & Sya mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah faktor kunci untuk meraih kesuksesan. Guru memegang peran strategis dalam mengembangkan kreativitas siswa. Siswa yang mampu berpikir kreatif juga memerlukan guru yang memiliki kreativitas, di mana guru yang kreatif mampu memanfaatkan beragam pendekatan dan variasi yang berbeda dalam proses pembelajaran (Inayah & Sya, 2022).

Pada percobaan pertama, kelompok yang telah melewati tahap validasi dan perbaikan terlibat dalam kegiatan tersebut. Meskipun media diorama dengan tema peduli lingkungan telah diterapkan, peningkatan dalam kreativitas siswa belum sepenuhnya mencapai potensinya. Ini disebabkan oleh beberapa kelemahan dalam media tersebut, termasuk penampilan yang kurang menarik dan kurangnya keteraturan dalam pengemasannya. Walaupun validasi dan perbaikan telah dilakukan sebelumnya, modifikasi yang dilakukan hanya membawa perbaikan yang terbatas, meskipun beberapa kelompok siswa sudah hampir mencapai tingkat kesempurnaan. "Karena itu, tindakan perbaikan dilakukan pada langkah pembentukan dan penyusunan media diorama, memungkinkan setiap kelompok siswa untuk menambahkan elemen tiga dimensi seperti bunga, rumput, dan miniatur hewan, bahkan jika semuanya terbuat dari bahan bekas. Meskipun penerapan media diorama belum mencapai tingkat kesempurnaan penuh, penggunaannya dalam konteks tema peduli terhadap lingkungan telah membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas mereka dan memfasilitasi pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Pendekatan ini berbeda dengan cara tradisional dan lebih mengikuti desain kreatif yang berasal dari siswa sendiri.

Selanjutnya, tanggapan yang diberikan oleh wali murid peserta didik terhadap kegiatan ini sangat positif dan menarik. Mereka percaya bahwa dalam proses pembelajaran tersebut, peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya yang aktif, melainkan peserta didik juga memiliki kesempatan untuk mengalami sesuatu yang baru dengan merancang dan menciptakan konsep pembelajaran melalui media diorama. Sebagai akibatnya, para wali murid memberikan respons yang sangat positif terhadap proses pembelajaran ini, seperti yang ada dalam hasil wawancara. Mereka menyatakan bahwa peserta didik menjadi lebih terlibat dan antusias terhadap materi pembelajaran. Peserta didik dapat merancang dan menciptakan konsep pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka, bukan hanya fokus pada apa

yang diajarkan atau disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Selain itu, bisa dilihat dari hasil rancangan atau konsep yang disusun oleh setiap kelompok bahwa penggunaan media diorama dengan tema peduli lingkungan telah menginspirasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengekspresikan gagasan mereka dalam pemahaman materi pembelajaran.

Refleksi untuk Menghasilkan Rancangan serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi Secara Praktis

Setelah melihat rancangan yang telah disusun dan diujicobakan oleh peserta didik dalam setiap kelompok, yang melibatkan penerapan media diorama untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks tema peduli terhadap lingkungan, peneliti memberikan gambaran tentang peserta didik yang telah mencapai kreativitas maksimal. Hasil dari upaya mereka dalam menyusun media pembelajaran mencakup berbagai jenis media. Setelah berakhirnya proses pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan seorang siswa dari Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III tentang penggunaan media diorama untuk meningkatkan kreativitas siswa. Siswa tersebut merasa sangat senang dan gembira sebagai seorang siswa kelas enam karena aktivitas ini memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka yang sebelumnya terbatas dalam meningkatkan kreativitas. Mereka sebelumnya hanya memandang sekolah sebagai tempat untuk mendengarkan guru dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Namun, melalui aktivitas ini, siswa kelas enam dapat membuat konsep pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan ide-ide yang mereka punya. Selain mewawancarai siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas enam di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III untuk membahas materi pembelajaran yang menggunakan media diorama. Siswa-siswa kelas enam merasa sangat puas dengan penggunaan media diorama ini karena selain memberi kami kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman kami, proses pembelajaran ini sangat membantu kami yang masih terbatas dalam kemampuan berkreasi. Di sisi lain, Bhaswika dan Fadlilah mengungkapkan bahwa pemanfaatan media diorama dengan fokus pada kesadaran lingkungan dapat merangsang berbagai aspek, seperti pikiran, emosi, minat, dan ketertarikan peserta didik, yang secara keseluruhan memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif dan peningkatan hasil belajar yang optimal (Fadlilah, 2019).



Gambar 2. Praktek Siswa tentang Media Diorama Tema Peduli terhadap Lingkungan

Gambar yang terlihat di atas merupakan contoh dari rancangan media diorama dengan fokus pada kesadaran lingkungan yang telah dibuat oleh salah satu kelompok peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III. Kesimpulan yang dapat diambil dari proses pembelajaran adalah bahwa penggunaan media diorama efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian, bahkan siswa yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam aspek kreativitas dapat memperoleh pembelajaran yang mendukung pengembangan bakat mereka. Hal ini berarti bahwa siswa yang pada awalnya tidak memiliki bakat kreatif dapat mengalami perubahan secara perlahan dan menjadi siswa yang lebih kreatif untuk kedepannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat 4 poin penting tentang implementasi media diorama yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas enam Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah III. Pada 4 poin penting tersebut dapat disimpulkan mengalami peningkatan kreativitas pada siswa. Pertama, Identifikasi penggunaan media pembelajaran di kelas enam, yaitu untuk mengetahui disposisi berpikir kritis siswa dan bagaimana kolerasi pemanfaatan media pembelajaran. Kedua, Rancangan media diorama tentang tema peduli terhadap lingkungan hidup, yaitu yang mana merancang penerapan media diorama ini menjadi solusi dalam meningkatkan kreativitas siswa untuk membentuk rancangan sebuah media gambar dalam berbentuk media tiga dimensi. Ketiga, Implementasi media diorama tentang tema peduli terhadap lingkungan pada proses uji coba kelas enam, ketika masing-masing kelompok mengekspresikan hasil rancangan atau konsep mereka, penerapan media diorama dengan tema peduli terhadap lingkungan telah memacu partisipasi aktif dan kreativitas siswa dalam menyampaikan ide-ide mereka untuk memahami materi selama proses pembelajaran. Keempat, adalah langkah refleksi yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan meningkatkan penerapan solusi secara praktis. Ini melibatkan evaluasi terhadap rancangan yang telah direncanakan dan diuji oleh peserta didik di setiap kelompok. Peneliti memberikan gambaran tentang tingkat kreativitas yang telah mencapai hasil yang optimal dan hasil dari susunan rancangan media pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh peserta didik.

REFERENSI

- Agus R, A. H., Bali, M. M. E. I., & Maula, I. (2022). Role-Playing Therapy in Handling Hyperactive Children. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), 34–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.213>
- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kreet Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 188–201.
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indah Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PAEDAGOGIA: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 185–198. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 143–155. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3402>
- Bali, M. M. E. I., Aliyah, Z., & Humaidi, D. (2022). Effectiveness of Hybrid Learning Assisted in e-Learning Media in Mathematics Learning at Elementary School. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4), 683–690. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.340>
- Bali, M. M. E. I., Kumalasani, M. P., & Yunilasari, D. (2022). Artificial Intelligence in Higher Education: Perspicacity Relation between Educators and Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 146–152. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.88>
- Diana, D., Sukanti, & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Fadlilah, B. A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(14), 1347–1358.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Heldanita. (2019). Pengembangan Kreativitas melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>

- Ibad, T. N., & Hidayah.SH, N. (2022). Penggunaan Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 49–62.
- Ikhsan, M. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Biologi dan Korelasinya dengan Disposisi Berpikir Kritis Siswa di SMA Negeri 2 Labuapi. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3), 362–366. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i3.999>
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID*, 1(3), 339–345.
- Kustadiyono, I. D. (2020). Model Inquiry dengan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1), 54–61. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.180>
- Lukman, M. T., & Tantu, Y. R. P. (2022). Guru sebagai Fasilitator dalam Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Daring. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 62–73.
- Masruroh, D. (2023). Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Membentuk Karakter Siswa. *Global Education Journal*, 1(4), 604–615.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339.
- Pahlelawati, N., Putri, A. N., & Hindrasti, N. E. K. (2020). Media Tiga Dimensi Model Kayu pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(1), 8–17.
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2021). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1–7.
- Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i1.1942>
- Ria, H. Z., & Mukhibat, M. (2020). Strategi Diferensiasi Dalam Pengembangan Madrasah Inspiratif di MAN 2 Ponorogo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 175–188. Retrieved from <http://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/16>
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4784–4793.
- Sapitri, N., Guslinda, & Zufriady. (2021). Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598.
- Simanullang, D. R., Baene, E. K., Nababan, R., & Manullang, M. (2023). Peran Media Sosial (Youtube) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 45 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 35–45.
- Tohet, M., Bali, M. M. E. I., Astuti, D. P. J., Ulfa, A., Maisaroh, S., Ashidqiah, H., ... Erliana, C. I. (2021). Characters Education Based Audiovisual for Children in the Coastal Area. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 12(4), 1639–1644.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>