

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL  
PELAJAR PANCASILA DI SANGGAR BIMBINGAN  
MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

**ARTIKEL**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

**Oleh:**

**ZIANA ZAHRA FADILAH**  
**NPM. 2102090103**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 17 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ziana Zahra Fadilah  
NPM : 2102090103  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Siswa pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan diterimanya Jurnal ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

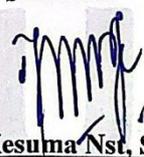
Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium <sup>A</sup>  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

  
Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

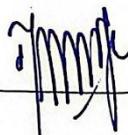
  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.




**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Artikel Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ziana Zahra Fadilah  
N.P.M : 2102090103  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

Diketahui oleh:

Dean

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ziana Zahra Fadilah  
NPM : 2102090103  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel saya yang berjudul "Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**Ziana Zahra Fadilah  
NPM: 2102090103**

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Ziana Zahra Fadilah  
N.P.M : 2102090103  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

| Tanggal   | Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel                                | Paraf |
|-----------|--|-------|
| 20 Jan 25 | - Perbaiki penulisan huruf, spasi<br>dikusud dgn tegak & persegi | }     |
|           | - proses latar belakang masalah.                                 |       |
| 30 Jan 25 | - tambel teori pendahuluan & teori<br>kemampuan berpikir kreatif | }     |
|           | - perbaiki pembahasan.   |       |
| 1 Feb 25  | - perbaiki kesimpulan.   | }     |
| 7 Feb 25  | - perbaiki daftar pustaka.                                       |       |
| 10 Feb 25 | - Revisi silang.   |       |
|           |  |       |
|           |  |       |
|           |  |       |

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Februari 2025  
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel dengan judul "**Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia**". Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita hijrah dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, peneliti sampaikan bahwa artikel ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang teristimewa Ayahanda tercinta **Alm H. Muhammad Ja'far**, beliau adalah sosok yang selalu hidup dalam hati dan ingatan peneliti. Meskipun kehadirannya telah tiada, cinta, doa, dan segala pengorbanannya akan selalu menjadi pijakan terkuat dalam kehidupan peneliti. Setiap langkah pencapaian ini adalah bentuk bakti dan harapan agar beliau bangga di sisi-Nya. Terimakasih telah menjadi cahaya penuntun, meskipun kini peneliti melangkah sendiri tanpa kehadiran sosok ayah, semoga Allah ampunkan segala dosa dan kita bertemu lagi di surga-Nya.

Ibunda tercinta **Hj. Salasiah, S.Ag., S.Pd** terima kasih telah kuat menjadi ibu tunggal dan telah menjadi sosok yang luar biasa dalam hidup saya. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi, beliau tidak pernah lelah memberikan dukungan semangat, serta doa yang selalu mengiringi langkahku. Peneliti yakin 100% bahwa doa Ibu telah menyelamatkan dalam menjalani hidup yang keras. Kedua Orang tuaku yang telah merawat, membesarkan, mendidik peneliti dengan kasih sayang dan menjadi motivasi terbesar peneliti dalam menuntut ilmu hingga ke perguruan tinggi. Semoga Allah SWT selalu melindunginya, kedua orang tuaku yang selalu mendoakanku, menyemangatiku dan melindungiku insya Allah saya mohon kepada Allah SWT agar dipanjangkan umurnya dan diberkahi hidupnya. Dan tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Peneliti yang telah ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi saran, dan masukan yang sangat bermanfaat kepada peneliti agar dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik dan tepat waktu.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membimbing dan memberikan segala ilmu pengetahuan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
8. Kepada Kakak dan Adik tersayang **dr. Nadia Ulfa Aflah** dan **Aliya Amiratul Rifda** terima kasih atas dukungan, arahan, motivasi, doa, semangat, dan cinta yang begitu tulus yang diberikan kepada peneliti tanpa membandingkan peneliti dengan lainnya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dengan keberkahan hidup dan kebahagiaan tanpa batas.
9. Kepada sahabat peneliti **Adek Kesuma Ningrum** dan **Yuli Amalia Hutajulu** yang bersedia meluangkan waktunya untuk menghibur peneliti, terima kasih atas segala bantuan, waktu, semangat, motivasi, doa, dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti disaat masa sulit mengerjakan.
10. **Bapak Ikhwan Fauzi Nasution, M.IRKH** selaku kepala sekolah Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia dan **Ibu Shalimah** selaku Ibu Sanggar yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

11. Terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Guru Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terima kasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik.
12. Teman-teman seperjuangan VII C Pagi PGSD Stambuk 21 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang banyak membantu peneliti dalam masa perkuliahan.
13. Teruntuk diri sendiri **Ziana Zahra Fadilah**, ucapan terima kasih atas segala semangatnya, terima kasih karena sudah bisa bertahan sejauh ini, tidak pernah menyerah, selalu berdoa dan senantiasa selalu berusaha dalam hal apapun. Berbahagialah selalu kapanpun dan dimanapun kamu berada.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan bagi semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan artikel ini, melainkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Peneliti mendoakan kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti semoga dibalas Allah SWT dengan pahala yang berlimpah dan akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

*Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, April 2025

**Peneliti**

**Ziana Zahra Fadilah**  
**NPM: 2102090103**

# JRPD

p-ISSN: 2615-1723  
e-ISSN: 2615-1766

## JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR



Program Studi Magister Pendidikan Dasar  
Universitas Muhammadiyah Makassar

JRPD VOL.1 NO.2 HAL.78-165 MAKASSAR p-ISSN:2615-1723 e-ISSN:2615-1766

## Daftar isi

### Artikel

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>PENERAPAN PEMBELAJARAN IPAS DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR</b><br><i>Atika Dwi Evitasari, Tri Dewi Pancasari, Geyol Sugoyanta</i>   | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>1-15    |
| <b>TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PROFESI GURU AGAMA ISLAM DI ERA MODERN PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 004 BONTANG SELATAN</b><br><i>Usman Ali</i>   | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>16-21   |
| <b>PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SDN 003 BONTANG UTARA</b><br><i>Abdullah Abdullah</i>   | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>22-28   |
| <b>PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 005 BONTANG UTARA</b><br><i>Ratna Husain</i>  | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>29-35   |
| <b>PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 2 BONTANG</b><br><i>Syaipullah Syaipullah</i>  | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>36-41   |
| <b>PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KETERAMPILAN MENGANALISIS SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BARU MALAYSIA</b><br><i>Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution</i>                    | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>42-49   |
| <b>PENERAPAN METODE KODALY HAND SIGN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NOTASI ANGKA BAGI SISWA KELAS III SD INPRES BAJAWA</b><br><i>Maria Magdalena Beo, Kanzul Fikri, Ferdinandus Bate Dopo, Efrida Ita</i>                                | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>50-56   |
| <b>IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MADING BERBASIS SAstra UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NATAKUPE</b><br><i>Veronika Yuliana Beku, Yohanes Vianey Sayangan, Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe</i> | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>57-66   |
| <b>MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA MELLUI AKTIVITAS MUSIK BERBASIS NOTASI ANGKA</b><br><i>Maria Gratiana Mangko, Ferdinandus Bate Dopo, Sena Radya Iswara Samino</i>  | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>67-76   |
| <b>PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA ROMA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA</b><br><i>Mariyanti Mariyanti, Rien Anitra, Haris Rosdianto</i>   | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>77-83   |
| <b>PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA</b><br><i>tiara silvia, Suci Perwita Sari</i>  | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>84-90   |
| <b>PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA</b><br><i>Ziana Zahra Fadilah, Dewi Kesuma Nasution</i>                          | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>91-99   |
| <b>UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELLUI PROGRAM READING CAMP DI SDK NUABOSI</b><br><i>Yosefa Kafasin Owa, Pelipus Wungo Kaka, Yohanes Vianey Sayangan, Maria Patrisia Wau</i>   | BAHASA INDONESIA:<br>PDF<br>100-107 |

---

## **PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

**Ziana Zahra Fadilah<sup>1</sup>, Dewi Kesuma Nasution<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
Korespondensi. E-mail: zianazahrafadilah1@gmail.com

---

### **Abstrak**

Tujuan dari kajian itu agar mengkaji mengevaluasi dampak aplikasi media diorama untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, khususnya dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila. Pendekatan yang diterapkan adalah kuantitatif menggunakan desain studi pre-eksperimen yang melibatkan, menerapkan pendekatan menggunakan metodologi desain eksperimen dengan satu kelompok yang menjalani tes awal dan tes akhir yang melibatkan subjek dalam kelompok kelas IV yang melibatkan 15 siswa serta dijadikan sebagai sampel yang diteliti. Instrumen tes dilaksanakan dalam dua fase, yang dimaksud adalah tes awal yang diadakan sebelum pemberian intervensi serta setelah pelaksanaan *post-test* setelahnya. Data dianalisis melalui uji validitas, pengujian reliabilitas, serta analisis hipotesis diterapkan uji t sampel berpasangan. Penemuan dalam penelitian mengindikasikan terdapat dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif di kalangan murid setelah diberikan perlakuan, perubahan ini tercermin dari nilai rata-rata yang didapatkan evaluasi dari tes awal (*pre-test*) tercatat dengan nilai 70,5 dan meningkat menjadi 89,6 setelah *Post-test*. Dalam analisis hipotesis melalui *Paired Sample t-Test* P-value dengan nilai 0,000, yang di bawah level signifikansi 0,05, berimplikasi pada penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Berdasarkan temuan di sisi lain, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. kesimpulannya penggunaan media diorama secara signifikan berkontribusi dalam usaha untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

**Kata Kunci:** *media diorama, kemampuan berpikir kreatif, profil pelajar pancasila*

---

## ***THE EFFECT OF DIORAMA MEDIA ON STUDENTS' CREATIVE THINKING ABILITY ON PROFILE STRENGTHENING ANCASILA STUDENTS IN THE STUDIO MUHAMMADIYAH GUIDANCE IN KEPONG MALAYSIA***

### ***Abstract***

*Purpose of that study is something to study evaluate impact application diorama media for develop abilities students to think creative provided guidance muhammadiyah kepong malaysia. especially in strengthening Pancasila student profile. The approach used is quantitative using design pre-experiment that involving models pre-experimental studies involving population consists of all students class IV consisting of 15 students, and made as a sample of research. test instruments are implemented in two phases namely the pre-test implemented before intervention and post-test which was done afterwards. Data analyzed through validity testing, reliability testing, as well as hypothesis analysis using paired sample test. research findings indicates an impact which is significant to increased thinking ability creative among students after given treatment. This can be seen than average pre-test score recorded at 70.5, and increased to 89.6 after the post-test. hypothesis testing use paired sample test provide value of 0.000 the one below threshold 0.05. so, alternative hypothesis ( $H_a$ ) accepted as research result on the other hand, hypothesis no ( $H_0$ ) rejected Conclusion on the use of diorama media significantly contributed in business to strengthen thinking ability creative of students in grade IV at the Muhammadiyah Guidance Studio, Kepong, Malaysia.*

**Keywords:** *diorama media, creative thinking ability, Pancasila student profile*

## **PENDAHULUAN**

Dalam konteks pendidikan era abad ke-21 pembelajaran bukan hanya berkonsentrasi pada pengertian materi, melainkan juga menekankan perkembangan potensi individu agar mampu menghadapi tantangan global. Keterampilan kemampuan analitis, inovasi, kerja sama, dan interaksi menjadi elemen berperan penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan sendiri berperan sebagai faktor utama penting untuk mengembangkan keterampilan pengetahuan yang relevan penguatan keterampilan ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif serta menemukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah sehingga mereka dapat beradaptasi dan bersaing dalam era global.

Menurut Azizah (2023, p. 1) kemampuan berpikir kreatif mengacu pada keterampilan individu dalam menganalisis menganalisisnya secara mendalam untuk menemukan solusi yang efektif serta inovatif. Sementara itu, Umam & Jidiyyah (2020, p. 351) menekankan bahwa kreativitas untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi baru terhadap masalah menciptakan gagasan atau konsep baru guna menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hal tersebut berpikir kreatif adalah keterampilan fundamental yang sangat penting dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran kemampuan ini memungkinkan mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi, sehingga lebih mudah menemukan strategi yang berfokus pada inovasi harus diintegrasikan dalam kurikulum. Melinda & Ariyani (2024, p. 6) menyatakan bahwa siswa perlu dilatih untuk berpikir kreatif, bukan hanya sekadar menerima penjelasan dari guru tanpa melakukan eksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, peserta didik sebaiknya terlibat dalam berbagai kegiatan praktis yang dapat mengasah kreativitas para siswa, seperti menciptakan sesuatu yang baru berkomunikasi memahami pembelajaran dari berbagai perspektif bekerja sama dalam tim serta memiliki keinginan untuk mengetahui yang tinggi. Untuk itu, kemampuan berpikir kreatif

menjadikan suatu keharusan untuk para siswa sekolah dasar di era pendidikan modern ini.

Keterampilan ini juga menekankan pentingnya karakter dan nilai-nilai kebangsaan bertujuan membentuk siswa berkarakter kuat, berpikir cerdas, serta yang diinginkan adalah mereka yang siap menghadapi tantangan global. Pelajar pancasila mengintegrasikan nilai-nilai utama seperti keimanan, keberagaman, gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas. Febriani et al. (2023, p. 157) menegaskan bahwa kreativitas adalah salah satu kunci utama dalam pembelajaran sepanjang hayat. Keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan modern aspek penting dalam membentuk profil pelajar pancasila karena memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka menemukan solusi atas berbagai tantangan serta beradaptasi dengan perubahan dalam dunia pendidikan abad ke-21.

Sebagai upaya memperkuat karakter siswa dalam pembelajaran kementerian pendidikan telah menerapkan program-program penguatan identitas pelajar pancasila (p5) memiliki tujuan untuk membentuk karakter siswa melalui berbagai aktivitas dalam proses belajar. Sejalan dengan itu Mokambu (2021, p. 56) menyatakan kemampuan siswa menghasilkan solusi yang inovatif diperkuat melalui membangun suasana interaktif dan menyenangkan menarik serta menarik bagi siswa.

Namun masih banyak siswa terutama di lembaga pendidikan nonformal seperti sanggar bimbingan muhammadiyah kepong malaysia mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Juli 2024 di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia ditemukan beberapa kendala seperti metode pembelajaran yang monoton minimnya pemanfaatan alat bantu pembelajaran yang dapat secara optimal melatih kreativitas siswa dalam memahami materi, serta kurangnya peran guru dalam

mendorong eksplorasi ide yang berkaitan dengan daya imajinasi siswa.

Dalam kegiatan belajar, guru umumnya hanya menggunakan buku dan ilustrasi bergambar sebagai media pembelajaran, tanpa memanfaatkan media tiga dimensi secara maksimal. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas pembelajaran yang tersedia serta rendahnya inisiatif guru dalam mengembangkan atau menggunakan media berbasis tiga dimensi. Proses pembelajaran yang monoton, seperti dominasi penggunaan buku dibandingkan media lain, dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus, merasa bosan, dan mengalami penurunan minat belajar. Akibatnya, beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, sulit berkonsentrasi, serta lebih cenderung berbicara dengan teman, bermain, atau tidak fokus saat pelajaran berlangsung.

Untuk menangani permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dengan memanfaatkan media yang dapat merangsang kreativitas serta yang mampu meningkatkan motivasi belajar untuk para siswa, di antara berbagai salah satu alat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah diorama Berdasarkan Nurhayati et al. (2023, p. 16) Diorama adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang bisa dilihat dari berbagai perspektif, memberikan tampilan yang lebih jelas dan realistis. Media ini dilengkapi dengan berbagai elemen visual tambahan, seperti miniatur, gambar, aksesoris, dan patung, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik serta lebih menyerupai kondisi nyata.

Prasetya & Maisaroh (2023, p. 417) menjelaskan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, di antaranya membuat proses belajar lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Media ini juga memotivasi mereka untuk menjadi lebih aktif dan kreatif memungkinkan siswa merepresentasikan objek nyata secara langsung, serta menghadirkan materi dalam bentuk konkret yang lebih mudah dipahami. Dengan

menggunakan diorama, siswa berkesempatan menstimulasi imajinasi, mengembangkan ide-ide baru, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kolaboratif. Hal ini juga didukung oleh Jannah et al. (2023, p. 570), yang menyatakan bahwa media diorama menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena mampu menyajikan proses, informasi, serta menstimulasi daya imajinasi siswa terhadap objek yang dipelajari.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas diorama yang mampu melatih keterampilan berpikir kreatif siswa. studi yang dilakukan oleh Andini & Suharto (2024, p. 228) mengindikasikan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek Kolaboratif (CPBL) melalui proyek diorama 3D dapat meningkatkan meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terbukti melalui peningkatan rata-rata skor sebelumnya mencapai 59,94 pada tahap pra-siklus meningkat sebesar 71,20 di siklus pertama, mengalami kenaikan sebesar 19% dalam siklus kedua nilai tersebut meningkat menjadi 82,29, dengan persentase kenaikan sebesar 16%.

Selain itu, studi yang dilakukan oleh Pohan (2020, hlm. 55) mengungkapkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPA berdampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan diorama mendapatkan rata-rata skor sebesar 75,72, sementara kelas pembandingan yang diterapkan melalui metode tradisional hanya mencapai skor rata-rata 60,72. Penelitian lain oleh Wulansari et al. (2022, p. 85) juga mendukung temuan ini, di mana rata-rata skor post-test para siswa mengalami kenaikan dari 70,25 pada siklus pertama, skor mengalami peningkatan menjadi 91,37 pada siklus kedua. yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 21,12.

Sehubungan dengan adanya masalah tersebut untuk dianalisis dampak penerapan media diorama terhadap peningkatan kemampuan kreatif berpikir siswa dalam

penguatan. Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Pemilihan media diorama dalam penelitian ini didasarkan pada harapan bahwa diorama dapat membantu melatih siswa menjadi lebih aktif, mandiri, serta mampu berpikir kreatif dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Pada samping itu, media ini juga memiliki peran dalam mendorong serta mengembangkan daya imajinasi siswa dalam memahami materi sehingga mengoptimalkan pengembangan kreativitas mereka.

## METODE

Pendekatan penelitian yang diterapkan pada studi ini merupakan pendekatan kuantitatif yang rancangan studi yang bersifat pra-eksperimen khususnya menggunakan rancangan penilaian sebelum dan penilaian setelah yang diterapkan pada satu kelompok. Pada desain ini, penelitian cuma melibatkan sebuah kelompok tanpa adanya kelompok kontrol untuk memastikan keabsahan data pencapaian skor yang diperoleh dari tes sesudah dan sebelum diselenggarakan menunjukkan kelompok tersebut serta sama guna menilai perubahan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif setelah diterapkan perlakuan. Melalui desain ini perbandingan keadaan sebelum dan sesudah tindakan dapat dilakukan sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat (Sugiyono, 2019, p. 130). Data yang telah dikumpulkan selanjutnya analisis dijalankan dengan metode uji statistik paired sample t-test.

Studi ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia selama bulan Juli tahun ajaran 2024/2025, populasi yang diteliti meliputi semua peserta didik kelas IV. di sekolah tersebut di Sanggar tersebut, dengan sampel yang diambil melalui teknik total sampling yang melibatkan 15 siswa

Instrumen penelitian yang diterapkan mencakup tes esai yang mencakup 14 pertanyaan. Proses pengumpulan informasi dilaksanakan dengan penerapan tes sebelum dan sesudah yang setiap sesi terdapat 14 pertanyaan, digunakan untuk menilai evolusi

kemampuan berpikir kreatif siswa Analisis data dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas, serta pengujian hipotesis melalui penerapan paired sample t-test. pada pengujian hipotesis keputusan diambil mengacu pada nilai signifikansi (sig) (2-tailed), dengan kriteria jika  $sig < 0,050$ , hipotesis alternatif diterima, sementara hipotesis nol ditolak sebaliknya. tes ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara dua kelompok kondisi pada penelitian yang melibatkan kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan yang memiliki analisis penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keterkaitan diperoleh menunjukkan adanya hubungan signifikan antara media biorama (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y). Proses ini menjadi bagian akhir dalam pembuktian hipotesis penelitian terkait hubungan penggunaan media diorama dengan peningkatan keterampilan kreativitas siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

Validitas diuji dengan metode untuk menilai seberapa efektif alat pengukuran, seperti kuesioner, tes, atau instrumen lainnya, dapat dipercaya sehingga mampu mengukur variabel atau konstruk yang dimaksud. Validitas berkaitan dengan ketepatan dan relevansi alat tersebut dalam melakukan pengukuran terhadap fenomena yang ingin diteliti.

**Tabel 1.** Data Uji Validitas

| Soal | R <sub>hitung</sub> | R <sub>tabel</sub> | Penjelasan  |
|------|---------------------|--------------------|-------------|
| 1    | 0,805               | 0,666              | Valid       |
| 2    | 0,739               | 0,666              | Valid       |
| 3    | 0,776               | 0,666              | Valid       |
| 4    | 0,775               | 0,666              | Valid       |
| 5    | 0,739               | 0,666              | Valid       |
| 6    | 0,739               | 0,666              | Valid       |
| 7    | 0,442               | 0,666              | Tidak Valid |
| 8    | 0,761               | 0,666              | Valid       |
| 9    | 0,931               | 0,666              | Valid       |
| 10   | 0,731               | 0,666              | Valid       |
| 11   | 0,781               | 0,666              | Valid       |
| 12   | 0,843               | 0,666              | Valid       |
| 13   | 0,806               | 0,666              | Valid       |

| Soal | R <sub>hitung</sub> | R <sub>tabel</sub> | Penjelasan |
|------|---------------------|--------------------|------------|
| 14   | 0,806               | 0,666              | Valid      |
| 15   | 0,832               | 0,666              | Valid      |

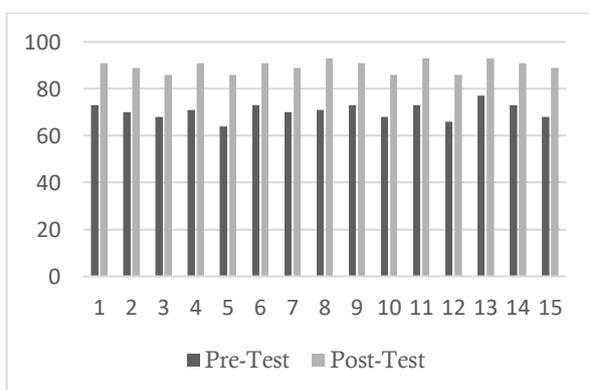
Dari jumlah 15 soal yang diberikan kepada responden, ditemukan satu soal yang tidak memenuhi kriteria validitas. Pengujian validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 untuk mengevaluasi kelayakan setiap butir soal, dengan hasil nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (0,666). Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada 14 soal yang valid serta memenuhi kriteria untuk diterapkan dalam penelitian digunakan dalam pengujian kepada peserta didik.

### Uji Reliabilitas

Tabel 2. Analisis Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | Jumlah Item |
|------------------|-------------|
| .938             | 14          |

Merujuk pada tabel sebelumnya, perhitungan *Cronbach's Alpha* yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 26 menunjukkan nilai sebesar 0,938 dengan total 14 butir soal. Karena nilai tersebut melebihi 0,05, maka instrumen yang telah dirancang dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pra dan Pasca Tindakan.

Berdasarkan gambar pada bagian atas, oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa level kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan kemajuan dalam menyelesaikan

Soal setelah itu, mendapatkan perlakuan dengan memanfaatkan media diorama. Sebelum penggunaan media diorama rata-rata skor pre-test siswa mencapai 70,5 dimana rentang nilai. antara 64 hingga 77. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata pada post-test tercatat sebesar 89,6 bersama dengan rentang nilai terendah 86 dan nilai tertinggi 93.

### Uji Hipotesis Paired Sample t-Test

Studi menggunakan hipotesis dilakukan melalui metode *paired sample t-test*. diterapkan dan mengidentifikasi terjadi perubahan yang signifikan ditemukan dalam pemikiran kreatif peserta didik, baik sebelum maupun setelah setelah intervensi perlakuan setelah penerapan media diorama. keputusan dalam analisis ini tergantung pada nilai dengan nilai sig (2-tailed) yang berada di bawah 0,05 menunjukkan penolakan terhadap ( $H_0$ ) akan ditolak, dan apabila nilai p melebihi 0,05, maka  $h_0$  diterima.

Tabel 3. Data Korelasi Sampel Berpasangan

|                             | N  | Korelasi | Sig. |
|-----------------------------|----|----------|------|
| Pair 1 Pre-Test & Post-Test | 15 | .852     | .000 |

Merujuk pada tabel output seperti yang telah disebutkan sebelumnya koefisien korelasi nilai hasil yang didapat nilai tersebut adalah 0,852 dengan nilai P mencapai 0,000 dibandingkan 0,05 menandakan terdapat perubahan yang berkaitan dengan hubungan yang sangat hubungan yang bermakna antara pemanfaatan media diorama dan peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Nilai ini mengindikasikan adanya korelasi signifikan secara positif, sehingga hubungan di antara kedua variabel tidak terjadi secara kebetulan. Sehingga, hasil penelitian menyatakan bahwa faktor-faktor yang dianalisis dalam studi ini saling terkait signifikan.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples Test

|        |                      | Paired Differences |                |                 |   |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
|        |                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|        |                      |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1 | Pre Test - Post Test | -19.06667          | 1.75119        | .45216          | -20.03644                                 | -18.09689 | -42.168 | 14 | .000            |

Dengan mengacu pada hasil analisis uji t-test sampel berpasangan yang ditampilkan dalam tabel output, diperoleh nilai t-hitung yang tercatat adalah -42,168 dengan derajat kebebasan (df) 14 dan nilai signifikansi 0,000. Temuan Ini mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik terhadap perubahan dalam tingkat kreativitas berpikir peserta didik pada tahap sebelum dan sesudah penerapan media diorama. karena nilai signifikansi kurang dibawah 0,05 menyebabkan hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak dapat dibuktikan sementara hipotesis alternatif ( $H_a$ ) terbukti benar  $t_{hitung}$  bersifat negatif, hal ini mengindikasikan ada kemajuan dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkannya perlakuan jika dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Dengan demikian, hasil uji statistik membuktikan bahwa pemanfaatan media diorama menunjukkan dampak yang memiliki arti penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, Penerapan media diorama dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat signifikan dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa, serta peningkatan skor rata-rata menunjukkan hal ini nilai pre-test yang meningkat dari 70,5 menjadi 89,6 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 19 poin.

Hasil ini mengindikasikan bahwa media diorama memberikan dampak berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain ditunjukkan melalui peningkatan nilai, perubahan ini juga terlihat dalam pola pikir siswa yang lebih berkembang dalam menyelesaikan masalah, yang semakin memperkuat efektivitas media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Sebagai media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif, penggunaan diorama secara tidak langsung mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan terbuka. Media ini memberikan kesempatan untuk siswa dalam mengaitkan materi yang dipelajari dengan menggunakan bentuk yang lebih konkret serta jelas. Selain itu, diorama memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif, merangsang imajinasi, mengeksplorasi ide baru, serta memahami konsep secara lebih menarik. Dengan demikian, media ini meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mencari solusi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Faktor-faktor tersebut menjadi faktor kunci dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa Oleh karena itu, terbukti bahwa penggunaan media diorama tidak hanya memengaruhi pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kreativitas siswa. Pengaruh positif dari media ini selaras dengan upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas, berpikir kritis, dan inovasi, yang bertujuan menciptakan siswa "yang memiliki karakter

yang tangguh, cerdas, serta adaptif terhadap perkembangan zaman.

Hasil analisis hipotesis dengan uji T sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari taraf signifikan 0,05. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, pada tabel 4, nilai  $t_{hitung}$  yang negatif sebesar -42,168 mengindikasikan bahwa nilai skor rata-rata pre-test lebih rendah dibandingkan dengan post-test. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

Riset yang dilakukan oleh Ade Wika Putri Pohan (2020, p. 55) dalam studinya yang berjudul 'Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA pada Kelas V MIS Az-Zhuri Tanjung Morawa' bertujuan untuk menilai dampak pemanfaatan media diorama untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas siswa ipa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa yang kelas yang menggunakan media diorama memperoleh skor rata-rata post-test sebesar 75,72, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya 60,72.

Selanjutnya, penelitian oleh Hendrik, Tanggur, dan Nahak (2021, p. 125) pada penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang juga menggunakan metode kuantitatif dan desain *quasi-experimental*. Hasil analisis menunjukkan nilai  $t$ -hitung mencapai 3,153 yang lebih tinggi daripada  $t$ -tabel sebesar 0,936 dengan tingkat signifikansi 0,003, mengindikasikan bahwa pemanfaatan media diorama secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terakhir, penelitian oleh Intan Cempaka Wulansari et al. (2022, p. 86) berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Mata Pelajaran IPS melalui Media Diorama" menggunakan desain dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan 40 siswa, hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kinerja pengajaran guru naik dari 94% di siklus 1 berhasil mencapai 98% pada siklus 2 serta rata-rata nilai post-test siswa di siklus 2 mencapai 91%.

## SIMPULAN

Merujuk pada hasil analisis dan penelitian mengenai efek penggunaan media diorama sebagai alat agar dapat meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa di dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media diorama memberikan dampak yang bermakna untuk memperkuat dan mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Hasil analisis hipotesis yang diuji dengan melalui melalui dalam Dalam analisis t sampel berpasangan nilai signifikansi (dua-tailed) yang berhasil dicapai memperoleh P-value 0,000 dibandingkan dari 0,05, sehingga mengakibatkan keputusan penolakan terhadap  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  menandakan adanya peningkatan signifikan rata-rata hasil pencapaian yang didapatkan perbedaan signifikan terlihat antara tes awal dan tes akhir serta mengindikasikan terdapat media diorama berhasil merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.

Peningkatan sebesar 19 poin pada skor rata-rata menunjukkan bahwa siswa lebih mampu berpikir kreatif setelah menggunakan media diorama di samping itu, media ini membuka peluang bagi siswa untuk berkolaborasi secara efektif dan berpikir kritis serta memproduksi solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian demikian, media diorama terbukti efektif dalam

mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas berpikir.

#### SARAN

Berdasarkan temuan di dalam penelitian ini, penulis menyajikan beberapa rekomendasi di antaranya pihak sanggar diinginkan dapat meningkatkan fasilitas atau media pembelajaran yang ada, sehingga para guru dan peserta didik dapat menjalankan aktivitas pembelajaran dengan lebih fleksibel dan mudah di dalam ruang kelas. 2) Diharapkan para pengajar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memilih alat bantu metode proses pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik bisa lebih aktif dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki. 3) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber ide dan acuan bagi peneliti lainnya yang berkomitmen dan berdedikasi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama bagi mereka yang memberikan motivasi untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media diorama pada kemampuan berpikir peserta didik kreatif dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andini, T., & Suharto, Y. (2024). Collaborative Project-Based Learning in Geography: Implementation of 3D Diorama Media Projects to Enhance Students' Creative Thinking Skills. *Jayapangus Press Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 219–233. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/3291>
- Azizah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning - PjBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV di SDN Meruya Utara 05, Jakarta Barat [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72736>
- Febriani, V. N., Rusfa, I. R., Azizah, S. N., Utami, R. D., Sofiana, J., Handayani, T., & Rebianto, S. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak melalui Penguatan Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila untuk Siswa di SB Kuala Langat, Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 155–163. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.75>
- ngkatan Kreativitas Anak melalui Penguatan Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila bagi Siswa SB Kuala Langat Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 155–163. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.75>
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- Jannah, Arafat, & Heldayani. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 567–575. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1379/1202>
- Melinda, W., & Ariyani, Y. (2024). Creation of diorama-based learning media to enhance the creative thinking skills of elementary school students. *Indonesian Journal of Classroom Action Research* 2(20), 5–9. [https://repositor.almaata.ac.id/id/eprint/461/4/Bukti\\_Kinerja\\_Artikel\\_Penelitian.pdf](https://repositor.almaata.ac.id/id/eprint/461/4/Bukti_Kinerja_Artikel_Penelitian.pdf)
- Mokambu. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 'Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat. 5.0*, 56–62. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1051>
- Nurhayati, Yulianingsih, & Nursihah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelompok B RA AI Patwa Cicukang Kabupaten Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 12–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.69552/alihsan.v4i1.1657>

- P Pohan. (2020). *Penagruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa* [Universitas Islam Sumtera Utara]. <http://repository.uinsu.ac.id/10309/1/>  
Skripsi Ade Wika Putri Pohan Untuk Dikirim Fix.pdf
- Prasetya, R., & Maisaroh, S. (2023). Use of Diorama Media: As an Innovation in Science Learning in Elementary Schools. *Atlantic Press, UpinCESS*, 413–418. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-176-0>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA, cv. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Wulansari, I. C., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Media Diorama Improving Creative Thinking Skills in Social Studies Subjects Through Diorama Media. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan IPS Transformasi Pendidikan IPS Menyongsong Era Society 5.0.*, 1, 78–87. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingips/article/view/374>



# JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR

Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar Gd. Pascasarjana Lt.2 Prodi Magister Pendidikan Dasar

Email: [jrpdp@unismuh.ac.id](mailto:jrpdp@unismuh.ac.id) Hp. 082343777503

No. : 12/8/1/JRPD/III/2025

Lampiran : -

Hal : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Yth. Bapak/ibu **Ziana Zahra Fadilah, & Dewi Kesuma Nasution**

Terima kasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar) dengan Judul

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA  
DISANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami untuk **Volume 8, Nomor 1, April 2025**.

Artikel tersebut akan tersedia secara online di <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpdp>.

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Makassar, 19 Maret 2025

Hormat Kami,



**Fajri Basam**

Managing Editor

Jurnal Riset Pendidikan Dasar

Magister Pendidikan Dasar

Universitas Muhammadiyah Makassar

## PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA

Ziana Zahra Fadilah<sup>1</sup>, Dewi Kesuma Nasution<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Korespondensi. E-mail: [zianazahrafadilah1@gmail.com](mailto:zianazahrafadilah1@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media diorama terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, khususnya dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen one group pre-test post-test*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV, yang berjumlah 15 orang, dan dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan. Data dianalisis melalui uji validitas, uji reliabilitas, serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. Hal ini terlihat dari rata-rata skor *pre-test* sebesar 70,5 yang meningkat menjadi 89,6 pada *post-test*. Uji hipotesis dengan *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sementara hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Kesimpulannya, penggunaan media diorama secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

**Kata Kunci:** media diorama, kemampuan berpikir kreatif, profil pelajar pancasila

## THE EFFECT OF DIORAMA MEDIA ON STUDENTS' CREATIVE THINKING ABILITY ON STRENGTHENING THE PROFILE OF PANCASILA STUDENTS AT MUHAMMADIYAH GUIDANCE CENTER KEPONG MALAYSIA

### Abstract

This research aims to evaluate the impact of using diorama media on the development of students' creative thinking abilities at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio, especially in strengthening the Pancasila Student Profile. The approach used is quantitative with a pre-experimental design, one group pre-test post-test. The research subjects included all 15 grade IV students, and were used as the research sample. The test instrument was given in two stages, namely pre-test before treatment and post-test after treatment. Data were analyzed through validity tests, reliability tests, and hypothesis tests using paired sample t-test. The research results showed that there was a significant increase in students' creative thinking abilities after being given treatment. This can be seen from the average pre-test score of 70.5 which increased to 89.6 in the post-test. Hypothesis testing with the Paired Sample t-Test produces a significance value (2-tailed) of 0.000, which is smaller than 0.05. Thus, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, while the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. In conclusion, the use of diorama media significantly contributes to improving the creative thinking abilities of class IV students at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio.

**Keywords:** diorama media, creative thinking ability, Pancasila student profile

## **PENDAHULUAN**

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga menekankan pengembangan potensi individu agar mampu menghadapi tantangan global. Keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan sendiri berperan sebagai faktor utama dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang. Oleh karena itu, penguatan keterampilan ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif serta menemukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah, sehingga mereka dapat beradaptasi dan bersaing dalam era global.

Menurut Azizah (2023, p. 1), kemampuan berpikir kreatif mengacu pada keterampilan individu dalam menganalisis suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi yang inovatif. Sementara itu, Umam & Jidiyyah (2020, p. 351) menekankan bahwa kreativitas merupakan salah satu aspek utama dalam keterampilan belajar dan inovasi yang memungkinkan siswa menciptakan gagasan atau konsep baru guna menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hal tersebut, berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi, sehingga lebih mudah menemukan ide-ide baru serta menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan hal tersebut, Melinda & Ariyani (2024, p. 6) menyatakan bahwa siswa perlu dilatih untuk berpikir kreatif, bukan hanya sekadar menerima penjelasan dari guru tanpa melakukan eksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, peserta didik seharusnya terlibat dalam berbagai aktivitas langsung yang dapat mengasah kreativitas mereka, seperti menciptakan sesuatu yang baru,

berkomunikasi, memahami pembelajaran dari berbagai perspektif, bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif menjadi suatu keharusan bagi siswa sekolah dasar di era pendidikan modern ini.

Keterampilan ini juga sejalan dengan konsep Profil Pelajar Pancasila yang bertujuan membentuk siswa berkarakter kuat, berpikir cerdas, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Profil Pelajar Pancasila mengintegrasikan nilai-nilai utama seperti keimanan, keberagaman, gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas. Febriani et al. (2023, p. 157) menegaskan bahwa kreativitas adalah salah satu kunci utama dalam pembelajaran sepanjang hayat. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu aspek penting dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, karena memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka, menemukan solusi atas berbagai tantangan, serta beradaptasi dengan perubahan dalam dunia pendidikan abad ke-21.

Sebagai upaya memperkuat karakter siswa dalam pembelajaran, Kementerian Pendidikan telah menerapkan program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Program ini bertujuan untuk mengembangkan karakter siswa melalui berbagai aktivitas dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Mokambu (2021, p. 56) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Namun, masih banyak siswa, terutama di lembaga pendidikan nonformal seperti Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Juli 2024 di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, ditemukan beberapa kendala, seperti metode pembelajaran yang kurang bervariasi,

minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat secara optimal melatih kreativitas siswa dalam memahami materi, serta kurangnya peran guru dalam mendorong eksplorasi ide yang berkaitan dengan daya imajinasi siswa.

Dalam kegiatan belajar, guru umumnya hanya menggunakan buku dan ilustrasi bergambar sebagai media pembelajaran, tanpa memanfaatkan media tiga dimensi secara maksimal. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas pembelajaran yang tersedia serta rendahnya inisiatif guru dalam mengembangkan atau menggunakan media berbasis tiga dimensi. Proses pembelajaran yang monoton, seperti dominasi penggunaan buku dibandingkan media lain, dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus, merasa bosan, dan mengalami penurunan minat belajar. Akibatnya, beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, sulit berkonsentrasi, serta lebih cenderung berbicara dengan teman, bermain, atau tidak fokus saat pelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan media yang dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah diorama. Menurut Nurhayati et al. (2023, p. 16), diorama merupakan media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang dapat diamati dari berbagai sudut, memberikan tampilan yang lebih jelas dan realistis. Media ini dilengkapi dengan berbagai elemen visual tambahan, seperti miniatur, gambar, aksesori, dan patung, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik serta lebih menyerupai kondisi nyata.

Prasetya & Maisaroh (2023, p. 417) menjelaskan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, di antaranya membuat proses belajar lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Media ini juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif, memungkinkan siswa merepresentasikan objek nyata secara

langsung, serta menghadirkan materi dalam bentuk konkret yang lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan diorama, siswa berkesempatan untuk menstimulasi imajinasi, mengembangkan ide-ide baru, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kolaboratif. Hal ini juga didukung oleh Jannah et al. (2023, p. 570), yang menyatakan bahwa media diorama menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena mampu menyajikan proses, informasi, serta menstimulasi daya imajinasi siswa terhadap objek yang dipelajari.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas diorama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Studi yang dilakukan oleh Andini & Suharto (2024, p. 228) menunjukkan bahwa penerapan model *Collaborative Project-Based Learning* (CPBL) melalui proyek diorama 3D mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai berpikir kreatif peserta didik dari 59,94 pada tahap pra-siklus menjadi 71,20 pada siklus pertama, mengalami kenaikan sebesar 19%. Pada siklus kedua, nilai tersebut meningkat menjadi 82,29, dengan persentase kenaikan sebesar 16%.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pohan (2020, p. 55) menunjukkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPA berdampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan diorama memperoleh rata-rata nilai sebesar 75,72, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai rata-rata nilai 60,72. Penelitian lain oleh Wulansari et al. (2022, p. 85) juga mendukung temuan ini, di mana rata-rata nilai *post-test* siswa meningkat dari 70,25 pada siklus pertama menjadi 91,37 pada siklus kedua, menunjukkan peningkatan sebesar 21,12.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa

dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Pemilihan media diorama dalam penelitian ini didasarkan pada harapan bahwa diorama dapat membantu melatih siswa menjadi lebih aktif, mandiri, serta mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga berperan dalam merangsang serta meningkatkan daya imajinasi siswa dalam memahami materi, sehingga dapat mengoptimalkan pengembangan kreativitas mereka.

#### METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen*, khususnya *one group pre-test post-test design*. Dalam desain ini, penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Untuk memastikan keabsahan hasil, dilakukan pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) pada kelompok yang sama guna menilai perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. Melalui desain ini, perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilakukan, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat (Sugiyono, 2019, p. 130). Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test*.

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia pada bulan Juli tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV di Sanggar tersebut, dengan sampel yang diambil melalui teknik total sampling, yang berjumlah 15 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes esai yang terdiri dari 14 soal. Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, masing-masing terdiri dari 14 soal yang digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan berpikir kreatif

siswa. Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas, serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Dalam uji hipotesis, keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig*) (2-tailed), dengan kriteria: jika  $sig < 0,050$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, begitu pula sebaliknya. Uji ini berfungsi untuk membandingkan rata-rata dua kondisi dalam kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, guna mengetahui pengaruh signifikan dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Tahap ini menjadi bagian akhir dalam pembuktian hipotesis penelitian terkait hubungan penggunaan media diorama dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

| Soal | $R_{hitung}$ | $R_{tabel}$ | Keterangan  |
|------|--------------|-------------|-------------|
| 1    | 0,805        | 0,666       | Valid       |
| 2    | 0,739        | 0,666       | Valid       |
| 3    | 0,776        | 0,666       | Valid       |
| 4    | 0,775        | 0,666       | Valid       |
| 5    | 0,739        | 0,666       | Valid       |
| 6    | 0,739        | 0,666       | Valid       |
| 7    | 0,442        | 0,666       | Tidak Valid |
| 8    | 0,761        | 0,666       | Valid       |
| 9    | 0,931        | 0,666       | Valid       |
| 10   | 0,731        | 0,666       | Valid       |
| 11   | 0,781        | 0,666       | Valid       |
| 12   | 0,843        | 0,666       | Valid       |
| 13   | 0,806        | 0,666       | Valid       |
| 14   | 0,806        | 0,666       | Valid       |
| 15   | 0,832        | 0,666       | Valid       |

Dari total 15 soal yang diberikan kepada responden, ditemukan satu soal yang tidak memenuhi kriteria validitas. Pengujian validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 untuk mengevaluasi kelayakan setiap butir soal, dengan hasil nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (0,666). Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat 14 soal yang valid dan layak untuk digunakan dalam pengujian kepada peserta didik.

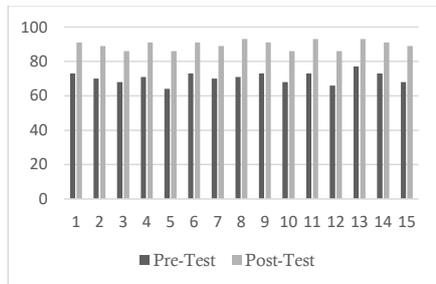
Commented [FB1]: BAIKNYA ADA NARASI SEBELUM MEMUNCULKAN ILUSTRASI DATA.

**Uji Reliabilitas**

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .938             | 14         |

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan *Cronbach's Alpha* menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 26 menunjukkan nilai sebesar 0,938 dengan total 14 butir soal. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka instrumen yang telah dirancang dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.



**Gambar 1.** Grafik Perbedaan Sebelum dan Sesudah Tindakan

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media diorama. Sebelum penggunaan media diorama, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 70,5, dengan rentang nilai antara 64 hingga 77.

Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 89,6, dengan nilai terendah 86 dan nilai tertinggi 93.

**Uji Hipotesis Paired Sample t-Test**

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis paired sample t-test untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama. Keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai signifikansi (sig (2-tailed)), di mana jika sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak, sedangkan jika sig (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima.

**Tabel 3.** Hasil Uji Paired Samples Correlations

|                      | N  | Correlation | Sig. |
|----------------------|----|-------------|------|
| Pre-Test & Post-Test | 15 | .852        | .000 |

Berdasarkan tabel output di atas, nilai koefisien korelasi yang diperoleh adalah 0,852 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media diorama dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Nilai ini menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan, sehingga hubungan antara kedua variabel tidak terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dianalisis dalam penelitian ini.

**Tabel 4.** Hasil Uji Paired Samples Test

|                      | Mean      | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|----------------------|-----------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
|                      |           |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pre Test - Post Test | -19.06667 | 1.75119        | .45216          | -20.03644                                 | -18.09689 | -42.168 | 14 | .000            |

Berdasarkan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* yang ditampilkan dalam tabel output, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -42,168 dengan derajat kebebasan (df) 14 dan nilai signifikansi 0,000. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media diorama. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (sig (2-tailed) < 0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Meskipun nilai  $t_{hitung}$  bersifat negatif, hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah perlakuan dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Dengan demikian, hasil uji statistik membuktikan bahwa penggunaan media diorama memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, penggunaan media diorama dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat signifikan dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata *pre-test* sebesar 70,5 menjadi 89,6 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 19 poin. Hasil ini mengindikasikan bahwa media diorama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain ditunjukkan melalui peningkatan nilai, perubahan ini juga terlihat dalam pola pikir siswa yang lebih berkembang dalam menyelesaikan masalah, yang semakin memperkuat efektivitas media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Sebagai media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif, penggunaan diorama secara tidak langsung mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan terbuka. Media ini

memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan bentuk yang lebih konkret dan jelas. Selain itu, diorama memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif, merangsang imajinasi, mengeksplorasi ide baru, serta memahami konsep secara lebih menarik. Dengan demikian, media ini meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mencari solusi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Faktor-faktor tersebut menjadi aspek penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, terbukti bahwa penggunaan media diorama tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kreativitas siswa. Pengaruh positif dari media ini selaras dengan upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas, berpikir kritis, dan inovasi, yang bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki karakter kuat, cerdas, serta adaptif terhadap perkembangan zaman.

Hasil uji hipotesis dengan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, pada tabel 4, nilai  $t_{hitung}$  yang negatif sebesar -42,168 mengindikasikan bahwa nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian tentang pengaruh media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di

**Commented [FB2]:** PEMBAHASAN DIKAITKAN DENGAN TEORI YANG RELEVAN

**Commented [FB3]:** Pembahasan dilakukan dengan mengkaitkan studi empiris atau teori untuk interpretasi. Jika dilihat dari proporsi tulisan, bagian ini harusnya mengambil proporsi terbanyak, bisa mencapai 50% atau lebih. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya.

Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Peningkatan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* juga membuktikan bahwa media diorama berhasil merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.

Peningkatan sebesar 19 poin pada skor rata-rata menunjukkan bahwa siswa lebih mampu berpikir kreatif setelah menggunakan media diorama. Selain itu, media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara kolaboratif, berpikir kritis, serta menghasilkan solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media diorama terbukti efektif dalam mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas berpikir.

#### SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran, yaitu: 1) Pihak Sanggar diharapkan dapat meningkatkan fasilitas atau media pembelajaran yang ada, sehingga para guru dan siswa dapat lebih leluasa dan mudah dalam menjalankan proses belajar mengajar di kelas. 2) Para guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki. 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi peneliti lain yang berkomitmen dan berdedikasi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya bagi mereka yang tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andini, T., & Suharto, Y. (2024). Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi : Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 219–233. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/3291>
- Azizah, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning ( PjBL ) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV SDN Meruya Utara 05 Jakarta Barat* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72736>
- Febriani, V. N., Rusfa, I. R., Azizah, S. N., Utami, R. D., Sofiana, J., Handayani, T., & Rebianto, S. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Penguatan Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila bagi Siswa SB Kuala Langat Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 155–163. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.75>
- Jannah, Arafat, & Heldayani. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 567–575. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1379/1202>
- Melinda, W., & Ariyani, Y. (2024). Development of diorama based learning media to improve Eeementary school students' creative thinking ability. *Indonesian Journal of Classroom Action Research*, 2(20), 5–9. [https://repositor.almaata.ac.id/id/eprint/461/4/Bukti\\_Kinerja\\_Artikel\\_Penelitian.pdf](https://repositor.almaata.ac.id/id/eprint/461/4/Bukti_Kinerja_Artikel_Penelitian.pdf)
- Mokambu. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 56–62. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1051>
- Nurhayati, Yulianingsih, & Nursihah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Motorik Halus

- Anak Usia Dini (penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelompok B RA AI Patwa Cicukang Kabupaten Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 12–26.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.69552/alihsan.v4i1.1657>
- Pohan. (2020). *Penaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa* [Universitas Islam Sumtera Utara]. [http://repository.uinsu.ac.id/10309/1/SKRIPSI\\_ADE\\_WIKA\\_PUTRI\\_POHAN\\_UNTUK\\_DIKIRIM\\_fix.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/10309/1/SKRIPSI_ADE_WIKA_PUTRI_POHAN_UNTUK_DIKIRIM_fix.pdf)
- Prasetya, R., & Maisaroh, S. (2023). Use of Diorama Media: As an Innovation in Science Learning in Elementary Schools. *Atlantic Press, Upinness*, 413–418. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-176-0>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA, cv. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Wulansari, I. C., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Media Diorama Improving Creative Thinking Skills in Social Studies Subjects Through Diorama Media. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan IPS Transformasi Pendidikan IPS Menyongsong Era Society 5.0.*, 1, 78–87. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingips/article/view/374>



## [JRPD] Tindak Lanjut Submit Artikel



Kotak Masuk



Jurnal Riset Pendidikan Da... 1 Mar



kepada saya ▾

Yth Bapak/Ibu Author JRPD

Assalamualaikum Wr. Wb.

Artikel Bapak/Ibu telah sampai di Editor Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), perlu kami informasikan bahwa untuk penerbitan artikel di JRPD, kami mengenakan biaya **Rp.400.000,- (biaya review Rp.200.000,- dan biaya publikasi Rp.200.000)**. Jika Bapak/ibu bekenan melanjutkan publikasi di jurnal kami silakan menyelesaikan biaya review artikel ( Rp.200.000,-) agar artikel Bapak/ibu kami tindak lanjuti ke tahap review. proses pembayaran silahkan dikirim melalui **Rek. 1740006455414 (Mandiri) a.n. Fajri Basam**. Silahkan konfirmasi dan mengirimkan bukti transfer via email atau wa (**082343777503**) setelah melakukan pembayaran.

Terimakasih (**Note: Sebelum pembayaran konfirmasi terlebih dahulu via WA**)

Editor

CP. 082343777503 (WA)

Email: [jrpd@unismuh.ac.id](mailto:jrpd@unismuh.ac.id)

← Balas

→ Teruskan



# Transaksi Berhasil

01 Maret 2025, 10:57:34 WIB

Total Transaksi

## Rp402.500

No. Ref

808226514268

### Sumber Dana



**SALASIAH**

BANK BRI

5405 \*\*\*\* \* 537

### Tujuan



**FAJRI BASAM**

BANK MANDIRI

1740 0064 5541 4

[Lihat Detail Transaksi](#) 

Produk Pilihan Untuk **mo**

 [Bagikan](#)

 [Home](#)

# JURNAL ZIANA FIX.docx

*by --*

---

**Submission date:** 14-Mar-2025 01:41PM (UTC+0600)

**Submission ID:** 2614284776

**File name:** JURNAL\_ZIANA\_FIX.docx (103.21K)

**Word count:** 3767

**Character count:** 25694

9  
**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

Ziana Zahra Fadilah<sup>1</sup>, Dewi Kesuma Nasution<sup>2</sup>

5  
<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
Korespondensi. E-mail: [zianazahrafadilah1@gmail.com](mailto:zianazahrafadilah1@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan dari kajian itu agar mengkaji mengevaluasi dampak aplikasi media diorama untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, khususnya dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila. Pendekatan yang diterapkan adalah kuantitatif menggunakan desain studi pre-eksperimen yang melibatkan, menerapkan pendekatan menggunakan metodologi desain eksperimen dengan satu kelompok yang menjalani tes awal dan tes akhir yang melibatkan subjek dalam kelompok kelas IV yang melibatkan 15 siswa serta dijadikan sebagai sampel yang diteliti. Instrumen tes dilaksanakan dalam dua fase, yang dimaksud adalah tes awal yang diadakan sebelum pemberian intervensi serta setelah pelaksanaan *post-test* setelahnya. Data dianalisis melalui uji validitas, pengujian reliabilitas, serta analisis hipotesis diterapkan uji t sampel berpasangan. Penemuan dalam penelitian mengindikasikan terdapat dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif di kalangan murid setelah diberikan perlakuan, perubahan ini tercermin dari nilai rata-rata yang didapatkan evaluasi dari tes awal (*pre-test*) tercatat dengan nilai 70,5 dan meningkat menjadi 89,6 setelah *Post-test*. Dalam analisis hipotesis melalui *Paired Sample t-Test P-value* dengan nilai 0,000, yang di bawah level signifikansi 0,05, berimplikasi pada penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Berdasarkan temuan di sisi lain, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. kesimpulannya penggunaan media diorama secara signifikan berkontribusi dalam usaha untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

**Kata Kunci:** media diorama, kemampuan berpikir kreatif, profil pelajar pancasila

**THE EFFECT OF DIORAMA MEDIA ON STUDENTS' CREATIVE THINKING ABILITY ON PROFILE STRENGTHENING PANCASILA STUDENTS IN THE STUDIO MUHAMMADIYAH GUIDANCE IN KEPONG MALAYSIA**

**Abstract**

Purpose of that study is something to study evaluate impact application diorama media for develop abilities students to think creative provided guidance muhammadiyah kepong malaysia, especially in strengthening Pancasila student profile. The approach used is quantitative using design pre-experiment that involving models pre-experimental studies involving population consists of all students class IV consisting of 15 students, and made as a sample of research. test instruments are implemented in two phases namely the pre-test implemented before intervention and post-test which was done afterwards. Data analyzed through validity testing, reliability testing, as well as hypothesis analysis using paired sample test. research findings indicates an impact which is significant to increased thinking ability creative among students after given treatment. This can be seen than average pre-test score recorded at 70.5, and increased to 89.6 after the post-test. hypothesis testing use paired sample test provide value of 0.000 the one below threshold 0.05. so, alternative hypothesis ( $H_a$ ) accepted as research result on the other hand, hypothesis no ( $H_0$ ) rejected Conclusion on the use of diorama media significantly contributed in business to strengthen thinking ability creative of students in grade IV at the Muhammadiyah Guidance Studio, Kepong, Malaysia.

**Keywords:** diorama media, creative thinking ability, Pancasila student profile

## **PENDAHULUAN**

Dalam konteks pendidikan era abad ke-21 pembelajaran bukan hanya berkonsentrasi pada pengertian materi, melainkan juga menekankan perkembangan potensi individu agar mampu menghadapi tantangan global. Keterampilan kemampuan analitis, inovasi, kerja sama, dan interaksi menjadi elemen berperan penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan sendiri berperan sebagai faktor utama penting untuk mengembangkan keterampilan pengetahuan yang relevan penguatan keterampilan ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif serta menemukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah sehingga mereka dapat beradaptasi dan bersaing dalam era global.

Menurut Azizah (2023, p. 1) kemampuan berpikir kreatif mengacu pada keterampilan individu dalam menganalisis menganalisisnya secara mendalam untuk menemukan solusi yang efektif serta inovatif. Sementara itu, Umam & Jidiyah (2020, p. 351) menekankan bahwa kreativitas untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi baru terhadap masalah menciptakan gagasan atau konsep baru guna menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hal tersebut berpikir kreatif adalah keterampilan fundamental yang sangat penting dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran kemampuan ini memungkinkan mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi, sehingga lebih mudah menemukan strategi yang berfokus pada inovasi harus diintegrasikan dalam kurikulum. Melinda & Ariyani (2024, p. 6) menyatakan bahwa siswa perlu dilatih untuk berpikir kreatif, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru tanpa melakukan eksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, peserta didik sebaiknya terlibat dalam berbagai kegiatan praktis yang dapat mengasah kreativitas para siswa, seperti menciptakan sesuatu yang baru berkomunikasi memahami pembelajaran dari berbagai perspektif bekerja sama dalam tim serta memiliki keinginan untuk mengetahui yang tinggi. Untuk itu, kemampuan berpikir kreatif

menjadikan suatu keharusan untuk para siswa sekolah dasar di era pendidikan modern ini.

Keterampilan ini juga menekankan pentingnya karakter dan nilai-nilai kebangsaan bertujuan membentuk siswa berkarakter kuat, berpikir cerdas, serta yang diinginkan adalah mereka yang siap menghadapi tantangan global. Pelajar pancasila mengintegrasikan nilai-nilai utama seperti keimanan, keberagaman, gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas. Febriani et al. (2023, p. 157) menegaskan bahwa kreativitas adalah salah satu kunci utama dalam pembelajaran sepanjang hayat. Keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan modern aspek penting dalam membentuk profil pelajar pancasila karena memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka menemukan solusi atas berbagai tantangan serta beradaptasi dengan perubahan dalam dunia pendidikan abad ke-21.

Sebagai upaya memperkuat karakter siswa dalam pembelajaran kementerian pendidikan telah menerapkan program program penguatan identitas pelajar pancasila (p5) memiliki tujuan untuk membentuk karakter siswa melalui berbagai aktivitas dalam proses belajar. Sejalan dengan itu Mokambu (2021, p. 56) menyatakan kemampuan siswa menghasilkan solusi yang inovatif diperkuat melalui membangun suasana interaktif dan menyenangkan menarik serta menarik bagi siswa.

Namun masih banyak siswa terutama di lembaga pendidikan nonformal seperti sanggar bimbingan muhammadiyah kepong malaysia mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Juli 2024 dikelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia ditemukan beberapa kendala seperti metode pembelajaran yang monoton minimnya pemanfaatan alat bantu pembelajaran yang dapat secara optimal melatih kreativitas siswa dalam memahami materi, serta kurangnya peran guru dalam

mendorong eksplorasi ide yang berkaitan dengan daya imajinasi siswa.

Dalam kegiatan belajar, guru umumnya hanya menggunakan buku dan ilustrasi bergambar sebagai media pembelajaran, tanpa memanfaatkan media tiga dimensi secara maksimal. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas pembelajaran yang tersedia serta rendahnya inisiatif guru dalam mengembangkan atau menggunakan media berbasis tiga dimensi. Proses pembelajaran yang monoton, seperti dominasi penggunaan buku dibandingkan media lain, dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus, merasa bosan, dan mengalami penurunan minat belajar. Akibatnya, beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, sulit berkonsentrasi, serta lebih cenderung berbicara dengan teman, bermain, atau tidak fokus saat pelajaran berlangsung.

Untuk menangani permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dengan memanfaatkan media yang dapat merangsang kreativitas serta yang mampu meningkatkan motivasi belajar untuk para siswa, di antara berbagai salah satu alat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah diorama Berdasarkan Nurhayati et al. (2023, p. 16) Diorama adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang bisa dilihat dari berbagai perspektif, memberikan tampilan yang lebih jelas dan realistis. Media ini dilengkapi dengan berbagai elemen visual tambahan, seperti miniatur, gambar, aksesoris, dan patung, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik serta lebih menyerupai kondisi nyata.

Prasetya & Maisaroh (2023, p. 417) menjelaskan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, di antaranya membuat proses belajar lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Media ini juga memotivasi mereka untuk menjadi lebih aktif dan kreatif memungkinkan siswa merepresentasikan objek nyata secara langsung, serta menghadirkan materi dalam bentuk konkret yang lebih mudah dipahami. Dengan

menggunakan diorama, siswa berkesempatan menstimulasi imajinasi, mengembangkan ide-ide baru, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kolaboratif. Hal ini juga didukung oleh Jannah et al. (2023, p. 570), yang menyatakan bahwa media diorama menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena mampu menyajikan proses, informasi, serta menstimulasi daya imajinasi siswa terhadap objek yang dipelajari.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas diorama yang mampu melatih keterampilan berpikir kreatif siswa. studi yang dilakukan oleh Andini & Suharto (2024, p. 228) mengindikasikan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek Kolaboratif (CPBL) melalui proyek diorama 3D dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terbukti melalui peningkatan rata-rata skor sebelumnya mencapai 59,94 pada tahap pra-siklus meningkat sebesar 71,20 di siklus pertama, mengalami kenaikan sebesar 19% dalam siklus kedua nilai tersebut meningkat menjadi 82,29, dengan persentase kenaikan sebesar 16%.

Selain itu, studi yang dilakukan oleh Pohan (2020, hlm. 55) mengungkapkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPA berdampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan diorama mendapatkan rata-rata skor sebesar 75,72, sementara kelas pembandingan yang diterapkan melalui metode tradisional hanya mencapai skor rata-rata 60,72. Penelitian lain oleh Wulansari et al. (2022, p. 85) juga mendukung temuan ini, di mana rata-rata skor *post-test* para siswa mengalami kenaikan dari 70,25 pada siklus pertama, skor mengalami peningkatan menjadi 91,37 pada siklus kedua. yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 21,12.

Sehubungan dengan adanya masalah tersebut untuk dianalisis dampak penerapan media diorama terhadap peningkatan kemampuan kreatif berpikir siswa dalam

penguatan. Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Pemilihan media diorama dalam penelitian ini didasarkan pada harapan bahwa diorama dapat membantu melatih siswa menjadi lebih aktif, mandiri, serta mampu berpikir kreatif dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Pada samping itu, media ini juga memiliki peran dalam mendorong serta mengembangkan daya imajinasi siswa dalam memahami materi sehingga mengoptimalkan pengembangan kreativitas mereka.

#### METODE

Pendekatan penelitian yang diterapkan pada studi ini merupakan pendekatan kuantitatif yang rancangan studi yang bersifat pra-eksperimen khususnya menggunakan rancangan penilaian sebelum dan penilaian setelah yang diterapkan pada satu kelompok. Pada desain ini, penelitian cuma melibatkan sebuah kelompok tanpa adanya kelompok kontrol untuk memastikan keabsahan data pencapaian skor yang diperoleh dari tes sesudah dan sebelum diselenggarakan menunjukkan kelompok tersebut serta sama guna menilai perubahan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif setelah diterapkan perlakuan. Melalui desain ini perbandingan keadaan sebelum dan sesudah tindakan dapat dilakukan sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat (Sugiyono, 2019, p. 130). Data yang telah dikumpulkan selanjutnya analisis dijalankan dengan metode uji statistik paired sample t-test.

Studi ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia selama bulan Juli tahun ajaran 2024/2025, populasi yang diteliti meliputi semua peserta didik kelas IV. di sekolah tersebut di Sanggar tersebut, dengan sampel yang diambil melalui teknik total sampling yang melibatkan 15 siswa

Instrumen penelitian yang diterapkan mencakup tes esai yang mencakup 14 pertanyaan. Proses pengumpulan informasi dilaksanakan dengan penerapan tes sebelum dan sesudah yang setiap sesi terdapat 14 pertanyaan, digunakan untuk menilai evolusi

kemampuan berpikir kreatif siswa Analisis data dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas, serta pengujian hipotesis melalui penerapan paired sample t-test. pada pengujian hipotesis keputusan diambil mengacu pada nilai signifikansi (sig) (2-tailed), dengan kriteria jika  $sig < 0,050$ , hipotesis alternatif diterima, sementara hipotesis nol ditolak sebaliknya. tes ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara dua kelompok kondisi pada penelitian yang melibatkan kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan yang memiliki analisis penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keterkaitan diperoleh menunjukkan adanya hubungan signifikan antara media biorama (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y). Proses ini menjadi bagian akhir dalam pembuktian hipotesis penelitian terkait hubungan penggunaan media diorama dengan peningkatan keterampilan kreativitas siswa.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Uji Validitas

Validitas diuji dengan metode untuk menilai seberapa efektif alat pengukuran, seperti kuesioner, tes, atau instrumen lainnya, dapat dipercaya sehingga mampu mengukur variabel atau konstruk yang dimaksud. Validitas berkaitan dengan ketepatan dan relevansi alat tersebut dalam melakukan pengukuran terhadap fenomena yang ingin diteliti.

Tabel 1. Data Uji Validitas

| Soal | R <sub>hitung</sub> | R <sub>tabel</sub> | Penjelasan  |
|------|---------------------|--------------------|-------------|
| 1    | 0,805               | 0,666              | Valid       |
| 2    | 0,739               | 0,666              | Valid       |
| 3    | 0,776               | 0,666              | Valid       |
| 4    | 0,775               | 0,666              | Valid       |
| 5    | 0,739               | 0,666              | Valid       |
| 6    | 0,739               | 0,666              | Valid       |
| 7    | 0,442               | 0,666              | Tidak Valid |
| 8    | 0,761               | 0,666              | Valid       |
| 9    | 0,931               | 0,666              | Valid       |
| 10   | 0,731               | 0,666              | Valid       |
| 11   | 0,781               | 0,666              | Valid       |
| 12   | 0,843               | 0,666              | Valid       |
| 13   | 0,806               | 0,666              | Valid       |

|    |       |       |       |
|----|-------|-------|-------|
| 14 | 0,806 | 0,666 | Valid |
| 15 | 0,832 | 0,666 | Valid |

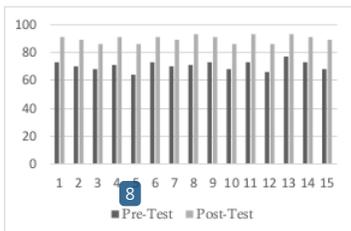
Dari jumlah 15 soal yang diberikan kepada responden, ditemukan satu soal yang tidak memenuhi kriteria validitas. Pengujian validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 untuk mengevaluasi kelayakan setiap butir soal, dengan hasil nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (0,666). Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada 14 soal yang valid serta memenuhi kriteria untuk diterapkan dalam penelitian digunakan dalam pengujian kepada peserta didik.

#### Uji Reliabilitas

Tabel 2. Analisis Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | Jumlah Item |
|------------------|-------------|
| .938             | 14          |

Merujuk pada tabel sebelumnya, perhitungan *Cronbach's Alpha* yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 26 menunjukkan nilai sebesar 0,938 dengan total 14 butir soal. Karena nilai tersebut melebihi 0,05, maka instrumen yang telah dirancang dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pra dan Pasca Tindakan.

Berdasarkan gambar pada bagian atas, oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa level kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan kemajuan dalam menyelesaikan

Soal setelah itu, mendapatkan perlakuan dengan memanfaatkan media diorama. Sebelum penggunaan media diorama rata-rata skor pre-test siswa mencapai 70,5 dimana rentang nilai, antara 64 hingga 77. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata pada post-test tercatat sebesar 89,6 bersama dengan rentang nilai terendah 86 dan nilai tertinggi 93.

#### Uji Hipotesis Paired Sample t-Test

Studi menggunakan hipotesis dilakukan melalui metode *paired sample t-test*, diterapkan dan mengidentifikasi terjadi perubahan yang signifikan ditemukan dalam pemikiran kreatif peserta didik, baik sebelum maupun setelah setelah intervensi perlakuan setelah penerapan media diorama. keputusan dalam analisis ini tergantung pada nilai dengan nilai sig (2-tailed) yang berada di bawah 0,05 menunjukkan penolakan terhadap ( $H_0$ ) akan ditolak, dan apabila nilai p melebihi 0,05, maka  $h_0$  diterima.

Tabel 3. Data Korelasi Sampel Berpasangan

|                      | N  | Korelasi | Sig. |
|----------------------|----|----------|------|
| Pre-Test & Post-Test | 15 | .852     | .000 |

Merujuk pada tabel output seperti yang telah disebutkan sebelumnya koefisien korelasi nilai hasil yang didapat nilai tersebut adalah 0,852 dengan nilai P mencapai 0,000 dibandingkan 0,05 menandakan terdapat perubahan yang berkaitan dengan hubungan yang sangat hubungan yang bermakna antara pemanfaatan media diorama dan peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Nilai ini mengindikasikan adanya korelasi signifikan secara positif, sehingga hubungan di antara kedua variabel tidak terjadi secara kebetulan. Sehingga, hasil penelitian menyatakan bahwa faktor-faktor yang dianalisis dalam studi ini saling terkait signifikan.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples Test

|        |                      | Paired Differences |                |                 |   |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
|        |                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|        |                      |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1 | Pre Test - Post Test | -19.06667          | 1.75119        | .45216          | -20.03644                                 | -18.09689 | -42.168 | 14 | .000            |

Dengan mengacu pada hasil analisis uji t-test sampel berpasangan yang ditampilkan dalam tabel output, diperoleh nilai t-hitung yang tercatat adalah -42,168 dengan derajat kebebasan (df) 14 dan nilai signifikansi 0,000. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik terhadap perubahan dalam tingkat kreativitas berpikir peserta didik pada tahap sebelum dan sesudah penerapan media diorama. Karena nilai signifikansi kurang dibawah 0,05 menyebabkan hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak dapat dibuktikan sementara hipotesis alternatif ( $H_a$ ) terbukti benar. t-hitung bersifat negatif, hal ini mengindikasikan ada kemajuan dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkannya perlakuan jika dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Dengan demikian, hasil uji statistik membuktikan bahwa pemanfaatan media diorama menunjukkan dampak yang memiliki arti penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, Penerapan media diorama dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat signifikan dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa, serta peningkatan skor rata-rata menunjukkan hal ini nilai pre-test yang meningkat dari 70,5 menjadi 89,6 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 19 poin. Hasil ini mengindikasikan bahwa media

diorama memberikan dampak berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain ditunjukkan melalui peningkatan nilai, perubahan ini juga terlihat dalam pola pikir siswa yang lebih berkembang dalam menyelesaikan masalah, yang semakin memperkuat efektivitas media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Sebagai media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif, penggunaan diorama secara tidak langsung mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan terbuka. Media ini memberikan kesempatan untuk siswa dalam mengaitkan materi yang dipelajari dengan menggunakan bentuk yang lebih konkret serta jelas. Selain itu, diorama memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif, merangsang imajinasi, mengeksplorasi ide baru, serta memahami konsep secara lebih menarik. Dengan demikian, media ini meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mencari solusi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Faktor-faktor tersebut menjadi faktor kunci dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, terbukti bahwa penggunaan media diorama tidak hanya memengaruhi pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kreativitas siswa. Pengaruh positif dari media ini selaras dengan upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas, berpikir kritis, dan inovasi, yang bertujuan menciptakan siswa "yang memiliki karakter yang tangguh, cerdas, serta adaptif terhadap perkembangan zaman

**Commented [FB1]:** PEMBAHASAN DIKAITKAN DENGAN TEORI YANG RELEVAN

**Commented [FB2]:** Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan studi empiris atau teori untuk interpretasi. Jika dilihat dari proposi tulisan, bagian ini harusnya mengambil proporsi terbanyak, bisa mencapai 50% atau lebih. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya.

Hasil analisis hipotesis dengan uji T sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari taraf signifikan 0,05. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, pada tabel 4, nilai  $t_{hitung}$  yang negatif sebesar -42,168 mengindikasikan bahwa nilai skor rata-rata pre-test lebih rendah dibandingkan dengan post-test. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

Riset yang dilakukan oleh Ade Wika Putri Pohan (2020, p. 55) dalam studinya yang berjudul 'Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA pada Kelas V MIS Az-Zhuri Tanjung Morawa' bertujuan untuk menilai dampak pemanfaatan media diorama untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas siswa ipa. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa yang kelas yang menggunakan media diorama memperoleh skor rata-rata post-test sebesar 75,72, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya 60,72.

Selanjutnya, penelitian oleh Hendrik, Tanggur, dan Nahak (2021, p. 125) pada penelitian yang berjudul 'Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang juga menggunakan metode kuantitatif dan desain *quasi-experimental*. Hasil analisis menunjukkan nilai  $t$ -hitung mencapai 3,153 yang lebih tinggi daripada  $t$ -tabel sebesar 0,936 dengan tingkat signifikansi 0,003, mengindikasikan bahwa pemanfaatan media diorama secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa

Terakhir, penelitian oleh Intan Cempaka Wulansari et al. (2022, p. 86) berjudul

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran ips melalui media diorama" menggunakan desain dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan 40 siswa, hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kinerja pengajaran guru naik dari 94% di siklus 1 berhasil mencapai 98% pada siklus 2 serta rata-rata nilai post-test siswa di siklus 2 mencapai 91%.

#### SIMPULAN

Merujuk pada hasil analisis dan penelitian mengenai efek penggunaan media diorama sebagai alat agar dapat meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa di dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media diorama memberikan dampak yang bermakna untuk memperkuat dan mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Hasil analisis hipotesis yang diuji dengan melalui melalui dalam Dalam analisis t sampel berpasangan nilai signifikansi (dua-tailed) yang berhasil dicapai memperoleh P-value 0,000 dibandingkan dari 0,05, sehingga mengakibatkan keputusan penolakan terhadap  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  menandakan adanya peningkatan signifikan rata-rata hasil pencapaian yang didapatkan perbedaan signifikan terlihat antara tes awal dan tes akhir serta mengindikasikan terdapat media diorama berhasil merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.

Peningkatan sebesar 19 poin pada skor rata-rata menunjukkan bahwa siswa lebih mampu berpikir kreatif setelah menggunakan media diorama di samping itu, media ini membuka peluang bagi siswa untuk berkolaborasi secara efektif dan berpikir kritis serta memproduksi solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian demikian, media diorama terbukti efektif dalam mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreativitas berpikir.

#### SARAN

Berdasarkan temuan di dalam penelitian ini, penulis menyajikan beberapa rekomendasi di antaranya pihak sanggar diinginkan dapat meningkatkan fasilitas atau media pembelajaran yang ada, sehingga para guru dan peserta didik dapat menjalankan aktivitas pembelajaran dengan lebih fleksibel dan mudah di dalam ruang kelas. 2) Diharapkan para pengajar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memilih alat bantu metode proses pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik bisa lebih aktif dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki. 3) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber ide dan acuan bagi peneliti lainnya yang berkomitmen dan berdedikasi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama bagi mereka yang memberikan motivasi untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media diorama pada kemampuan berpikir peserta didik kreatif dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andini, T., & Suharto, Y. (2024). Collaborative Project-Based Learning in Geography: Implementation of 3D Diorama Media Projects to Enhance Students' Creative Thinking Skills. *Jayapangus Press Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 219–233. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/3291>
- Azizah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning - PjBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV di SDN Meruya Utara 05, Jakarta Barat [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72736>
- Febriani, V. N., Rusfa, I. R., Azizah, S. N., Utami, R. D., Sofiana, J., Handayani, T., & Rebianto, S. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak melalui Penguatan Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila untuk Siswa di SB Kuala Langat, Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 155–163. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.75>
- Peningkatan Kreativitas Anak melalui Penguatan Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila bagi Siswa SB Kuala Langat Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 155–163. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.75>
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- Jannah, Arafat, & Heldayani. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 567–575. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1379/1202>
- Melinda, W., & Ariyani, Y. (2024). Creation of diorama-based learning media to enhance the creative thinking skills of elementary school students. *Indonesian Journal of Classroom Action Research* 2(20), 5–9. [https://repositor.almaata.ac.id/eprint/461/4/Bukti\\_Kinerja\\_Artikel\\_Penelitian.pdf](https://repositor.almaata.ac.id/eprint/461/4/Bukti_Kinerja_Artikel_Penelitian.pdf)
- Mokambu. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 'Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat*. 5.0, 56–62. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1051>
- Nurhayati, Yulianingsih, & Nursihah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelompok B RA AI Patwa

**Jurnal Riset Pendidikan Dasar, xx (x), Januari 20xx (x-x)**

Fajri Basam, Evi Ristiani

- Cicukang Kabupaten Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 12–26.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.69552/alihsan.v4i1.1657>
- P Pohan. (2020). *Penagruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V MTS Az-Zuhri Tanjung Morawa* [Universitas Islam Sumtera Utara]. [http://repository.uinsu.ac.id/10309/1/Skripsi Ade Wika Putri Pohan Untuk Dikirim Fix.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/10309/1/Skripsi_Ade_Wika_Putri_Pohan_Untuk_Dikirim_Fix.pdf)
- Prasetya, R., & Maisaroh, S. (2023). Use of Diorama Media: As an Innovation in Science Learning in Elementary Schools. *Atlantic Press, Upinccs*, 413–418. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-176-0>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA, cv. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Wulansari, I. C., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Media Diorama Improving Creative Thinking Skills in Social Studies Subjects Through Diorama Media. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan IPS Transformasi Pendidikan IPS Menyongsong Era Society 5.0.*, 1, 78–87. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingips/article/view/374>

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar<br>Student Paper   | 3%  |
| 2 | <a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a><br>Internet Source   | 2%  |
| 3 | <a href="http://journal.unismuh.ac.id">journal.unismuh.ac.id</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 4 | <a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 5 | <a href="http://jptam.org">jptam.org</a><br>Internet Source   | <1% |
| 6 | Fenia Syifa, Annio Indah Lestari Nasution, Nurul Inayah. "ANALISIS KESIAPAN BSI DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN LAYANAN JASA KEUANGAN BERBASIS FINTECH DI INDONESIA", NISBAH: Jurnal Perbankan Syariah, 2024<br>Publication | <1% |
| 7 | Rewinda Avin Pangestika, Erni Setiyorini. "The effect of Plasticine play to fine motor  | <1% |

development at pre school children", Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery), 2015

Publication

8

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

9

Atang Sutisna, Nova Aryanti, Dadang Cunandar. "Pengaruh Penerapan Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD", Jurnal Lensa Pendas, 2024

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : ZIANA ZAHRA FADILAH  
Tempat /Tgl Lahir : Bagan Batu, 06 Agustus 2003  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Jl. Sidomulyo, no: 159, RT.5/RW.2, kel. Bagan sinembah kota Bagan Sinembah, Kab. Rokan Hilir, Riau, ID 28992  
Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara

### **Nama Orang Tua**

Ayah : H. Muhammad Ja'far  
Ibu : Hj. Salasiah. S.Ag., S.Pd.  
Alamat : Jl. Sidomulyo, no: 159, RT.5/RW.2, kel. Bagan sinembah kota Bagan Sinembah, Kab. Rokan Hilir, Riau, ID 28992

### **Pendidikan Formal**

1. SD Negeri 010 Harapan Makmur
2. SMP Negeri 1 Bagan Sinembah
3. SMA Negeri 1 Bagan Sinembah
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2025



**ZIANA ZAHRA FADILAH**