

PENGUNAAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA

Taqwa Nur Ibad,¹ Nurul Hidayah SH²

¹ Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
Email : ibadyangsukses@gmail.com

² Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
Email : nh4519693@gmail.com

Korespondensi: e-mail@e-mail.com; Telp.: (pilihan; sertakan kode negara; jika ada beberapa penulis yang sesuai, tambahkan inisial penulis)

Submit : **05/03/2022** | Review : **06/03/2022** s.d **17/03/2022** | Publish : **17/03/2022**

Abstract

Diorama media is one of the learning media used to generate student ideas to be more creative in the learning process. Diorama media imitates real objects using small three-dimensional artificial objects, which are used to describe the actual scene situation. This purpose is to increase creativity through the application of diorama media to sixth grade students of Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid Lumajang by using a descriptive qualitative approach. The technique in applying this diorama media is one of participant observation, namely technical research on data in which researchers are directly involved or feel from the life of the subject under study. The results showed that the diorama media design in the thematic learning of generative and vegetative reproduction where students create their own concepts in differentiating the types of reproduction on a three-dimensional image media. so students themselves who have been divided into several groups are expected to be able to explain the differences in vegetative and generative reproduction of plants and animals in the form of material by applying learning using diorama media.

Keywords: *Diaroma Media, Creativity, Vegetative and Generative Reproduction.*

Pendahuluan

Peningkatan kreativitas siswa dapat dirangsang melalui bermain ataupun dengan melakukan aktifitas yang menurutnya akan menyenangkan.¹ Dalam pembelajaran siswa akan merasa jenuh jika hanya diberikan materi saja, dan pembelajarannya pun jadi kurang efektif, jadi tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran lewat materi saja namun bisa diungkapkan dalam bentuk permainan ataupun sebuah karya yang bisa merangsang ide-ide kreatif para peserta didik.² Keadaan ini sangat sesuai dengan sikap serta karakter siswa, mereka akan menggunakan setiap panca inderanya untuk melakukan perubahan dari pengalaman yang baru dia dapatkan.³ Semakin banyak pengalamannya yang siswa dapatkan maka siswa akan mampu mencapai hasil yang kreatif.⁴ Dengan hasil ide-ide ataupun karyanya guru berharap tingkat

kreativitas peserta didik akan lebih tinggi dan akan lebih baik kedepannya.⁵

Kreativitas merupakan proses yang dapat menghasilkan suatu pengalaman yang baru, baik berupa ide maupun konsep dalam bentuk atau rangkaian yang baru.⁶ Menurut Gordon dan Browne kreativitas adalah kemampuan untuk membuat ide-ide baru yang ada dalam hayalan dan juga bisa terbiasa dengan ide-ide baru yang akan dikembangkan terhadap ide-ide yang sudah ada sebelumnya.⁷

Drevdal dalam Hurlock mengartikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk mendapatkan komposisi, barang, atau ide apapun yang awalnya sudah baru, dan sebelum itu tidak diketahui oleh penulisnya.⁸ Setelah beranjak dewasa baru akan dirasakan bahwa kreatifitas sangat pentingnya bagi seorang anak, apalagi perkembangan kepribadian seorang anak dari usia dini karena dengan adanya kreativitas siswa

¹ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Untuk Bermain*, (Jakarta Timur: Bumi Aksara 2019), 93.

² M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Penamedia Group, 2014).

³ Poppy K Devi, *Tangkas Sains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 89.

⁴ Ismail, Semakin banyak pengalamannya yang siswa dapatkan maka siswa akan mampu mencapai hasil yang kreatif, *Jurnal Serambi PTK Volume VIII, No, 5 Oktober 2021*, <http://www.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ptk/article/view/4009/2970> (Diakses 02 Februari 2022)

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dari berbagai aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

⁶ Tri Sutrisno, *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art Basic Teaching)*, (Pamekasan: Duta Media Publishing), 100.

⁷ Yeni Ragmawati, *Strategi pengembangan kreatifitas anak*, (Jakarta: PT Fajar Interpretama Offset: 2011), 5.

⁸ Rr Vemmi Kesuma Dewi, dkk, *Metode Stimulasi Multipel Intellegences Bagi Anak Usia Dini*, (Surabaya: Medai Nusantara, 2021). 98.

bisa mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas.⁹ dan Dengan mempunyai kreativitas seorang siswa bisa menumbuhkan kebiasaan berperilaku baik.¹⁰ Keterangan di atas dapat disimpulkan untuk meningkatkan kreatifitas merupakan hal penting dalam merangsang ide siswa guna menumbuhkan bakat yang siswa miliki sehingga mereka mempunyai pengalaman.

Media pembelajaran merupakan pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹¹² Malik juga mengemukakan, bahwa media belajar adalah segala apapun yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, bakat, minat, pola pikir dan perasaan belajar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran.¹³¹⁴

⁹ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Sleman: Depublish 2020), 75.

¹⁰ Elizabeth B. Hurlock "Pekembangan Anak" (Jakarta: Erlangga.2010), 4.

¹¹ Asep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Penerbit Gunung Samudera, 2016), 7-8.

¹² Badru Zaman. Cucu Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

¹³ Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 9.

¹⁴ Said Alwi, *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*,

Melalui proses pembelajaran tematik ini siswa mulai terangsang tingkat kreativitasnya karena didalam proses pembelajaran siswa mempunyai kesempatan dalam mengeluarkan kemampuannya yang sudah dimiliki serta memancing ide-idenya untuk menciptakan sebuah karya yang bisa dijadikan sebuah dasar dalam meningkatkan kreatifitasnya, sehingga siswa mampu mengembangkan bakatnya yang dimiliki, sehingga proses pembelajarannya tidak akan membosankan, karena pembelajaran bersifat nyata sesuai dengan keadaan lingkungan sekitarnya.¹⁵

Hasil wawancara dengan guru kelas enam Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid Kalipengung, Lumajang adalah salah satu madrasah yang menerapkan pembelajaran tematik sejak tahun pelajaran 2016-2017. pembelajaran tematik sudah diterapkan mulai dari kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas enam Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid Kalipengung, pembelajaran tematik yang diterapkan kepada siswa banyak menemui kendala

ITQAN : Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Vol 8 No 2 (2017), <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>

¹⁵ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021)

dalam media pembelajaran saat dilangsungkannya proses belajar mengajar, dan terkadang siswa merasa bosan dan rame sendiri, dengan adanya permasalahan ini guru tersebut berusaha untuk membuat suasana kelas berbeda tidak hanya guru yang berceramah untuk menerangkan pelajaran namun juga menginginkan peserta didik mampu membuat suatu karya yang bisa digambarkan dalam bentuk proyek yang sesuai dengan pembelajaran dan disekitar lingkungannya.¹⁶

Pemaparan di atas menunjukkan dibutuhkan sebuah media yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga guru bisa meningkatkan kreatifitas siswa di dalam kegiatan proses pembelajaran. Media tersebut sekiranya dapat membawa informasi atau pesan untuk disampaikan kepada siswa lainnya dalam proses pembelajarannya.

Media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran tematik Tema satu, subtema satu pembelajaran tiga materi IPA tentang perkembangbiakan generati dan vegetatif adalah media diorama.¹⁷ Media diorama yang merupakan media pembelajaran tiruan berbentuk tiga dimensi berukuran kecil yang dalam menggambarkan objek aslinya

tentunya bisa digunakan dalam materi tematik IPA tingkat sekolah dasar.¹⁸

Bahan dan Metode

Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif menggunakan strategi eksplorasi atau penelitian yang menghasilkan informasi menarik sebagai kata-kata yang disusun atau diungkapkan secara verbal dari individu dan perilaku yang diperhatikan.^{19,20}

Penelitian tentang tentang media pembelajaran tematik di kelas enam ini dilakukan di kelas enam berjumlah 15 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhiid yang bertempat di Dusun Timur Jurang, Desa Kalipenggung, Kecamatan Randuagung, Kabupaten Lumajang.

¹⁸ Normilasari dan Purna Haidawati, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Ajaran 2015/2016, *TUNAS: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 2. No. 1, 11-15*, <https://doi.org/10.33084/tunas.v2i1.555>, 15.

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktik*, (Bina Aksara: Jakarta, 2007):115

²⁰ Yashinta Ismilasari dan Hendratno, Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 01, No. 02, 2013*, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3171>

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media), 69.

¹⁷ Feri Tirtoni, *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*, Sidoarjo: Penerbit Umsida Press 2018.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini pertama, menggunakan metode wawancara supaya peneliti memperoleh gambaran data terkait proses pembelajaran guru kelas enam. Kedua, melalui metode observasi Peneliti melakukan observasi kepada guru kelas pada saat proses pembelajaran. Ketiga, peneliti menggunakan metode dokumentasi dalam memperoleh data masa lalu seperti catatan, buku, portofolio, lks, foto, dan lainnya sebagai penunjang data tentang penggunaan media diorama dalam pembelajaran siswa Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid.

Peneliti mengumpulkan semua data yang telah didapatkan maka tugas peneliti selanjutnya yaitu membaca dan menelaah data atau menganalisis data. Data yang sudah terkumpul ini akan dapat mengklarifikasi secara deskriptif kualitatif yang pada akhirnya ditarik kesimpulan sebagai akhir proses penelitian.²¹

Results/Hasil

1. Sejarah singkat MI Barokatul Muhid

Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid berlokasi di Dusun timur jurang RT 03 RW 28 desa kalipenggung, Kecamatan Randuagung, Lumajang, sekolah ini didirikan

tanggal 15 Juli 2008 dengan no (SK) 001/SK.YYBM/MI/1/2008 mulai beroperasi pada tanggal 15 Juli 2008, Potensi fisik yang ada di sekolah ini yaitu memiliki luas lahan 5.660 M² dan luas tanah seluas 660 m² yang bersertifikat hanya masih menunggu proses, luas bangunan 1200 m², Kondisi lingkungan sekitar sekolah menunjang kegiatan pembelajaran meski terletak di antara pemukiman penduduk. tetapi, Keadaan sekolah tidak terpengaruh, dan tetap nyaman.

2. Kondisi fisik Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid

Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid memiliki tujuh lokal, jumlah kelas ada enam lokal terdiri dari kelas satu sampai kelas enam, dan satu lokal sebagai kantor untuk ruang guru, setiap kelas mempunyai perlengkapan administrasi kelas yang sudah cukup memadai seperti kursi dan meja sejumlah banyaknya siswa, papan tulis, penghapus dan lain-lain.

Ruang kelas yang dipergunakan untuk melakukan penelitian adalah ruang kelas enam dengan suasana kelas nyaman dan sejuk hal itu dikarenakan tingginya lokasi bangunan kelas dan juga pengaruh dekat

²¹ H.B. Sutopo, 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2006), 30.

area persawahan di sampingnya.

3. Kondisi non fisik Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid

Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid memiliki sembilan tenaga pendidik yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 7 tenaga pendidik, 1 guru olah raga, 1 tenaga kebersihan dan 1 tenaga keamanan. sebagian besar tenaga pendidik Madrasah Ibtidaiyah Barokatul muhid sudah menempuh pendidikan S1, namun masih ada dua orang yang baru Lulus SMA sebagai guru bantu yang direkomendasikan dari Yayasan Barokatul Muhid sebagai guru ngabdi dari yayasan tersebut.

Peneliti juga melakukan observasi keadaan non fisik siswa kelas enam supaya peneliti mengetahui sekiranya tindakan apa yang dapat dilakukan untuk proses perencanaan tindakan.

Persepsi dilakukan untuk menentukan keadaan dasar siswa yang akan dipertimbangkan, diawali dengan melihat atau memperhatikan siklus belajar tematik di kelas enam Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid. Sebelum melihat sistem pembelajaran di kelas, peneliti mengadakan beberapa pertemuan dengan

instruktur tentang berbagai masalah dalam langkah pembelajaran topikal. Hasil pertemuan tersebut, dapat menemukan bahwa inovasi siswa kelas enam di Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid masih kurang. Hal ini juga sesuai dengan apa yang terlihat selama persepsi. Berdasarkan persepsi peneliti, proses pembelajaran guru hanya menggunakan teknik bicara, responsif menggunakan media dalam pembelajaran.

Discussion

1. Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran di kelas Enam

Berdasarkan kegiatan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid dapat diperoleh informasi terhadap penggunaan media pembelajaran dilembaga tersebut terbilang masih kurang, guru hanya menyampaikan melalui ceramah dengan mengaitkan pada buku paket siswa yang sudah dimiliki oleh setiap siswa dan tidak ada sedikitpun peran siswa untuk membangkitkan ide-ide untuk berkreasi dengan mencoba memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan materi dengan penerapan melalui media. hal

ini dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam mengoprasikan media pembelajaran yang ada. maka dari itu guru cenderung menggunakan media yang sederhana yang mudah dan praktis untuk digunakan walaupun media tersebut kurang mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Padahal dalam penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan antusiame peserta didik untuk belajar serta dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik sehingga didalam pembelajaran siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar saja namun juga bisa mengutarakan pendapatnya melalui media yang bisa dipelajarinya.

Jadi suatu pembelajaran tidak hanya menggunakan ceramah ataupun tanya jawab antara guru dan siswa melainkan pembelajaran juga membutuhkan media. Penggunaan media bisa langsung melibatkan siswa untuk belajar yang pada akhirnya peserta didik mampu membuat konsep pembelajaran yang sudah dipelajari.

2. Rancangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Perkembangbiakan Generatif dan Vegetatif

Peneliti merencanakan penerapan media diorama pada pembelajaran perkembangbiakan generatif dan vegetatif menjadi solusi dalam meningkatkan kreatifitas siswa untuk membuat konsep sendiri dalam membedakan jenis perkembangbiakan dalam sebuah media gambar berbentuk tiga dimensi. Siswa sendiri yang sudah dibagi dalam beberapa kelompok diharapkan mampu memaparkan perbedaan perkembang biakan vegeatif dan generative tumbuhan dan hewan dalam bentuk materi dengan penyampaian pembelajaran menggunakan media. Peneliti terjun langsung untuk membantu siswa dalam merancang media pembelajaran dengan penuh pertimbangan yang dikomunikasikan oleh Mukminan dalam Nurseto yang menyiratkan bahwa media dimaksudkan untuk menarik secara lahiriah, lugas, berharga/membantu, benar (bertanggung jawab), masuk akal dan terorganisir secara keseluruhan. Peneliti membimbing setiap kelompok yang sudah dibagi tugasnya untuk sekreatif mungkin

membuat rancangan atau konsep yang bisa dikaitkan dengan media diorama, siswa pun membuat rancangan sesuai apa yang sudah dijelaskan oleh peneliti, setiap kelompok menyiapkan berbagai macam bahan yang diperlukan baik dari bahan bekas maupun dari bahan yang baru, siswa membuat jenis tumbuhan dan hewan yang digolongkan dalam perkembangbiakan generative dan vegetatif sesuai perkembangbiakannya, di dalam pembuatan konsep tersebut setiap kelompok yang belum selesai akan tugasnya bisa diminta untuk dilanjutkan dirumah namun tugas tersebut hanya bisa diselesaikan oleh siswa tersebut tanpa campur tangan orang tua, karena peneliti bertujuan dengan penerapan media diorama ini bisa meningkatkan kreatifitas siswa tersebut. Selanjutnya hasil rancangan media yang sudah dibuat oleh setiap siswa direvisi oleh peneliti dan guru wali kelas enam tersebut untuk perbaikan selanjutnya, sehingga konsep tersebut mencapai kelayakan yang cukup baik dan saling berkaitan dengan tema yang sudah diberikan kepada setiap kelompok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari peneliti dan guru wali kelas enam perbaikan mengarah kepada perbaikan perkembangbiakan generative dimana siswa masih ada yang kebingungan dalam menentukan bentuk rancangan atau konsep yang membedakan antara perkembangbiakan generatif dan fegetatif hewan dan tumbuhan tersebut sehingga tampak menarik.

3. Implementasi Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Perkembangbiakan Generatif dan Vegetatif pada Proses Uji Coba Siswa Kelas Enam

Konsep media yang sudah divalidasi dan direvisi, konsep media pembelajaran siap diuji coba oleh setiap kelompok peserta didik, tahap uji coba pemaparan materi dengan menggunakan media diorama pada pembelajaran tematik perkembangbiakan generatif dan vegetatif ini untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

Kegiatan uji coba pertama dilakukan oleh kelompok yang sudah selesai dan sudah direvisi, penerapan media diorama pada pembelajaran tematik perkembangbiakan generatif dan vegetatif belum begitu optimal dalam meningkatkan kreatifitas siswa, karena masih

ada kekurangan dari media dalam segi tampilan yang kurang menarik dan penataan antara perkembangbiakan vegetative dan generative masih kurang berurutan, meski sebelumnya siswa sudah direfisa dan dilakukan perbaikan namun perubahannya hanya berkurang sedikit tapi ada dari beberapa kelompok lainnya yang suda hampir mencapai tahap sempurna didalam membuat konsep media tersebut, oleh karena itu dilakukan perbaikan dari segi tampilan dan penataannya. untuk media diorama yang dilakukan perbaikan pada segi tampilan dan penataan yaitu diaroma yang kurang menarik akan tampilannya sehingga bisa menambahkan jenis-jenis hiasan lainnya sehingg tampak nyata berbentuk tiga dimensi meski semua itu hanya terbuat dari bahan bekas. Namun meskipun penggunaan media belum sepenuhnya optimal, namun penggunaan media diaroma dapat membantu guru untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan juga membantu siswa agar lebih mudah memahami materi dengan menggunakan cara yang berbeda dengan menggunakan konsep hasil rangkayan sendir, selain itu respon orang tau terhadap kegiatan ini sangat baik

karena bagi mereka tidak hanya guru yang berperan aktif selama proses pembelajaran namun siswa juga mempunyai kesempatan untuk merasakan pengalaman baru dalam merancang atau membuat konsep pembelajaran melalui media. sehingga respon para peserta didik juga baik selama proses pembelajaran yang dibuktikan melalui hasil wawancara dimana mereka mengungkapkan bahwa proses pembelajaran lebih menyenangkan karena mereka bisa membuat rangkayan atau konsep seperti yang mereka inginkan dan tidak hanya terpaku pada apa yang disampaikan ataupun yang diberikan oleh para guru, dan dapat dilihat dari hasil rangkayan setiap kelompok bahwa dengan diterapkannya media diorama dalam pelajaran perkembangbiakan generatif dan vegetatif ini siswa lebih aktif dan lebih kreatif dalam mengeluarkan ide-idenya dalam pemahaman materi pembelajarannya.

4. Refleksi untuk menghasilkan konsep serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

Konsep yang sudah dirangkai dan diuji coba oleh peserta didik dalam setiap kelompoknya dengan

penerapan media diorama dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran perkembangbiakan generatif dan vegetatif, peneliti melakukan refleksi terhadap siswa yang tingkat kekreatifannya belum mencapai hasil yang diinginkan dan mencoba memperbaiki kemamuan siswa dalam meningkatkan kreatifitasnya, rangkaian konsep media pembelajaran sudah menghasilkan beberapa jenis media yang dirangkai oleh para peserta didik yaitu perkembangbiakan hewan dan tumbuhan generatif dan vegetatif. Setelah selesai proses belajar mengajar, Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu siswi Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid, adanya penerapan media diorama untuk meningkatkan kreatifitas siswa, kami selaku siswa kelas enam merasa sangat senang, karena kami bisa mengembangkan kemampuan kami yang minim dalam menumbuhkan kreatifitas, kami hanya mengetahui kalau sekolah hanya untuk belajar dengan mendengarkan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tapi dengan adanya kegiatan ini kami siswa kelas enam bisa membuat sendiri gambaran

pembelajaran sesuai ide-ide yang kami bayangkan”²²

Selain peneliti melakukan wawancara kepada siswa, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas enam Madrasah Ibtidaiyah Barokatul Muhid, adanya pembelajaran dengan menggunakan media diorama kami kelas enam sangat senang, selain kami bisa membuat langsung gambar medianya kita juga bisa mengeluarkan pengetahuan kami, dan proses pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi kami yang tidak bisa dalam berkreasi, sehingga kami bisa belajar lebih mendalam sehingga kami nanti bisa menjadi siswa yang kreatif”²³

Proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan penerapan media diorama bisa meningkatkan kreatifitas siswa sehingga siswa yang kurang dalam segi kreatif dengan adanya proses pembelajaran ini bisa mengajarkan mereka untuk lebih mengembangkan bakatnya, siswa yang pada dasarnya tidak punya bakat kreatif jika diajarkan terus menerus maka mereka akan

²² Wasiatul Jannah”Siswa Kelas VI”(9 Agustus 2021.10:12)

²³ Alfan Maburr ”Siswa Kelas VI” (9 Agustus 2021.10:32)

lambat laun aka nada perubahan, namun jika guru tidak mengajarkan kreatif maka siswa tersebut semakin tidak bisa melakukan apa-apa.



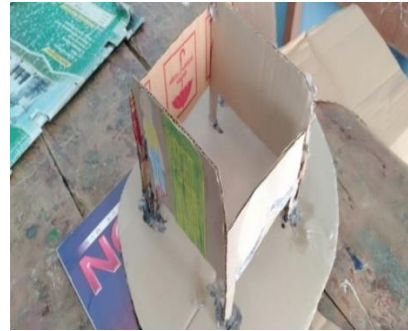
Gambar 1. Media Diorama Perkembangbiakan Generatif dan Vegetatif

Gambar di atas menunjukkan tentang perkembangbiakan generatif dan vegetatif yang dimuat dalam media diorama dalam mengenalkan materi tersebut.



Gambar 2. Media Diorama Perkembangbiakan Generatif dan Vegetatif

Gambar di atas menunjukkan tentang contoh perkembangbiakan generatif dan vegetatif yang dimuat dalam media diorama dalam mengenalkan materi tersebut.



Gambar 3. Media Diorama Perkembangbiakan Generatif dan Vegetatif

Gambar di atas menunjukkan tentang contoh yang dimuat dalam media diorama dalam mengenalkan materi tersebut.

Kesimpulan

Media diorama yang dilakukan peneliti pada siswa kelas enam dapat disimpulkan mengalami peningkatan kreatifitas pada siswa. Hal ini dapat diketahui baik dari hasil wawancara, pengamatan, maupun hasil dokumentasi peneliti pada proses pembelajaran bahwa siswa lebih aktif dan lebih kreatif dalam mengeluarkan ide-idenya. Selain itu manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman aktif kepada siswa, memperkenalkan secara solid dan menjauhi verbalisme.

Sementara itu, kekurangan media diorama adalah ia tidak dapat mencapai fokus yang tak terhitung jumlahnya, penyimpanannya membutuhkan

ruang yang besar, namun kekurangan tersebut dapat disiasati dengan membuat media dengan ukuran besar dengan tujuan agar dapat dilihat oleh seluruh kelas.

Referensi

- Alwi Said. 2017. Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran, *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Vol 8 No 2 (2017)*,
<https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elizabeth. B. Hurlock. 2011. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hasan Muhammad. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Ismail. Semakin banyak pengalamannya yang siswa dapatkan maka siswa akan mampu mencapai hasil yang kreatif, *Jurnal Serambi PTK Volume VIII, No, 5 Oktober 2021*.
<http://www.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ptk/article/view/4009/2970>.
- Ismilasari Yashinta dan Hendratno. 2013. Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 01, No. 02*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3171>.
- Kustiawan Asep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- K Devi Poppy. 2004. *Tangkas Sains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana Penamedia Groub.

- Normilasari dan Haidawati Purna. 2016. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Ajaran 2015/2016. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 2. No. 1, 11-15. <https://doi.org/10.33084/tunas.v2i1.555>.
- Yuliani Nurani, dkk. 2019. *Memacu Kreativitas Untuk Bermain*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Ragmawati Yeni. 2011. *Strategi Pengembangan Kreatifitas Anak*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Offset.
- Rr Vemmi Kesuma Dewi, dkk. 2021. *Metode Stimulasi Multipel Intellegences Bagi Anak Usia Dini*. Surabaya: Medai Nusantara.
- Sumiharsono Rudy. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dari berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutopo H.B. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Titik Lestari Endang. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Depublish.
- Tirtoni Feri. 2018. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Penerbit Umsida Press.
- Tri Sutrisno. 2021. *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art Basic Teaching)*, (Pamekasan: Duta Media Publishing).
- Zaman Badru. Eliyawati Cucu. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

