

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Media Diorama

Intan Cempaka Wulansari¹, Susilawati¹, Ita Rustiati Ridwan¹

¹PGSD UPI Kampus Serang

E-Mail: 1intancempaka@upi.edu, 2susilawati@upi.edu, 3itarustiati@upi.edu

Abstrak

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak, kehadiran pengetahuan sosial disusun agar siswa mampu merefleksikan dan membangunnya karena nantinya kehidupan masyarakat akan dinamis dan selalu berkembang. Fokus penelitian ini adalah penerapan media Diorama pada siswa kelas IV SDN Lontar Baru saat pembelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Desain Penelitian Tindakan Kelas diambil oleh peneliti sebagai metode. Kemudian dari hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa, hampir semua siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan sangat baik, bahkan dapat dikatakan mengalami peningkatan dari sebelumnya pada siklus 2 telah terjadi kenaikan nilai post test anak yaitu siklus 2 memperoleh skor total 91. Berdasarkan hal tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian telah berhasil.

Kata kunci: Berpikir Kreatif, Diorama

Improving Creative Thinking Skills in Social Studies Subjects Through Diorama Media

Abstract

Creative thinking is one of the capabilities that childrens must have, the presence of social knowledge is arranged for students to be able to reflect and build on it because later on, people's lives will be dynamic and always evolving. The focus of this study is the implementation of the Diorama media in fourth grade students of SDN Lontar Baru when learning social science as an effort to improve their creative thinking skills. Classroom Action Research Design was taken by researchers as a method. Then the results of observations made on students, almost all students have followed the learning very well, it can even be said to have increased from the previous one in cycle 2 there has been an raise in the post test scores of children's, namely cycle 2 obtaining a total score 91. Based on this, it can be explain that the research has been successfully.

Keywords: *Creative thinking, Diorama Media*

PENDAHULUAN

Untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya, diperlukan alat atau media yang dapat melibatkan dan menarik minat mereka untuk membantu memahami apa yang diberikan oleh pengajar atau guru. Salah satu cara

pemanfaatan bahan ajar sebagai sumber bahan ajar dapat dengan memberikan informasi atau pesan untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Keuntungan menggunakan media antara lain perbedaan transmisi informasi, preferensi, keterbatasan ruang dan waktu, kecerdasan, dan keterbatasan jarak geografis. Agar guru dapat secara efektif memberikan perhatian dan bimbingan yang efektif yang tertuju pada siswa, informasi bisa tersampaikan dengan cara yang jelas, menarik dan detail.

Pembelajaran yang berpusat pada guru masih banyak digunakan pada proses pembelajaran atau pengajaran yang mengandalkan seorang guru sebagai central pembelajaran. Peneliti memperoleh data wawancara dengan guru di SDN Lontar Baru kelas IV bahwa guru masih mendominasi pembelajaran dengan pendekatan ceramah menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran dan kurang percaya diri karena guru kurang memberikan peluang untuk siswa berpendapat. Cara ini dinilai kurang efektif dalam pembelajaran karena akan menghambat kemampuan siswa padahal siswa dapat berkembang lebih lagi, berkreasi serta memiliki imajinasi lebih pada prosesnya.

Berangkat dari materi sumber daya alam yang kebanyakan konsepnya membutuhkan penjelasan detail dan mendalam. Sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan materi jenis dan persebaran sumber daya alam beserta kegunaannya dalam ekonomi, karena guru belum memiliki kemampuan merancang materi untuk menggambarkan konsepnya. Hal ini disebabkan oleh jenis sumber daya alam yang berbeda. Maka membutuhkan bantuan media visual.

Merancang kebutuhan belajar sangat penting agar tercipta pengalaman belajar yang optimal. Sehingga guru tidak hanya menjadi pusat informasi tetapi melalui media yang digunakan, model pembelajaran dan komponen lainnya, unsur pembelajaran ini akan menjadikan siswa lebih penting dalam berpikir dan beraktivitas serta menambah wawasan dan pengetahuan yang mereka pisahkan dari guru. Jika guru mencari cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, menggunakan metode yang membantu meningkatkan kreativitas mereka mungkin merupakan ide yang bagus. Salah satu metode tersebut adalah dengan menggunakan media diorama di dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan segala aspek yang dipakai sebagai sarana penyaluran pikiran antara siswa dan guru yang diharapkan mampu menstimulus pikiran siswa, perhatian, minat dan perhatian serta perasaan siswa hingga proses belajar mengajar berakhir dan mampu lebih efektif serta efisien (Meimulyani dan Caryoto, 2013: 34). Diorama adalah jenis media yang dibuat dengan memanipulasi objek nyata menjadi buatan. Diorama dapat menjadi alternatif yang baik untuk belajar mengenai objek yang sebenarnya. Mereka menyajikan objek-objek ini dalam tiga dimensi, yang bisa lebih mudah dipahami dan diingat. Diorama adalah adegan miniatur yang mereproduksi adegan sebenarnya yang digambarkannya (Sanaky, 2013: 133).

Untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, tampilan dan desain media diorama harus diperhatikan. Media pembelajaran diorama adalah salah satu bahan ajar yang baik untuk membantu anak dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaannya. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa jenis media ini memiliki efek positif pada pembelajaran siswa, itulah sebabnya media ini sangat populer.

Diorama adalah termasuk jenis media tiga dimensi. Sudjana (2013:170) hal ini mengartikan bahwa diorama adalah suatu gambaran tiga dimensi kecil yang bertujuan untuk menyatakan gambaran nyata atau sesungguhnya. Dengan melalui media diorama dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa terutama yang berkaitan tentang muatan-muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil data yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu (Feranika Oftaviani, 2019) dengan judul jurnal "Melejitkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama" mengemukakan bahwa dengan menggunakan media diorama berbasis edupreneur tampaknya bisa membantu mengasah aktivitas dan kreativitas pada siswa sekolah dasar. Media diorama merupakan alat yang ampuh yang dapat membantu orang berpikir lebih kreatif ketika berpartisipasi dalam pembelajaran, serta memberikan gambaran yang gamblang tentang peristiwa aktual yang digambarkan atau dituangkan dalam suatu media pembelajaran yang ukurannya relatif kecil.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan langsung oleh guru yang juga menjadi peneliti, dimulai dari menyusun perencanaan sampai kepada penelitian terhadap tindakan atau kegiatan nyata didalam kelas yang terdiri dari kegiatan belajar mengajar, dengan harapan dapat mengubah kondisi pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih baik.

Dilaksanakannya PTK ini yakni untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang hasilnya diharapkan tidak ada lagi persoalan terkait masalah dikelas. Penelitian tindakan kelas adalah usaha yang dilakukan seorang guru untuk mengamati proses pembelajaran sekelompok siswa dengan pemberian tindakan. Tindakan yang dimaksudkan tersebut ialah dilaksanakan pada guru, guru bersama siswa, siswa bersama guru, ataupun siswa secara mandiri dibawah arahan atau bimbingan guru, yang bertujuan untuk melaksanakan proses perbaikan dan peningkatan pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Subjek penelitian yang diambil pada penelitian ini yakni peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Lontar Baru Serang tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 40 siswa.

Obyek dalam penelitan ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kreati siswa terhadap muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui media pembelajaran diorma dalam penerapannya pada materi Jenis Sumber Daya Alam Serta Manfaatnya Dalam Aktivitas Kegiatan Ekonomi kelas IV SDN Lontar Baru, Serang.

Instrumen dalam peneleitian ini adalah peneliti sendiri yang bertindak sebagai alat pengumpul data pokok dalam masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran dan mencari informan yang memenuhi syarat. Maka dari itu, peneliti sebagai instrumen dalam pnelitian ini juga perlu "divalidasi" seberapa siap peneliti melakukan penelitian, kemudian dilakukannya terjun langsung ke lapangan. Instrumen yang akan dipakai peniliti adalah wawancara, observasi, metode dokumentasi, angket dan tes.

Analisis hasil data dilaksanakan dari awal pengumpulan data dan berlanjut sampai akhir. Analisis data adalah suatu metode yang digunakan dalam mengolah data yang erat

kaitannya dengan rumusan masalah yang dibuat sehingga akhirnya bisa dipakai untuk menarik suatu kesimpulan. Data yang sudah didapat akan diolah dan dianalisis secara deskriptif, kualitatif dan kuantitatif, yakni data kualitatif menggunakan analisis oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif yaitu data untuk menghitung soal tes pertanyaan esay yang digunakan dalam mengukur tingkat kemampuan bernalar siswa.

Pada data kualitatif adalah hasil observasi aktifitas siswa dan guru dan dihitung menggunakan:

$$\text{Aktivitas} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Data tanggapan siswa dilakukan analisis diskriptif persentase yakni dengan menentukan persentase yang ada pada setiap pernyataan yang memperlihatkan tanggapan siswa pada pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran Berkirim Salam dan Soal.

Hasil persentase akhir peneliti memakai kriteria penafsiran persentase aspek yang sesuai dengan kategori (Ridwan,2011:13), seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kualitas Persentase

No	Persentase (%)	Kategori/ Aspek Kualitas
1	25 – 44	Kurang Kreatif
2	45 – 64	Cukup Kreatif
3	65 – 84	Kreatif
4	85 – 100	Sangat Kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Lontar Baru, Kota Serang. Sekolah ini memiliki letak yang strategis dan berdampingan dengan rumah warga. Visi pada sekolah ini adalah terciptanya peserta didik yang berkompentensi, berakhlakul karimah, dan lingkungan sekolah yang hijau dan bersih. Dalam menjalankan Visi tersebut dilakukan dengan beberapa misi yaitu meningkatkan kualitas lulusan yang memiliki daya saing yang tinggi, menanamkan akhlak yang mulai serta kepekaan sosial pada diri peserta didik, menanamkan rasa cinta pada lingkungan sekitar, mengembangkan berbagai macam pengetahuan disegala bidang untuk meningkatkan mutu pendidik, mensinergikan kemampuan pengajar dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyegarkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung dengan beberapa siklus yakni mulai dari pra siklus, kemudian dilanjutkan pada siklus I dan setelahnya hasil yang didapat dibandingkan pada siklus II. Berikut ini penjelasan mengenai tiga siklus yang digunakan peneliti:

Pra Siklus

Sebelum memasuki siklus 1 atau dilakukannya pembelajaran dengan media diorama, terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran terkait proses pembelajaran sebelumnya. Berikut data hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti:

- a. Pada aspek pertanyaan nomor 1 didapat hasil dari wawancara yaitu bahwa kondisi kelas pada saat kegiatan pembelajaran terkesan ramai karena para siswa terbiasa dengan kondisi tersebut, namun dalam beberapa kesempatan para siswa juga bersikap tenang.
- b. Pada aspek pertanyaan nomor 2 didapat hasil wawancara yaitu guru melakukan persiapan dengan mengajak siswa untuk mempersiapkan buku dan alat tulisnya terlebih dahulu, kemudian guru juga mengarahkan siswa untuk melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Pada aspek pertanyaan nomor 3 didapat hasil wawancara yaitu guru hanya menggunakan media buku tersedia dalam kegiatan pembelajaran dan tidak ada cara atau media khusus yang digunakan agar pembelajaran terkesan efektif.
- d. Pada aspek pertanyaan nomor 4 didapat hasil wawancara yaitu metode ceramah adalah metode yang paling sering dilakukan oleh guru dan kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran.
- e. Pada aspek pertanyaan nomor 5 didapat hasil wawancara yaitu guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa materi pelajaran yang disajikan dalam ppt atau power point.
- f. Pada aspek pertanyaan nomor 6 didapat hasil wawancara yaitu sebelumnya guru belum pernah menggunakan media pembelajaran diorama, dikarenakan guru tidak memiliki waktu yang cukup dalam persiapan medianya.
- g. Pada aspek pertanyaan nomor 7 didapat hasil wawancara yaitu menurut guru siswa kurang dalam hal berpikir kreatif, siswa terkesan pasif selama pembelajaran, dan hanya menjawab jika ditanya atau dengan kata lain siswa rata-rata tidak berpendapat jika tidak ditunjuk atau dipaksa.
- h. Pada aspek pertanyaan nomor 8 didapat hasil wawancara yaitu guru menunjuk siswa secara acak agar siswa dapat aktif dan menyuarakan pendapat dan jawabannya.
- i. Pada aspek pertanyaan nomor 9 didapat hasil wawancara yaitu menurut guru hal yang mendorong siswa berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS ini adalah apabila dilakukan pembelajaran dengan metode kelompok.
- j. Pada aspek pertanyaan nomor 10 didapat hasil wawancara yaitu menurut guru siswa belum berani untuk menunjukkan hal-hal yang unik.

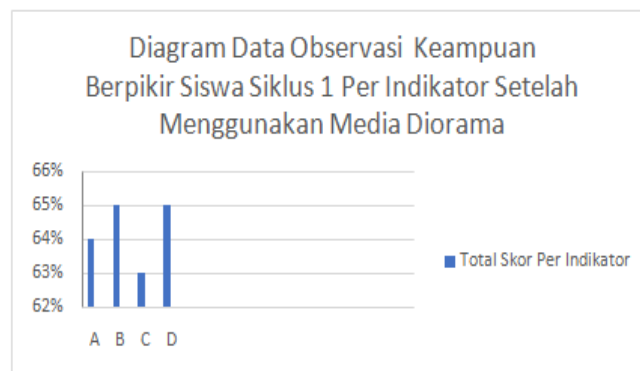
Berdasarkan hasil wawancara tersebut, didapat kesimpulan bahwa sebelumnya guru belum pernah menggunakan media diorama sebagai media pembelajaran IPS, guru hanya menerapkan metode dan media pembelajaran umum seperti ceramah, kelompok, dan menampilkan PPT Power Point dalam kegiatan pembelajaran. Menurut guru, siswa

akan mampu berpikir kreatif jika digunakan metode kelompok karena adanya dorongan untuk berpendapat dan menyalurkan pikiran kreatifnya.

Siklus I

Pada tahapan siklus 1 ini dilakukan dengan satu kali pertemuan dengan pengalokasian waktu dua jam pembelajaran yang dilaksanakan pada hari senin, 25 Juli 2022 dimulai pada pukul 07.30-11.30 WIB. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas. Subjek siklus I ini dilakukan pada 40 siswa. Selama dalam proses pembelajaran berlangsung pada siklus ini, dilakukan pengamatan proses pembelajaran oleh peneliti yang berasal dari guru sekolah tersebut. Pengamatan ini dilakukan dari awal kegiatan belajar mengajar hingga kegiatan belajar berakhir. Lalu selanjutnya di beri tanda tangan peneliti. Adapun data hasil dari observasi pada siklus I dari data pengamatan ini memperlihatkan bahwa guru sudah mengajar secara maksimal yakni dengan hasil perolehan nilai sebesar 49 dari skor maksimal 52 dengan persentase 94,2%.

Setelah dilakukan observasi pada guru, selanjutnya penulis melakukan observasi kepada siswa terkait pembelajaran dengan media diorama pada siklus 1.



Gambar 1. Diagram Data Observasi Siswa Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan media diorama siklus 1 diperoleh data penilaian dengan interpretasi sebagai berikut:

1. Pada poin 1 yaitu keterampilan berpikir lancar (*fluency*) A diketahui untuk aspek A1 yaitu mencetuskan ide yang relevan lebih dari satu atau bervariasi, Pada aspek ini siswa memperoleh hasil presentase sebesar 64% sehingga dapat disimpulkan bahwa semua aspek pengamatan pada siswa dalam keterampilan berpikir lancar selama pembelajaran dengan media diorama sudah cukup kreatif.
2. Pada poin 2 yaitu Keterampilan Berpikir Luwes (*flexibility*) B diketahui untuk aspek B yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, pada aspek ini siswa memperoleh hasil persentase sebesar 65%. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pada aspek pengamatan keterampilan berpikir luwes selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa telah melakukannya dengan kreatif hingga sangat baik dalam pelaksanaannya.
3. Pada poin 3 yaitu keterampilan Berpikir Orisinal (*originality*) C diketahui bahwa untuk aspek C yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, pada aspek ini siswa

memperoleh persentase sebesar 63%. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pada aspek keterampilan berpikir orisinil selama pembelajaran dengan media diorama siswa telah melakukannya dengan cukup kreatif.

4. Pada poin 4 yaitu keterampilan memperinci (*analyze*) Diketahui bahwa untuk aspek D yaitu mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan, pada aspek ini siswa memperoleh persentase sebesar 65%. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pada aspek pengamatan keterampilan memperinci selama pembelajaran dengan media diorama siswa telah melakukannya dengan kreatif.

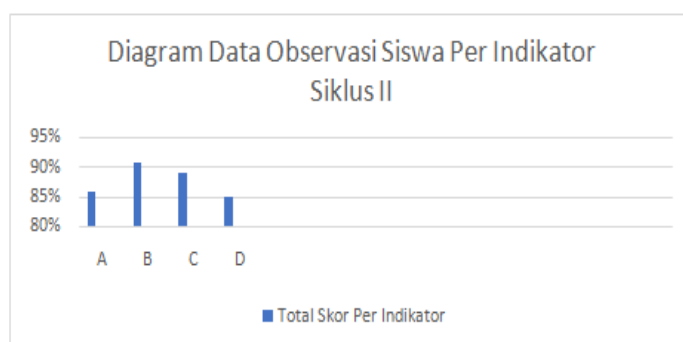
Data Hasil Post Test

Berdasarkan data hasil post test pada siklus 1 yang dilakukan pada 40 siswa SDN Lontar Baru diperoleh skor dengan jumlah dengan rata-rata 70,25. Data ini kemudian akan dibandingkan dengan perolehan skor pada siklus 2.

Siklus 2

Pada tahapan siklus 2 ini juga dilakukan dengan satu kali pertemuan dengan pengalokasian waktu dua jam pembelajaran yang dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Juli 2022 dimulai pada pukul 07.30-11.30 WIB. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian pada siklus 2 ini untuk memperoleh hasil yang maksimal dan juga untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus satu. Penelitian pada siklus 2 ini juga dilakukan secara kolaboratif dengan guru yang ada dikelas. Subjek siklus 2 ini dilakukan pada 40 siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus ini, peneliti mengadakan pengamatan proses pembelajaran langsung yang berasal dari guru sekolah tersebut. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ini, dimulai dari awal kegiatan belajar mengajar hingga kegiatan belajar berakhir. Lalu diberi tanda tangan oleh peneliti. Adapun data hasil dari observasi pada siklus 2 dari data pengamatan memperlihatkan bahwa guru tersebut sudah mengajar secara maksimal dengan hasil data perolehan nilai sejumlah 51 dari skor maksimal 52 dengan persentase 98%.

Setelah dilakukan observasi pada guru, selanjutnya penulis melakukan observasi kepada siswa terkait pembelajaran dengan media diorama pada siklus 2.



Gambar 2. Diagram Data Observasi Siswa Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan media diorama siklus 1 diperoleh data penilaian dengan total skor 111 dari skor maksimal yaitu 125 dengan interpretasi sebagai berikut:

1. Pada poin 1 yaitu keterampilan berpikir lancar (*fluency*) A diketahui untuk aspek A yaitu mencetuskan ide yang relevan dengan bervariasi, pada aspek A ini siswa memperoleh persentase sebesar 86%. Lebih besar dari siklus I. Dapat disimpulkan bahwa semua aspek pengamatan pada siswa dalam keterampilan berpikir lancar selama pembelajaran dengan media diorama sangat baik jika dibandingkan dengan siklus 1.
2. Pada poin 2 yaitu Keterampilan Berpikir Luwes (*flexibility*) B diketahui untuk aspek B yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, pada aspek ini siswa memperoleh persentase sebesar 91,25%. Lebih besar dari siklus I. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pada aspek pengamatan keterampilan berpikir luwes selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa telah melakukannya dengan sangat baik jika dibandingkan dengan siklus 1.
3. Pada poin 3 yaitu Keterampilan Berpikir Orisinal (*originality*) C diketahui bahwa untuk aspek C yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, pada aspek ini siswa memperoleh persentase sebesar 89%. Lebih besar dari siklus I. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pada aspek keterampilan berpikir orisinal selama pembelajaran dengan media diorama siswa telah melakukannya dengan sangat baik jika dibandingkan dengan siklus 1.
4. Pada poin 4 yaitu keterampilan memperinci (*analyze*) D diketahui bahwa untuk aspek D yaitu mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan, pada aspek ini siswa memperoleh persentase sebesar 85%. Lebih besar dari siklus I. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pada aspek pengamatan keterampilan memperinci selama pembelajaran dengan media diorama siswa telah melakukannya dengan sangat baik jika dibandingkan dengan siklus 1.

Data Hasil Post Test

Berdasarkan data hasil post test pada siklus 1 yang dilakukan pada 40 siswa SDN Lontar Baru diperoleh skor dengan jumlah 3655 dengan rata-rata 91,37. Dari hasil data yang didapat peneliti, jika dibandingkan dengan siklus 1, hasil nilai post test siswa yang ada pada siklus 2 ini mengalami peningkatan dibanding pre test sebelumnya. Dapat terlihat dari hasil rata-rata pada siklus 1 rata-rata nilai siswa sebesar 70,25 kemudian pada siklus 2 nilai rata-rata siswa bertambah menjadi 91,37. Dimana terjadi peningkatan sebanyak 21,12 dibanding rata-rata sebelumnya.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti secara keseluruhan yang dilaksanakan dalam beberapa fase yakni dimulai dari pra siklus, dimana pada tahap ini hal yang dilakukan adalah wawancara pada guru mata pelajaran terkait sistem pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dikelas. Dari hasil wawancara diperoleh hasil yaitu guru telah menerapkan sistem pembelajaran pada umumnya, namun untuk penggunaan media pembelajaran guru hanya mengandalkan buku dan sesekali media PPT atau *Power Point*. Dari hasil wawancara juga didapatkan informasi bahwa sebelumnya guru maupun siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan media diorama. Lalu setelahnya memasuki

siklus satu dimana mulai dilakukan pembelajaran menggunakan media diorama dan lanjut pada siklus dua dimana hampir keseluruhan siswa telah mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan terjadi peningkatan dari sebelumnya pada hasil siklus satu.

Dengan demikian penelitian ini dapat telah berhasil dilakukan sampai pada tahap 2. Karena pada tahap ini telah terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil post test siswa dari yang sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki hasil yang sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang relevan yang tercantum pada uraian pendahuluan, terkait penggunaan media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu media diorama bisa membantu siswa dalam menumbuhkan atau mengasah kreativitas dengan media diorama siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, mengembangkan ide dan hal-hal unik, media diorama sendiri merupakan media yang dapat menggambarkan keadaan secara konkret dalam ukuran yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya, terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan peneliti ini yaitu terdapat mata materi pembelajaran, peneliti terdahulu menggunakan media diorama untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini dibuat untuk mata pelajaran IPS dengan membatasi materi yaitu jenis-jenis sumber daya alam serta pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil yang sudah dilakukan dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Lontar Baru Dalam selama kurang lebih dua bulan, dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media diorama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis data yang dilakukan oleh penelitian, pada siklus 1.

Memasuki tahap siklus 2 dilakukan kembali observasi pada guru yang mengajar, pada tahap ini pengajaran yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan dari 94% menjadi 98%. Kemudian pada hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa hampir keseluruhan siswa telah mengikuti pembelajaran dengan sangat baik, bahkan bisa dikatakan telah meningkat dari yang sebelumnya pada siklus 2 telah terjadi peningkatan pada nilai post test siswa yaitu siklus 2 memperoleh jumlah skor rata-rata 91%.

Berdasarkan hal ini dapat dinyatakan bahwa penelitian telah berhasil dilakukan sampai pada tahap 2, karena pada tahap ini telah terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil post test siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pembuatan artikel ini, banyak pihak yang membantu peneliti dalam proses penyusunannya. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak bisa sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu, memberikan arahan, dukungan, dan senantiasa saling mendoakan satu sama lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Akbar, S., & Sriwijaya, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta : Cipta Media.

Kawwuryan, S. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta.

Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing

Deni. (2020). Upaya Meningkatkan Perhatian Belajar "Tema : Berbagai Pekerjaan Melalui Model Kooperatif Learning Kelas IV SDN Bungurendah, Bandung. *Skripsi*.

Jurnal Ilmiah

Sarah, & Maula. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, Vol. Nomor 3.