

---

## **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

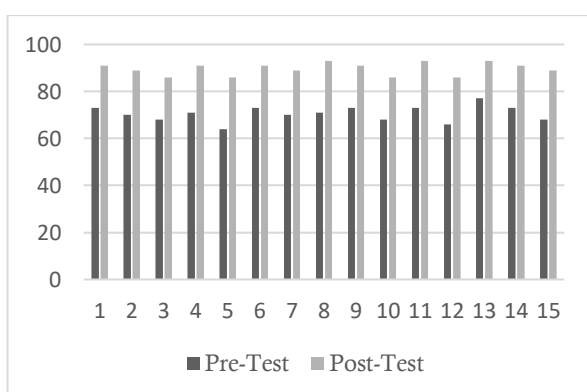
Dari jumlah 15 soal yang diberikan kepada responden, ditemukan satu soal yang tidak memenuhi kriteria validitas. Pengujian validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 untuk mengevaluasi kelayakan setiap butir soal, dengan hasil nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (0,666). Berdasarkan analisis tersebut, 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, & Hedayani. (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://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 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>