

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu penunjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Supriyah media pembelajaran berpengaruh besar terhadap pemahaman peserta didik, media yang dapat dinikmati tidak hanya melalui pendengaran, tetapi juga dapat dilihat dengan mata.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indra dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Berkembangnya teknologi saat ini, guru bisa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Keberadaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

---

<sup>1</sup> Supriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar," *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2 no. 1 (2019) hal. 475.

<sup>2</sup> Daddy Darmawan Cecep Kustandi, "Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat," (Jakarta: Prenada Media, 2020) hal 17.

Salah satu jenis media yang sangat efektif adalah diorama, yang merupakan representasi tiga dimensi untuk menggambarkan konsep atau objek tertentu.<sup>3</sup> Hosman dalam Miftahul Jannah menyatakan bahwa Diorama adalah media visual yang memiliki bentuk tiga dimensi, dirancang dalam bentuk miniatur dengan latar belakang datar yang berfungsi sebagai dinding, sehingga menciptakan kesan realistis.<sup>4</sup> Pemanfaatan diorama sebagai alat pengajaran mempunyai beberapa aspek yang sangat menarik. Awalnya, diorama digunakan di museum-museum di seluruh Eropa dan Amerika pada abad 19 untuk mengilustrasikan peristiwa sejarah dan konsep ilmiah secara visual.<sup>5</sup> Selanjutnya, datangnya penjajah Belanda di Indonesia membawa pengaruh terkait perkembangan seni yang termasuk di dalamnya adalah diorama. Sejak saat itu, diorama di Indonesia telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Banyak guru menggunakan diorama sebagai alat bantu mengajar untuk membantu peserta didik memvisualisasikan suatu konsep atau peristiwa tertentu.<sup>6</sup> Penelitian oleh Resi, Endang dan Nesa menunjukkan bahwa peserta didik Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran

---

<sup>3</sup> Atika Dwi Evitasari dan Mariam Sri Aulia, "Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* vol 3, no 1 (25 Maret 2022) hal 1.

<sup>4</sup> Miftahul Jannah and Abdul Basit, "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa," *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, vol 1, no 2 (2019) hal 69.

<sup>5</sup> Rasmussen, Briyan B, "The Natural History Diorama and The Preserve of Environmental Consciousness", *Victorian Studies* vol 60, no 2 (2018) hal 255.

<sup>6</sup> Arya Rizki, Khusnul Khotimah, "Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas V SD Sumokembangsri II Sidoarjo," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, (2014), hal 2.

Project Based Learning (PjBL) dengan diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.<sup>7</sup>

Pembuatan diorama berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah secara kreatif. Berdasarkan hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah sekitar 31% dan berada pada peringkat 61 dari 64 negara yang ikut serta dalam penilaian PISA berpikir kreatif, sehingga diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Keterampilan berpikir kreatif peserta didik menjadi salah satu tujuan utama dalam pendidikan saat ini. Keterampilan ini penting untuk keberhasilan akademis serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks. Menurut Runco dan Jaeger, pengajaran yang efektif harus mampu mengembangkan kreativitas peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna.<sup>9</sup> Pada abad ke-21 peserta didik harus menguasai pengetahuan, keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, mampu berkomunikasi serta berkolaborasi secara efektif.<sup>10</sup> Keterampilan ini sangat penting dalam dunia yang terus

---

<sup>7</sup> Resi Dayana, Endang Widi Winarni, and Neza Agusdianita, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *E. W.* vol 4, no 1 (2021) hal 113.

<sup>8</sup> Chindy Pebiana Br Sitepu dan St Budi Waluya, "Systematic Literature Review: Implementasi Pendekatan STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa" vol 5. (2023) hal. 206.

<sup>9</sup> Mark A. Runco and Garrett J. Jaeger, "The Standard Definition of Creativity," *Creativity Research Journal.* vol 24, no. 1 (2012) hal 94.

<sup>10</sup> Lina Sugiyarti dan Alrahmat Arif, "Pembelajaran Abad 21 Di SD," *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar,* (2018) hal. 440.

bertumbuh dan berkembang seperti saat ini. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Menurut Permendikbud Nomor 21 tahun 2016, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka, sehingga mampu bersaing secara global dengan kemampuan mereka dalam hal menghasilkan ide-ide baru melalui proses berpikir kreatif.<sup>11</sup> Di era globalisasi saat ini, keterampilan berpikir kreatif sangatlah penting dan menjadi salah satu faktor kunci dalam pendidikan. Dengan adanya kemampuan berpikir kreatif siswa mampu menemukan, menciptakan, dan mengembangkan ide-ide baru untuk memecahkan suatu masalah.<sup>12</sup> Dalam pembelajaran sekarang peserta didik harus aktif, salah satunya dengan belajar berpikir kreatif, tidak hanya mendengarkan saja dan guru menjadi fasilitator bagi peserta didik. Sesuai dengan salah satu pilar pendidikan, yaitu *learning to do* yang mengindikasikan bahwa guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui praktik dan pengalaman langsung, sehingga peserta didik mempunyai bekal dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk masa depan nanti.<sup>13</sup> Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya memperoleh

---

<sup>11</sup> Kemendikbud, "Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah", 2016.

<sup>12</sup> Mirza Immama dan Agus Purwowidodo, "Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 4 Kota Malang," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol 3, no 3, (2024) hal. 1296.

<sup>13</sup> Resi Dayana, Endang Widi Winarni, dan Neza Agusdianita, "Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurdiknas; Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 1, 2021, hal. 107.

pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan langsung yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berpikir kreatif terdapat berbagai indikator yang mencakup aspek kognitif dan afektif yang berhubungan dengan kreativitas peserta didik. Pada aspek kognitif meliputi kelancaran berpikir, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Sedangkan aspek afektif didasarkan pada rasa ingin tahu, imajinasi, dan keberanian mengambil resiko dalam sebuah ide atau gagasan.<sup>14</sup> Menurut Agustin Aspek berpikir kreatif yang sering diterapkan oleh guru adalah aspek kelancaran berpikir (*fluency*), yang dapat dikembangkan melalui kegiatan tanya jawab. Pada aspek berpikir kreatif orisinalitas (*originality*) masih sedikit guru yang mengembangkan karena kurang maksimalnya guru dalam mengembangkan berpikir memerinci (*elaboration*) dan berpikir luwes (*flexibility*) sehingga ide-ide peserta didik yang orisinal belum muncul.<sup>15</sup> Hal ini menunjukkan bahwa penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi ide-ide baru dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinovasi.

Berpikir kreatif sangatlah penting, namun dalam praktiknya masih banyak ditemukan metode pembelajaran yang bersifat transmitif, dimana guru secara langsung mentransfer pengetahuan kepada peserta didik tanpa banyak interaksi aktif dari mereka. Hal ini dapat mengakibatkan pola pikir peserta

---

<sup>14</sup> Lestari Hana, "An Innovative Approach to Environmental Literacy: The Sustainable RADEC Learning Model for Elementary Schools," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* vol 10, no. no 2 (2023) hal 189.

<sup>15</sup> Fauziyah Yuli, "Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pelajaran Ipa," *Jurnal Pendidikan*, vol 11, no 2 (2020) hal 63.

didik kurang berkembang dengan baik.<sup>16</sup> Penelitian serupa terdahulu yang dilakukan oleh Tri Julia Andini memaparkan bahwa penyebab rendahnya berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA karena masih adanya penerapan metode pembelajaran yang konvensional. Selain itu peserta didik juga belum terlatih untuk menganalisa suatu permasalahan fakta yang ditemukan sehingga kreativitas peserta didik dalam menumbuhkan gagasan atau ide baru kurang maksimal pada pembelajaran IPA.<sup>17</sup> Dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dan meningkatkan kreativitas mereka dalam menyelesaikan suatu masalah.

Dalam kurikulum merdeka, terdapat pembaruan dari kurikulum sebelumnya, salah satunya adalah mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran baru yang dikenal sebagai IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).<sup>18</sup> Mata pelajaran ini sangat penting dipelajari karena tujuan dari penggabungan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPAS juga sangat relevan ketika dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, karena membantu peserta didik memahami interaksi antara lingkungan alam dan sosial dalam konteks yang nyata. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak

---

<sup>16</sup> Lilik Sari and Uswatun Hasanah, "Implementasi Model CTL Berbantuan Benda Konkret Untuk Membangun Higher Order Thinking Skills," *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, vol. 3, no. 2 (2023), hal 115.

<sup>17</sup> Tri Julia Andini and Yusuf Suharto, "Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* vol 7, no 2 (2024) hal 220.

<sup>18</sup> Suhelayanti dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), hal 40.

hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan seperti fakta, konsep, atau prinsip semata, namun pembelajaran IPAS juga merupakan proses penemuan yang berkaitan dengan fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>19</sup> Pembelajaran yang kontekstual ini mendorong peserta didik untuk menjadi *agen of change* yang aktif dalam masyarakat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di MIN 14 Blitar pada bulan Oktober 2024, diketahui bahwa kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, disebabkan karena pengajaran yang kurang menarik atau masih monoton. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, sebagian dari peserta didik kurang semangat dan masih kesulitan dalam memahami materi IPAS khususnya ekosistem dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sebatas ceramah dan penugasan.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran masa kini. Penggunaan proyek diorama sebagai metode pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Dalam konteks keislaman, berpikir kreatif sangat dianjurkan, sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an, Surah Al-Baqarah ayat 164 yang artinya "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah

---

<sup>19</sup> Ida Damayanti, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 3 (2014), hal 1.

turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah matinya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berakal.” Ayat ini menegaskan pentingnya berpikir kreatif dalam memahami fenomena alam serta mendorong manusia untuk selalu menggali pengetahuan baru. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu mendukung terwujudnya pembelajaran yang inovatif dan sejalan dengan anjuran Islam untuk selalu berpikir, berinovasi, dan memanfaatkan potensi yang dimiliki.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak peserta didik yang masih menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik.

Berikut ini adalah batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini:

1. Penggunaan proyek diorama yang berfokus pada keterlibatan peserta didik

2. Berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dijelaskan, rumusan masalah dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan proyek diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS.
2. Untuk menjelaskan besaran pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya:

## 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmiah untuk memperkaya kajian ilmu pengetahuan, khususnya mengenai penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

## 2. Secara Praktis

### a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih kreatif, memberikan pengalaman langsung kepada mereka, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

### b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran dan juga menambah wawasan guru guna meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media, memvariasikan media dengan lebih kreatif.

### c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan program sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat meningkatkan citra positif sekolah yang lebih baik, meningkatkan wawasan dan

informasi juga sebagai bahan evaluasi terkait dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui proyek pembuatan diorama.

d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan dalam ilmu pengetahuan serta memberikan pengalaman yang baik dalam penulisan maupun pengaplikasian tentang pengaruh penggunaan proyek diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik khususnya di tingkat SD/MI.

## **F. Penegasan Variabel**

Penegasan variabel digunakan untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian, maka perlu adanya penegasan variabel, sebagai berikut:

### **1. Penegasan Konseptual**

a. Diorama

Diorama adalah sebuah miniatur tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang nyata. Umumnya, diorama terdiri dari berbagai objek yang disesuaikan dengan materi

yang disajikan.<sup>20</sup> Diorama merupakan media visual berbentuk tiga dimensi yang menggambarkan tentang suatu materi yang dipelajari.

#### b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, menciptakan hal-hal yang berbeda dari yang sudah ada, menemukan solusi untuk berbagai masalah, serta merancang rencana yang inovatif yang dipikirkan dengan baik sambil mempertimbangkan masalah yang mungkin muncul dan cara mengatasinya.<sup>21</sup>

#### c. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan solutif, serta memperkuat pengetahuan dan keterampilan mereka yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, and Joko Sulianto, "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Paedagogia*, vol. 20, no. 2 (2018), hal 188.

<sup>21</sup> Novi Marliani, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, vol. 5, no. 1, (2015), hal 17.

<sup>22</sup> Suhelayati, Syamsiah Z, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial* (Yayasan Kita Menulis, 2023), hal 30.

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan “Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS”. Penggunaan proyek diorama pada penelitian ini dibuat langsung oleh peserta didik untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mereka terkhusus pada pembelajaran IPAS.

## G. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini memiliki sistematika pembahasan yang akan dilakukan peneliti untuk mencapai hasil penelitian, yang terdiri dari:

**BAB I:** Pendahuluan, pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penjelasan istilah, dan sistematika pembahasan.

**BAB II:** Landasan Teori, bab ini mencakup kajian pustaka yang berisi uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang membahas teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, penelitian sebelumnya, dan kerangka berpikir.

**BAB III:** Metode Penelitian, bab ini menjelaskan metode penelitian yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, serta prosedur penelitian.

**BAB IV:** Paparan Data dan Hasil Penelitian, pada bab ini menyajikan uraian yang terdiri dari deskripsi data yang disusun berdasarkan topik yang sesuai dengan pertanyaan penelitian dan hasil analisis data.

**BAB V:** Pembahasan Hasil Penelitian, bab ini berisi pembahasan mengenai rumusan masalah pertama dan kedua.

**BAB VI:** Penutup, bab ini mencakup kesimpulan dan saran.