

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran pendidikan sangat penting dalam membentuk karakter dan keahlian setiap individu, terutama di tengah era globalisasi yang serba cepat dan penuh tantangan. Pada masa ini, pendidikan menjadi pondasi utama untuk mempersiapkan setiap orang agar mampu beradaptasi dan berhasil menghadapi perubahan yang terus-menerus terjadi. Pendidikan harus memprioritaskan pengembangan kreativitas siswa. Ini merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan selama proses pembelajaran. Supriadi (2001) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun produk fisik. Apa yang sudah ada sangat berbeda dengan hal-hal baru tersebut. Kreativitas di kelas tidak hanya membantu pemahaman tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membekali siswa untuk menghadapi berbagai perubahan lingkungan.

Di MI Matla'ul Atfal, guru pada kelas VA dan VB telah menggunakan media *PowerPoint* (PPT) sebagai salah satu metode dalam kegiatan pembelajaran. Media ini memberikan dasar yang baik dalam penyampaian materi, khususnya melalui tampilan visual yang menarik dan tersusun secara sistematis. *PowerPoint* juga membantu peserta didik dalam memahami informasi melalui gambar, teks singkat, dan poin-poin penting yang disajikan secara jelas. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media ini masih perlu dilengkapi dengan strategi lain yang mampu menstimulasi keterlibatan peserta didik secara lebih aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, penggunaan *PowerPoint* tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran, namun akan lebih optimal apabila dipadukan dengan pendekatan yang melibatkan peserta didik secara lebih langsung.

Sebelum melaksanakan tes, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di kelas V MI Matla'ul Atfal untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti

menemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode penyampaian materi secara satu arah, dengan keterlibatan peserta didik yang relatif rendah.

Guna melengkapi hasil pengamatan, sebuah tes dilaksanakan oleh peneliti untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PPKn. Dari hasil evaluasi, terungkap bahwa hanya sedikit peserta didik yang menunjukkan tingkat kreativitas sesuai ekspektasi. Nilai rata-rata di kelas VA tercatat 55, dengan 6 dari 20 siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, kelas VB mencatat nilai rata-rata 54, di mana 7 dari 20 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Sekolah sendiri menetapkan KKM sebesar 70 sebagai tolak ukur untuk peningkatan kompetensi siswa. Data ini menyoroti pentingnya menerapkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu opsi media pembelajaran yang bisa digunakan adalah diorama. Hal ini sejalan dengan pandangan Rayandra Asyar (2012), yang mendefinisikan media tiga dimensi sebagai alat yang dapat dilihat dari berbagai sudut. Media ini memiliki dimensi yang lengkap, mencakup panjang, lebar, dan ketebalan. Melalui penggunaan diorama, siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat sekaligus mendorong tumbuhnya kreativitas. Dengan melibatkan siswa kelas V MI Matla'ul Atfal dalam proses pembuatan sekaligus penyajian diorama, mereka diharapkan mampu berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki dua fokus utama: pertama, menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum mereka belajar menggunakan media diorama. Kedua, mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) saat diorama digunakan sebagai media pengajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mereka menggunakan media diorama. Kemudian, hasil tersebut akan dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dari kelas lain yang tidak menggunakan diorama untuk melihat perbedaannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif,

sekaligus menunjukkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu mengangkat permasalahan ini ke dalam sebuah penelitian skripsi berjudul “Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran PPKn.”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, beberapa permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla’ul Atfal sebelum menerapkan pembelajaran media diorama?
2. Bagaimana proses pembelajaran PPKn dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas V MI Matla’ul Atfal?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla’ul Atfal setelah menerapkan media diorama?
4. Apakah kelas eksperimen yang menggunakan media diorama menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan kelas control pada siswa kelas V MI Matla’ul Atfal?
5. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla’ul Atfal setelah diterapkan media diorama?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang terdapat dalam penelitian ini, dilihat dari rumusan masalah yang telah disebutkan adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla’ul Atfal sebelum menerapkan media diorama.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran PPKn dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas V MI Matla’ul Atfal.
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla’ul Atfal setelah menerapkan media diorama.
4. Untuk mengetahui apakah kelas eksperimen yang menggunakan media diorama menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik

dibandingkan kelas kontrol pada siswa kelas V MI Matla'ul Atfal.

5. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla'ul Atfal setelah penerapan media diorama.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian teori dan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait pembelajaran PPKn serta pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Melalui penggunaan media diorama, penelitian ini memperlihatkan bahwa media yang bersifat konkret dan menarik mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, terutama materi yang bersifat abstrak seperti konsep persatuan dan kesatuan

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa: Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat nyata bagi siswa, terutama dalam meningkatkan minat serta semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Dengan pemanfaatan media diorama, siswa tidak hanya lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Media yang visual dan bersifat konkret ini mampu merangsang daya imajinasi serta mendorong siswa untuk berpikir secara inovatif dalam memahami materi. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berlangsung secara satu arah, melainkan lebih partisipatif, menyenangkan, dan bermakna.

- b. Bagi Guru: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Temuan penelitian ini memberi wawasan baru mengenai efektivitas diorama sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus kemampuan berpikir

kreatif siswa dalam mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, guru didorong untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif, serta dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif. Media diorama juga dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk terus berinovasi dan menyesuaikan pendekatan mengajar dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

- c. Bagi Sekolah: Temuan penelitian ini diharapkan dapat dipertimbangkan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran secara umum. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong perkembangan setiap siswa semaksimal mungkin. Sekolah dapat belajar dari penelitian ini betapa pentingnya memilih materi ajar yang tepat, terutama diorama, untuk membantu anak-anak membangun kapasitas berpikir kreatif mereka. Lebih lanjut, penelitian ini mendorong sekolah untuk lebih terbuka dalam menerapkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya. Penerapan inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dari waktu ke waktu dan memperkuat posisi sekolah sebagai organisasi yang berwawasan ke depan.

E. Kerangka Berpikir

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media visual ini berperan sebagai alat konkret yang mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, yang sering kali sulit dicerna hanya dengan metode pengajaran biasa. Nilai-nilai kebangsaan, semangat persatuan dan kesatuan, serta peran aktif sebagai warga negara dapat divisualisasikan melalui bentuk tiga dimensi yang ditampilkan dalam diorama. Melalui kegiatan ini, siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses kreatif yang mencakup tahap perencanaan, perancangan, hingga realisasi ide ke dalam bentuk nyata.

Metode ini sejalan dengan sudut pandang konstruktivis Nursisto (1999), yang

menyatakan bahwa pembelajaran akan bermakna jika siswa secara aktif menciptakan pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan keterlibatan dengan lingkungan sekitar. Karena siswa benar-benar menjalani proses pembentukan pengetahuan melalui kegiatan eksploratif, penggunaan imajinasi, dan refleksi saat membuat diorama, media diorama menjadi alat yang mendukung prinsip konstruktivis ini dalam konteks ini.

Lebih dari sekadar alat bantu visual, penggunaan media diorama juga mendorong terciptanya suasana belajar yang kolaboratif dan partisipatif. Proses pembuatan diorama biasanya dilakukan secara berkelompok, sehingga memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bertukar pikiran, berbagi peran, dan memberikan masukan terhadap ide-ide teman satu kelompoknya. Interaksi sosial semacam ini sangat penting dalam pengembangan kreativitas, karena siswa belajar menghargai perspektif orang lain dan membangun ide-ide baru secara bersama. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas baik secara individual maupun kelompok, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan inovatif siswa.

Dengan demikian, media diorama tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memahami materi pembelajaran secara lebih nyata dan menyenangkan, tetapi juga sebagai media yang berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif sekaligus keterampilan sosial siswa. Melalui kegiatan ini, siswa terlatih untuk berpikir orisinal, menciptakan solusi unik, serta mengembangkan gagasan baru dalam bentuk visual yang sesuai dengan konteks materi PPKn.

Menurut Nursisto (1999), kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikenali serta diukur melalui beberapa indikator, antara lain:

1. Kelancaran (Fluency), yakni keterampilan dalam mengemukakan berbagai ide yang sejenis sebagai alternatif solusi suatu permasalahan.
2. Keluwesan (Flexibility), yaitu kemampuan menghasilkan beragam gagasan untuk menyelesaikan masalah di luar pola atau kategori yang umum digunakan.
3. Keaslian (Originality), yaitu kemampuan memberikan jawaban yang bersifat unik, berbeda, atau tidak lazim.

4. Keterperincian (Elaboration), yakni kemampuan menguraikan gagasan secara lebih detail sehingga dapat diwujudkan menjadi bentuk nyata.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media diorama dan peserta didik yang belajar dengan memanfaatkan media PowerPoint.

Adapun rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan Media Diorama dan Media PPT)

$H_a: \mu_1 > \mu_2$ (Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan Media Diorama lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan Media PPT)

Menurut hipotesis penelitian, siswa yang menggunakan media PowerPoint untuk belajar dan mereka yang menggunakan media diorama untuk belajar memiliki kapasitas yang cukup berbeda untuk berpikir kreatif.

Adapun rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan Media Diorama dan Media PPT)

$H_a: \mu_1 > \mu_2$ (Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan Media Diorama lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan Media PPT)

G. Penelitian Terdahulu

1. Arifin Dwi Saputra (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Kokami pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" bertujuan untuk mengembangkan media kokami yang valid, praktis, serta efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media kokami termasuk kategori sangat layak digunakan, dengan tingkat kevalidan sebesar 0,85, tingkat kepraktisan mencapai 87,22%, serta peningkatan kemampuan berpikir

kreatif siswa yang ditunjukkan melalui nilai *N-gain* sebesar 0,68.

- a. Persamaan: Penelitian Arifin dan penelitian yang peneliti lakukan memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran inovatif. Keduanya menggunakan desain yang melibatkan pengukuran kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan.
 - b. Perbedaan: Perbedaan utama terletak pada jenis media dan konteks pembelajaran. Arifin mengembangkan media kokami dalam pembelajaran tematik dengan pendekatan *R&D*, sedangkan peneliti menerapkan media diorama dalam pembelajaran PPKn di MI Matla'ul Atfal. Media diorama difokuskan pada visualisasi materi abstrak guna merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.
2. Penelitian oleh Stefany Ona Demisah Ginting (2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” menemukan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 91,83 dengan kategori sangat baik, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 48,22 dengan kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa media diorama efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 17/V Kuala Tungkal.
- a. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Stefany Ginting, yaitu sama-sama memanfaatkan media diorama dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan karena sama-sama meneliti siswa kelas V sekolah dasar. Keduanya juga berfokus pada pengembangan aspek kognitif melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik

dan relevan dengan konteks materi yang diajarkan. Selain itu, kedua penelitian tersebut melakukan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama guna menilai dampak nyata media tersebut terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

- b. Perbedaan utama terletak pada pendekatan metode dan konteks mata pelajaran. Stefany menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada siklus perbaikan pembelajaran di dalam kelas, sementara saya menggunakan metode kuasi eksperimen untuk melihat perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol secara lebih formal. Selain itu, penelitian saya dilakukan pada mata pelajaran PPKn di MI Matla'ul Atfal, sedangkan penelitian Stefany berfokus pada mata pelajaran IPA di SDN 17/V Kuala Tungkal. Perbedaan bidang studi ini juga mempengaruhi pendekatan visualisasi materi yang disampaikan melalui diorama.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ginda Retno Nikmatu Rorhmah (2020) berjudul "Pengembangan Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar" bertujuan untuk mengembangkan media diorama bertema ekosistem dalam pembelajaran IPA. Rata-rata skor validasi dari ahli materi mencapai 89%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dan tidak memerlukan revisi. Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media diorama dibandingkan dengan siswa yang tidak, karena nilai signifikansi yang didapat kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media diorama mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
 - a. Persamaan: Penelitian yang dilakukan oleh Rifai dan penelitian ini sama-sama memanfaatkan media diorama sebagai alat bantu pembelajaran. Kedua penelitian tersebut memiliki tujuan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran serta melibatkan proses uji coba dalam rangka mengukur efektivitas media diorama terhadap pencapaian siswa.

- b. Perbedaan: Perbedaan utama terletak pada fokus penelitian dan pendekatan yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Rifai bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur air dalam mata pelajaran IPA. Riset ini menggunakan pendekatan pengembangan media dengan menerapkan model 4D. Sementara itu, penelitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran PPKn di MI Matla'ul Atfal, dengan fokus utama pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, bukan semata pada hasil belajar kognitif.

