

## Pengembangan Media Diorama Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Di Sekolah Dasar

Isnaini Shavira<sup>1</sup>, Aan Widiyono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, [isnainishavira7@gmail.com](mailto:isnainishavira7@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, [aanwidiyono@unisnu.ac.id](mailto:aanwidiyono@unisnu.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang menyebabkan materi metamorfosis kupu-kupu sulit dipahami siswa serta berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama pada materi metamorfosis kupu-kupu serta menguji kelayakan dan efektivitasnya terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas III SDN 1 Pengkol Jepara. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi ahli, respon siswa, serta pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama memperoleh kategori sangat layak dari ahli media (rata-rata 9,6) dan layak hingga sangat layak dari ahli materi. Respon siswa juga menunjukkan kategori sangat layak. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif dengan rata-rata 80,5. Data berdistribusi normal dan homogen, serta uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan (0,000). Dengan demikian, media diorama efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

**Kata Kunci:** *Media Diorama, Metamorfosis Kupu-Kupu, Berpikir Kreatif, Sekolah Dasar*

### Abstract

This study is motivated by the dominant use of conventional teaching methods, which makes butterfly metamorphosis material difficult for students to understand and results in low creative thinking skills. The purpose of this study is to develop a diorama learning media on butterfly metamorphosis and to examine its feasibility and effectiveness in improving elementary school students' creative thinking skills. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects were 34 third-grade students of SDN 1 Pengkol Jepara. Data collection techniques included interviews, expert validation questionnaires, student responses, and pretest-posttest. The results showed that the diorama media was categorized as highly feasible by media experts (average score of 9.6) and feasible to highly feasible by material experts. Student responses also indicated a very feasible category. Effectiveness testing showed an increase in creative thinking skills with an average score of 80.5. The data were normally distributed and homogeneous, and the paired sample t-test result (0.000) indicated a significant positive difference. Therefore, the developed diorama media is proven effective in enhancing students' creative thinking skills.

**Keywords:** *Diorama Media, Butterfly Metamorphosis, Creative Thinking, Elementary School*

#### Corresponding Author:

Isnaini Shavira

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara ; [isnainishavira7@gmail.com](mailto:isnainishavira7@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan yang dipelajari sepanjang hayat dan dapat terjadi di mana pun dalam situasi apa pun sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan setiap makhluk hidup (Khalimatus Sya'diah et al., 2024). Pendidikan dianggap sebagai suatu hal

penting karena dapat menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, berpikir secara rasional, dan mengembangkan sifat spiritual dalam diri. Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia, baik secara individu maupun kelompok, hal tersebut dapat mempengaruhi pertumbuhan negara serta meningkatkan produktivitas seseorang pada kehidupan di masyarakat. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai “agent of change” bagi generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa, namun juga harus berfungsi sebagai “agent of producer” agar dapat menciptakan transformasi yang nyata (Safitri et al., 2022). Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran materi metamorfosis adalah sifat materi yang abstrak dan memerlukan visualisasi yang jelas agar siswa dapat memahami tahapan-tahapan perubahan bentuk makhluk hidup.

Pembelajaran yang masih konvensional dengan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks cenderung membuat siswa kesulitan dalam memvisualisasikan proses metamorfosis secara utuh, terutama dalam materi metamorfosis kupu-kupu yang sulit ditemukan setiap tahapan perubahan dalam satu waktu (Kusumawati & Prastiwi, 2025). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Pembelajaran abad ke-21 menekankan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, sosial, dan karakter, di mana kemampuan dalam memecahkan masalah merupakan indikator penting dari kemampuan berpikir kritis (Chusna et al., 2024). Pelatihan keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghadapi suatu masalah secara langsung dengan siswa dan siswa diminta untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dengan berbagai cara (Ajeng Safitri et al., 2024). (Komang Winatha et al., 2025) menekankan bahwa pembelajaran yang kontekstual mampu menguatkan keluwesan dan kebaruan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran IPA. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi metamorfosis adalah media diorama. Diorama merupakan media tiga dimensi yang menampilkan pemandangan atau peristiwa dalam bentuk miniatur yang dilengkapi dengan latar belakang dan properti pendukung (Saputri et al., n.d.).

Berdasarkan pengamatan observasi SDN 1 Pengkol, teridentifikasi bahwa pemahaman siswa kelas 3 pada materi IPAS materi metamorfosis kupu-kupu dengan jumlah 31 siswa, diperoleh fakta bahwa 45,16% atau 14 orang siswa masih dalam tahapan belum menunjukkan pemahaman metamorfosis kupu-kupu. Sedangkan 22,58% atau 7 siswa masih tahap telah memahami konsep dasar dari materi metamorfosis kupu-kupu. Serta 32,26% atau 10 siswa sudah pada tahap menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi metamorfosis kupu-kupu. Permasalahan lain yang terlihat adalah media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran konkret dan visual. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi metamorfosis kupu-kupu di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang konkret dan visual, seperti media diorama. Media ini memungkinkan siswa mengamati secara langsung tahapan metamorfosis, mengajukan pertanyaan, serta mengemukakan berbagai ide dan penjelasan berdasarkan hasil pengamatan. Penggunaan media konkret terbukti mampu menstimulasi kelancaran, keluwesan, dan keaslian berpikir siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Juli Indah Purnama & Basri, 2026). Pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA didukung oleh penelitian (Rusijono, 2021) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa secara signifikan. Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran diorama, karena media ini dapat digunakan disemua mata pelajaran. Alasan penulis mengembangkan media diorama adalah untuk melatih siswa lebih aktif, mandiri dalam menemukan konsep materi yang dipelajari, memiliki semangat yang tinggi untuk belajar IPA dan senang mengikuti pembelajaran (Widiyono, 2022). Media pembelajaran yang baik dapat mengubah proses belajar menjadi lebih menarik, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Tuna, n.d.). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar merupakan integrasi dari dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS.

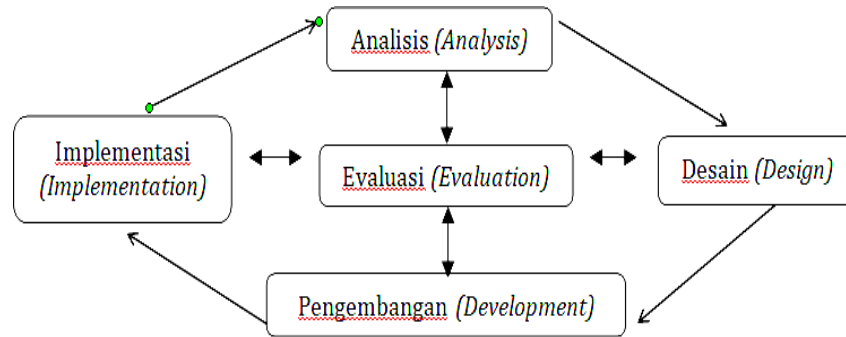
IPAS menekankan pada pemahaman konsep-konsep alam dan sosial melalui pendekatan ilmiah, sehingga menuntut proses pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, dan menyenangkan (Naimatul Husna et al., 2024). (Istiqomah et al., 2025) juga membuktikan bahwa model problem-based learning efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA, dengan menunjukkan peningkatan pada aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang artinya mereka akan lebih mudah memahami informasi apabila disajikan dalam bentuk nyata dan dapat diamati langsung (Endang Kusmiati & Fauziati, 2024a). Pengembangan berpikir kritis pada anak-anak memerlukan lingkungan belajar yang mendukung, guru yang memahami peran mereka dalam mendorong pertumbuhan intelektual, dan kurikulum yang dirancang untuk merangsang pemikiran kritis.

Penggunaan media diorama untuk materi metamorfosis kupu-kupu yang secara khusus dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa masih terbatas. Kebanyakan media diorama yang ada hanya berfokus pada aspek visualisasi tanpa mempertimbangkan secara mendalam bagaimana media tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian (Herawati, 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran IPA materi metamorfosis lebih menekankan pada kemudahan pemahaman konsep, sementara penelitian (Murti, 2025) tentang media pembelajaran tiga dimensi metamorfosis hewan lebih fokus pada aspek audiovisual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media diorama yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dirancang secara sistematis untuk merangsang dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Sejalan dengan menyatakan bahwa media ini dapat mendorong kreativitas dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Prasetya & Maisaroh, 2023). Upaya yang dilakukan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah dengan menerapkan kurikulum merdeka (Jufriadi et al., 2022). Keterampilan berpikir kreatif merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (Higher order thinking), dimana kemampuan berpikir kreatif adalah kompetensi kognitif tertinggi yang perlu dikuasai siswa di kelas jika dibandingkan kemampuan berpikir lainnya (Amri & Widiyono, 2023). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Diorama Materi Metamorfosis Kupu-Kupu terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif di Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep metamorfosis sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan ini termasuk kategori penelitian pengembangan dengan menerapkan metode Research and Development (R&D). Metode R&D ini dimanfaatkan untuk membuat sebuah produk (media) lalu menguji kelayakannya agar dapat digunakan dengan baik. Metode ini dipilih karena paling sesuai untuk menciptakan media belajar yang kreatif dan meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini menghasilkan media diorama

metamorfosis kupu-kupu yang digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Dalam pelaksanaannya, pengembangan dilakukan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), serta 5) Evaluasi (Evaluation) (Fitriyah et al., 2021). Dalam proses pengembangan membutuhkan data yang relevan agar pencapaiannya sesuai dengan yang di harapkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan dukungan metode pengumpulan data yang disesuaikan secara cermat berdasarkan situasi dan keadaan yang ditemukan di lapangan.



**Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE (Fitriyah et al., 2021)**

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kegiatan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di SDN 1 Pengkol Jepara dengan tujuan untuk mengidentifikasi secara langsung permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis kupu-kupu. Berdasarkan hasil observasi, peneliti memperoleh gambaran mengenai hambatan yang dialami siswa maupun guru, di antaranya kesulitan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Selain itu, melalui kegiatan wawancara, peneliti juga memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis permasalahan tersebut, peneliti menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran berupa diorama metamorfosis kupu-kupu. Tahap pengembangan ini menghasilkan produk media diorama yang dirancang secara visual, konkret, dan kontekstual untuk mendukung pemahaman konsep sekaligus menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa. Media yang telah dikembangkan selanjutnya siap untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Setelah produk selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji kelayakan dan uji validitas media. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media diorama yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas serta layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Proses uji kelayakan dilakukan melalui pemberian instrumen penilaian kepada siswa dan guru guna mengetahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, uji validitas dilakukan dengan melibatkan para ahli, baik ahli media maupun ahli materi, untuk menilai kesesuaian desain, tampilan, serta ketepatan isi materi metamorfosis kupu-kupu yang disajikan dalam media diorama. Melalui proses validasi oleh para ahli serta uji kelayakan oleh pengguna, peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menyusun panduan penilaian berupa kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai acuan dalam proses evaluasi. Kisi-kisi tersebut menjadi pedoman bagi ahli media dan ahli materi dalam melakukan validasi, serta digunakan oleh guru dan siswa dalam menilai kelayakan media berdasarkan pengalaman penggunaannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses penilaian yang dilakukan mampu memberikan gambaran yang objektif terhadap kualitas media diorama metamorfosis kupu-kupu dalam meningkatkan

keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Penelitian ini menganalisis data menggunakan pendekatan deskriptif. Data yang diolah sebagian besar berbentuk kuantitatif (angka). Hasil perhitungan data digunakan untuk melihat tingkat kelayakan media yang dibuat. Data tersebut disajikan dalam bentuk persentase agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Persentase untuk setiap subjek dihitung menggunakan rumus seperti yang tertera di bawah ini (Widya Octaviani, 2021).

$$X = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dijelaskan secara deskriptif untuk memberikan dasar dalam pengambilan keputusan, dengan mengacu pada tabel konversi yang telah disesuaikan dari kriteria penilaian yang dikembangkan. Dengan demikian, tingkat kelayakan media dapat dinilai secara objektif sesuai hasil analisis (Octaviani, 2021). Hasil analisis tersebut juga membantu peneliti dalam memberikan rekomendasi untuk penggunaan media di kelas.

**Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian (Widya Octaviani, 2021)**

| Skor  | Persentase | Keterangan   |
|-------|------------|--------------|
| > 4-5 | 80% - 100% | Sangat Layak |
| >3-<4 | 60% - 80%  | Layak        |
| <2-<3 | 40% - 60%  | Kurang Layak |
| <2    | 0% - 40    | Tidak Layak  |

Rata-rata nilai didapatkan setelah dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kelayakan oleh guru dan siswa. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel konversi tingkat pencapaian untuk menetapkan kategori kelayakan media. Pada proses ini, media Media Diorama dinilai bukan hanya dari materi ataupun tampilannya, namun juga penggunaannya selama pembelajaran. Peneliti juga mengamati praktik penggunaan media dan menilai kemampuan kreatif siswa berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Kemampuan Kreatif Siswa (Fiy Afnanin et al., n.d.)**

| Level Penilaian        | Indikator                           | Keterangan                                                                                                                                                                        |
|------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>4 (Sangat Baik)</b> | Kelancaran berpikir (Fluency)       | Siswa mampu menghasilkan banyak ide atau jawaban tentang proses metamorfosis kupu-kupu dengan jelas, lengkap, dan bervariasi melalui penggunaan media diorama.                    |
| <b>3 (Baik)</b>        | Keluwesannya berpikir (Flexibility) | Siswa mampu memberikan beberapa ide atau cara berbeda dalam menjelaskan tahapan metamorfosis kupu-kupu menggunakan media diorama, namun masih terbatas.                           |
| <b>2 (Cukup)</b>       | Keaslian berpikir (Originality)     | Siswa mulai menunjukkan ide yang berbeda dari contoh yang diberikan guru, tetapi masih perlu bimbingan dalam menjelaskan metamorfosis kupu-kupu melalui media diorama.            |
| <b>1 (Kurang)</b>      | Elaborasi (Elaboration)             | Siswa belum mampu mengembangkan atau menjelaskan ide secara rinci tentang proses metamorfosis kupu-kupu melalui media diorama. Jawaban masih sangat sederhana atau meniru contoh. |

Proses penilaian menjadi dasar untuk menentukan apakah media diorama yang dikembangkan telah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa atau belum. Tingkat pencapaian tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase skor pada kriteria penilaian

yang telah dikembangkan. Melalui cara ini, peneliti tidak hanya menentukan tingkat kelayakan media diorama dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengetahui sejauh mana media diorama materi metamorfosis kupu-kupu mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar.

**Tabel 3. Persentase Tingkat Pencapaian (Amseke et al., 2022)**

| Rentang Persentase Skor | Tingkat Pencapaian        |
|-------------------------|---------------------------|
| 81%-100%                | Berkembang Sangat Baik    |
| 61%-80%                 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 41%-60%                 | Mulai Berkembang          |
| 21%-40%                 | Belum Berkembang          |
| <20%                    | Belum Mengerti            |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media diorama metamorfosis kupu-kupu yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas 3 SD dengan mengikuti model ADDIE secara bertahap mulai dari tahap analisis hingga evaluasi merupakan hasil produk dari penelitian ini. Tahap pertama yang dilakukan adalah *analyze* yang dilaksanakan melalui wawancara serta penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan peserta didik kelas 3 SDN 1 Pengkol Jepara.

Hasil wawancara dengan wali kelas 3 menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi metamorfosis kupu-kupu karena prosesnya bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi yang konkret agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan media gambar dari buku dan video pembelajaran sebagai alternatif. Namun, berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik, sebagian besar peserta didik merasa kurang tertarik dan cepat bosan jika hanya belajar melalui gambar statis atau video saja, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan serta kurang berkembangnya keterampilan berpikir kreatif mereka. Mayoritas peserta didik mengungkapkan keinginan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih nyata, berwarna, dan dapat dilihat secara langsung dalam bentuk tiga dimensi, serta dilengkapi dengan penjelasan yang sederhana agar mudah dipahami dan mampu merangsang imajinasi serta kreativitas mereka dalam belajar.

Tahap pengembangan kedua yaitu *design*. Peneliti membuat rancangan produk media diorama, dimulai dari menentukan serta menyusun materi metamorfosis kupu-kupu yang akan disajikan dalam media, menentukan tata letak setiap tahapan metamorfosis pada diorama, serta merancang desain media sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Peneliti juga mendesain tampilan diorama dengan memperhatikan unsur warna, bentuk, dan visual tiga dimensi yang menarik agar mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Tahap ini juga dilakukan penyusunan skenario kegiatan pembelajaran serta instrumen penilaian produk untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Materi yang digunakan dalam media diorama ini adalah materi metamorfosis kupu-kupu pada pembelajaran IPAS kelas 3 Sekolah Dasar. Tahap *development*, peneliti menggabungkan seluruh bahan-bahan yang telah dirancang dan didesain sebelumnya menjadi sebuah media diorama metamorfosis kupu-kupu. Proses pengembangan dilakukan dengan membuat bentuk tiga dimensi yang merepresentasikan setiap tahapan metamorfosis, mulai dari telur, larva (ulat), pupa (kepompong), hingga kupu-kupu dewasa. Untuk menarik perhatian peserta didik, peneliti menambahkan berbagai elemen visual seperti tumbuhan, daun, dan lingkungan alami yang dibuat berwarna dan menyerupai kondisi nyata.

Media diorama dirancang menggunakan bahan yang aman dan mudah digunakan oleh peserta didik, dengan ukuran yang disesuaikan agar praktis dalam pembelajaran di kelas. Peneliti juga menyusun instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui

kelayakan media diorama dalam mendukung keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli menggunakan instrumen penilaian yang telah disiapkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil penilaian dari para ahli selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh tingkat validitas produk sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas Produk

| Subjek      | Hasil (%) | Kategori     |
|-------------|-----------|--------------|
| Ahli Materi | 96%       | Sangat Valid |
| Ahli Media  | 96%       | Sangat Valid |

Hasil uji validitas dari ahli materi mendapatkan persentase hasil 92%. Sedangkan uji validitas oleh ahli media memperoleh 96%. Kedua hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan tabel yang telah ditentukan dan memperoleh hasil bahwa media diorama metamorfosis kupu-kupu sangat valid. Selain itu, para ahli juga memberikan tanggapan beserta saran. Berikut adalah rincian tanggapan dan saran dari para ahli:

**Tabel 5.** Tanggapan dan Saran

| Subjek      | Tanggapan dan Saran                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ahli Materi | Hasil validasi menunjukkan bahwa media diorama metamorfosis kupu-kupu tergolong layak digunakan, dengan materi yang sudah sesuai dan mudah dipahami. Namun, masih perlu sedikit perbaikan agar lebih sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa. |
| Ahli Media  | Media sudah bagus dan siap untuk digunakan akan tetapi perlu disesuaikan dengan modul ajar Informasi pada diorama dibuat perpaduan warna agar mudah terbaca                                                                                           |

Tabel ini menunjukkan tanggapan serta saran demi pengembangan media yang lebih baik saran dan perbaikan Media yang dikembangkan berupa diorama tiga dimensi yang menggambarkan proses metamorfosis kupu-kupu secara lengkap dan berurutan, mulai dari tahap telur, ulat, kepompong, hingga menjadi kupu-kupu dewasa. Diorama ini didesain dengan memanfaatkan replika objek yang menyerupai kondisi nyata di lingkungan alam, seperti ranting, daun, dan bunga, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa. Setiap tahapan metamorfosis dilengkapi dengan label penjelas untuk membantu siswa mengenali dan memahami perubahan bentuk yang terjadi pada kupu-kupu.



Selain itu, penggunaan warna yang menarik serta penataan objek yang sistematis menjadikan media ini memiliki daya tarik visual yang tinggi, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Melalui media diorama ini, siswa tidak

hanya memperoleh pemahaman konsep secara visual, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui pengamatan langsung terhadap proses metamorfosis yang disajikan secara nyata dan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada diorama tiga dimensi semata, tetapi dapat dikembangkan melalui kreativitas siswa dengan memanfaatkan bahan seperti clay. Dalam konteks pembelajaran metamorfosis kupu-kupu, media clay dalam bentuk diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Siswa tidak sekadar melihat, tetapi juga terlibat langsung dalam proses membentuk setiap tahapan metamorfosis, mulai dari telur, larva, kepompong, hingga menjadi kupu-kupu.

Melalui kegiatan ini, pemahaman siswa terhadap urutan metamorfosis menjadi lebih sistematis karena mereka merepresentasikan setiap tahap secara visual dan kinestetik. Proses membentuk menggunakan clay juga melatih keterampilan motorik halus serta meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek psikomotorik dan afektif. Setelah melakukan uji validasi dari para ahli serta dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan berupa perbaikan penulisan, urutan sub materi. Kegiatan penelitian dilanjutkan pada tahap keempat, yaitu *implementation*. Sebelum menggunakan media pada pembelajaran. Peserta didik kelas 3 SDN 1 Pengkol Jepara, diminta untuk mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu. Setelah itu, proses penyampaian materi. Peneliti menjelaskan materi metamorfosis kupu-kupu pada peserta didik dengan menggunakan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam).

Tahap terakhir yaitu *evaluate*. Setelah materi pembelajaran disampaikan, Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal evaluasi (*posttest*) dan memberikan tanggapan terhadap penggunaan media diorama materi metamorfosis kupu-kupu mengisi survei respon peserta didik. Selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan hasil sebesar 0.119. data memperoleh nilai  $> 0,05$ , maka kesimpulannya adalah data telah terdistribusi secara normal. Kemudian untuk uji homogenitas mendapatkan hasil sebesar 0.164. Hasil nilai  $0,164 > 0,05$ . Dapat diambil kesimpulan data homogen. Selanjutnya dilakukan analisis uji *paired Sampel T-Test* yang digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik pada materi metamorfosis kupu-kupu pada kegiatan pembelajaran. Analisis uji *paired sampel T-Test* memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji *Paired Sampel T-Test***

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                    |                                           |        |         |    |                     |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|--------------------|-------------------------------------------|--------|---------|----|---------------------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                    |                                           |        | t       | df | Sig.<br>(2-tailed ) |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error<br>Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        |         |    |                     |
|                     |                    |                    |                |                    | Lower                                     | Upper  |         |    |                     |
| Pair 1              | Pretest - Posttest | -9.559             | 4.329          | .742               | -11.069                                   | -8.048 | -12.876 | 33 | .000                |

Tabel 8 menunjukkan nilai sig 2-tailed sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media diorama materi metamorfosis kupu-kupu ( $0,000 < 0,05$ ). Survei respon peserta didik terhadap media diorama materi metamorfosis kupu-kupu mendapatkan hasil 89,5% dan masuk ke dalam kategori sangat membantu. Berdasarkan hasil keseluruhan analisis data, kesimpulannya adalah penggunaan media diorama materi metamorfosis kupu-kupu kelas 3 SDN 1 Pengkol Jepara sangat efektif dan sangat membantu peserta didik untuk memahami konsep dan materi metamorfosis kupu-kupu.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media diorama pada materi metamorfosis kupu-kupu memberikan kontribusi yang signifikan baik dari aspek kelayakan maupun efektivitas terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Temuan ini dapat dianalisis dari beberapa tahapan dalam model ADDIE yang telah dilaksanakan secara sistematis. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas pada buku dan video. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep metamorfosis yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa materi IPA di sekolah dasar memerlukan visualisasi konkret agar lebih mudah dipahami oleh siswa pada tahap operasional konkret (Endang Kusmiati & Fauziati, 2024). Oleh karena itu, kebutuhan akan media yang bersifat nyata dan kontekstual menjadi dasar dalam pengembangan media diorama. Pada tahap desain dan pengembangan, media diorama dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi, karakteristik siswa, serta aspek visual yang menarik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid baik dari ahli materi maupun ahli media dengan persentase mencapai 96%.

Hal ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, serta kegrafikan. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan konkret mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar (Sapitri et al., 2021). Dari sisi materi, meskipun telah dinyatakan layak, terdapat beberapa catatan perbaikan terutama pada penyederhanaan materi dan penyesuaian dengan karakteristik siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya prinsip kesesuaian tingkat perkembangan kognitif dalam penyusunan materi pembelajaran. Materi yang terlalu kompleks berpotensi menimbulkan miskonsepsi apabila tidak disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa. Pada tahap implementasi, penggunaan media diorama dalam pembelajaran menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta didik dengan persentase sebesar 89,5% dalam kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media konkret dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Achwahyuni & Rosyidiana, n.d.). Selanjutnya, pada tahap evaluasi, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan setelah penggunaan media diorama. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide (fluency), memberikan variasi jawaban (flexibility), mengemukakan gagasan baru (originality), serta mengembangkan ide secara rinci (elaboration). Hal ini sesuai dengan teori bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan media konkret dapat menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas (Rajak et al., 2025). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama tidak hanya efektif dalam membantu pemahaman konsep metamorfosis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu didukung oleh media yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan serta hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditegaskan bahwa pengembangan media diorama pada materi metamorfosis kupu-kupu menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Hal ini

ditinjau dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media tersebut memenuhi aspek kesesuaian isi, tampilan, serta kemanfaatan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media diorama yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPA.

Hasil implementasi media diorama dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media diorama memberikan kontribusi nyata dalam mengoptimalkan kemampuan siswa untuk berpikir secara lebih fleksibel, orisinal, dan elaboratif dalam memahami konsep metamorfosis. Lebih jauh, media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual semata, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna. Melalui representasi tiga dimensi yang disajikan, siswa dapat mengamati secara langsung tahapan metamorfosis kupu-kupu, sehingga memudahkan mereka dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran juga menjadi faktor penting yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi, mengamati, dan mengeksplorasi media secara langsung.

Temuan penelitian ini mengandung implikasi bahwa inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan manipulatif memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media diorama dapat dijadikan sebagai solusi pedagogis yang efektif dalam menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret, sekaligus mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti diorama perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam praktik pembelajaran, guna menciptakan proses belajar yang lebih variatif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara optimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achwahyuni, N., & Rosyidiana, H. (n.d.). *The Influence of the Use of Interactive Learning Media on Elementary School Students' Science Learning Motivation*. Retrieved <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Ajeng Safitri, D., Insyasiska, D., Wahyono, P., Studi Pendidikan Profesi Guru, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhammadiyah Malang, U., Raya Tlogomas, J., Timur, J., Batu, K., Negeri, S., Agus Salim No, J. K., Batu Jawa Timur, K., & Program Studi Pendidikan Biologi, I. (2024). *Universitas Muhammadiyah Malang Jurnal Pendidikan Profesi Guru Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi virus melalui model pembelajaran problem based learning Kelas X SMAN 1 Batu*. <https://doi.org/10.22219/jppg.v5i2>
- Amri, K., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Modul Proyek Kalbu (Kami Penyelamat Bumi) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 418. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p418--436>
- Amseke, F. V., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532>
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 1. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Endang Kusmiati, E., & Fauziati, E. (2024a). Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 6(1).

- Endang Kusmiati, E., & Fauziati, E. (2024b). Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 6(1).
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Fiy Afnanin, N., Hanafia, A., & Wonokusumo Surabaya, S. I. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Melalui Media Diorama Metamorfosis SDN Wonokusumo IV/43 Surabaya Universitas Negeri Surabaya*.
- Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media “Rumah Eksis” di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1341–1349. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2297>
- Istiqomah, I., Sunardi, S., & Sulistyowati, L. (2025). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 9(3), 630–637. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v9i3.1226](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i3.1226)
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>
- Juli Indah Purnama, V., & Basri, A. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sanggar Belajar Kepong Malaysia*.
- Khalimatus Sya’diah, Mukhammad Hendry Ansyah, Naila Adinda Habibah, Nafisa Putri Aji, & Siti Masfuah. (2024). Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(5), 171–180. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.185>
- Komang Winatha, I., Rusman, T., Rahmawati, F., Fitriani, N., Nur Afryanto, V., Clara Salshabella, D., & Ekonomi, P. (2025). Analisis Peningkatan Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Modul Pembelajaran Digital Berbasis Team Based Project Article History. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.23960/jpm-ip.vol.4i.2.1502>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Mayanty, S., Rosa, N. M., & Astriani, M. M. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Smart Apps Creator (SAC) Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD*.
- Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685–2690. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1260>
- Naimatul Husna, F., Triwahyuningtyas, D., & Dwi Astuti, R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD* (Vol. 1, Number 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Murti, F. T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Berbasis Audio Visual Tasiswan (Tabung Metamorfosis Hewan) untuk Siswa Sekolah Dasar*. UIN Sunan Kalijaga YOGYAKARTA.
- Prasetya, R. I., & Maisaroh, S. (2023). *Use of Diorama Media* (pp. 413–418). [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-176-0\\_59](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-176-0_59)

- Rajak, S. Y., Lukum, A., Thayban, T., Kunuasa, W. R., & Munandar, H. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pendidikan Kimia: Peran Model Pembelajaran Aktif dan Integrasi STEM*. <https://doi.org/10.34312/je.v20i1.32573>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Saputri, V. I., Ulia, N., Fkip, P., Islam, U., & Agung, S. (n.d.). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Inovasi Pembelajaran IPAS Melalui Penggunaan Media Diorama Materi Ekosistem Rantai Makanan untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*.
- Tuna, Y. (n.d.). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Literasi Digital dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media dalam Pembelajaran guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Widya Octaviani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Appoarch pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Widiyono, A., Afifah, D. N., & Choirin Attalina, S. N. (2022). Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 528–533. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>