




Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh
District, Majalengka Regency, West Java
Email : arjijournal@gmail.com
Contact : 0821-4250-1527

Available at:
<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 4 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Se-Kelurahan Nusukan

2555 – 2563

The Influence of the Use of Diorama Learning Media on the Learning Outcomes of Third Grade Students in the Nusukan Village Elementary School

Artikel dikirim :


2025-07-25

Artikel diterima :


2025-08-09

Artikel diterbitkan :

2025-10-01

 Cintya Mahmudah Puspitasari^{1*}, Anggit Grahito Wicaksono², Mukhlis Mustofa³

 ^{1,2,3} Universitas Slamet Riyadi Surakarta

 Email Correspondence: putrisintia511@gmail.com

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Diorama, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar se-Kelurahan Nusukan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre eksperimental jenis one group pretest posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di beberapa sekolah dasar se-Kelurahan Nusukan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling yaitu di SDN 1 Bibisluhur dengan jumlah sampel 56 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Uji coba instrument pada penelitian ini menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya beda. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji Prasyarat berupa Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Dan Uji Hipotesis berupa Paired Sample T-test.

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan uji statistik menggunakan uji t (*paired sample t-test*) menunjukkan bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, diperoleh hasil bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata posttest tercatat sebesar 73,21, mengalami kenaikan sebesar 17,32 poin dari nilai rata-rata pretest sebelumnya, yaitu 55,89. Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini guru disarankan untuk memanfaatkan media khususnya diorama sebagai media pembelajaran.

Keywords:

Learning Media, Diorama,
Learning Outcomes, Elementary
School

Abstract: This research aims to determine the effect of using diorama learning media on the learning outcomes of third-grade students in elementary schools in the Nusukan sub-district. This research employs a quantitative method with a pre-experimental design of a one-group pretest-posttest design. The population in this study consists of all third-grade students in several elementary schools in the Nusukan sub-district. The sampling technique used is purposive sampling at SDN 1 Bibisluhur with a sample size of 56 students. The data collection techniques in this study include learning outcome tests (pretest and posttest), observation, interviews, and documentation. The instrument trial in this study uses validity testing, reliability testing, difficulty level, and distinguishing power. The data analysis technique in this study involves prerequisite tests comprising normality and homogeneity tests. And hypothesis testing used paired sample t-test. The results of the data analysis indicate that there is an effect of using diorama media on the learning outcomes of third-grade elementary school students. Based on statistical testing using the t test (paired sample t-test). The results of the data analysis indicate the influence of the use of diorama media on the learning outcomes of third-grade elementary school students. Based on the statistical test using the paired sample t-test, it shows a probability value of $0.000 < 0.05$, indicating that the use of diorama media has a significant effect on the improvement of students' learning outcomes. This is evidenced by the average posttest score recorded at 73.21, which is an increase of 17.32 points from the previous average pretest score of 55.89. There is a significant effect between the pretest and posttest learning outcomes. In this study, teachers are advised to utilize media, particularly dioramas, as a learning medium.


Copyright © 2025, Authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat untuk mengembangkan potensi dan kemampuan seseorang. Menurut Dayana dkk (2021) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan potensi dan fakta yang telah dimiliki oleh siswa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil atau proses belajar, tetapi juga pada cara untuk memperoleh hasil atau proses yang terjadi pada anak. Proses pembelajaran saat ini guru dituntut untuk melaksanakan sistem pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Proses belajar saat ini guru harus mampu menerapkan metode pengajaran yang dinamis, baru, kreatif, dan menyenangkan bagi para siswa. Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sangat mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media berpengaruh pada proses pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan. Media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang bermakna, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Agustina, 2021).

Menurut (Agustina, 2021) Media pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam suatu pembelajaran terutama dalam pembelajaran tematik yang digunakan di Indonesia pada saat ini. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media juga tidak hanya berupa wujud benda jaga melainkan dapat berbentuk suara seperti lagu. Media juga dapat memberikan gambaran kecil kepada peserta didik terhadap keadaan yang sebenarnya sehingga tingkat pemahaman terhadap materinya bertambah. Terlebih pada era informasi digital sekarang ini, konsep media pembelajaran menjadi semakin mantap dan memiliki peran yang strategis dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan oleh guru kepada peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Penilaian ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku (Samosir *et al.*, 2022).

Media sangat beragam salah satunya adalah media tiga dimensi. Diorama merupakan media tiga dimensi yang memiliki bentuk seperti bentuk aslinya. Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan Gambaran tiga dimensi pemandangan alam dan peristiwa yang nyata. Penggunaan media diorama dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman visual yang mendalam dan interaktif. Dengan media diorama ini dapat memberikan pemahaman materi yang lebih baik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran (Lestari, Tria Puji & Hattarina, 2023).

Menurut Putra & Sunasih (2021) diorama merupakan pilihan utama bagi guru untuk diterapkan pada peserta didik disebabkan karena media diorama memiliki banyak kelebihan dari pada media lain yang sering digunakan guru. Kelebihan dari media diorama yaitu dengan menggunakan media diorama peserta didik akan lebih kreatif dan peserta didik juga tidak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas. Diorama ini juga dirancang dengan mengutamakan seni keindahannya serta memunculkan daya tarik

tersendiri. Selain itu, diorama juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik yang melihatnya serta juga dapat menambah pengalaman belajar peserta didik dengan lebih terkonsep dan menarik.

Menurut Wahidar (2018) media diorama dibagi menjadi tiga yaitu diorama terbuka, diorama tertutup dan diorama lipat. Menurut Batubara, Sumantri, & Marini (2023) adapun manfaat media diorama yaitu untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena ia dapat memberikan siswa pengalaman langsung atau semi nyata, memperlihatkan suatu proses, peristiwa, sistem kerja, dan merangsang imajinasi siswa terhadap objek yang diamatinya. Pemanfaatan media diorama dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan oleh guru kepada peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Penilaian ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku (Samosir *et al.*, 2022). Hasil yang diperoleh siswa bisa berupa kemampuan-kemampuan yang ia miliki, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, aspek sikap maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar sangat bermanfaat bagi seorang peserta didik untuk merefleksikan apa yang sudah mereka ketahui, bagaimana cara mereka belajar dan untuk melatih tanggung jawab belajar.

Penelitian milik Roudhotul Jannah dkk (Roudhotul Jannah, Yasir Arafat, 2023) yang berjudul Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD membuktikan adanya pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu. Penelitian milik Devi Safitri dan Munjiatun (Devi Safitri, 2022) yang berjudul Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test lebih besar dari rata-rata pre test. Rata-rata post test sebesar 85,3 yang berada pada kategori sangat baik dan rata-rata pre test sebesar 63,3 yang berada pada kategori cukup.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 18 November 2024 di SDN Bibisluhur 1 Surakarta, media yang digunakan guru masih cenderung konvensional, dengan menggunakan media yang kurang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini sering kali menjadi kurang menarik perhatian peserta didik. Banyak peserta didik yang berbicara sendiri sehingga fokus selama pembelajaran hilang. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Banyak penelitian terdahulu yang mengkaji tentang Pengaruh Penggunaan Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik misalnya penelitian Novia Farikhatin, Ervina Eka Subekti, dan Arfanny Hanum (2024) bahwa Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V. Dan penelitian Roudhotul Jannah, Yasir Arafat, dan Eni Heldayani (2023) bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu. Perbedaan

dari kedua penelitian itu adalah model pembelajaran yang digunakan. Dan persamaan dari kedua penelitian itu adalah sama- sama mengkaji tentang diorama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar se-Kelurahan Nusukan.

METODE

Metode eksperimen pada penelitian ini menggunakan desain *Pre-Ekperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di SDN Bibisluhur 1 Surakarta dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 .

O₁ x O₂

Gambar 1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas III SDN Bibisluhur 1 Surakarta tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 56 peserta didik. Tindakan pada penelitian ini dilakukan selama 4 hari. Hari pertama pelaksanaan *pretest*, hari kedua dan ketiga pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media diorama, hari keempat melakukan *posttest*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu *probability* jenis *Cluster sampling* karena populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster*.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes yang digunakan adalah 15 soal pilihan ganda. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan ialah tes hasil belajar siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Uji normalitas, Uji homogenitas. Uji Hipotesis berupa uji *Paired samples Test* menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah dasar se-kelurahan nusukan dipaparkan dalam data pretest dan posstest sebagai berikut.

Tabel 1.

Pretest dan Posttest Hasil Belajar Peserta Didik				
	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata - rata
Pretest	56	20	100	55,89
Posttest	56	30	100	73,21

Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diorama mendapatkan nilai rata-rata sebesar 55,89 dengan kategori nilai rendah dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 100. Sedangkan hasil belajar setelah menggunakan diorama mendapatkan nilai rata-rata 73,21 dengan kategori nilai sedang dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 100. Jadi, diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 17,32. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani, 2023) dengan menyatakan bahwa dengan menggunakan media diorama pada kelas V dalam pembelajaran IPA materi siklus air di SD Negeri 73 Buton mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini juga didukung oleh penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 materi perubahan cuaca di SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan (Lestari, Tria Puji & Hattarina, 2023). Pada pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 2. Selanjutnya dilakukan uji t-test untuk pengujian hipotesis penelitian.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
<i>PRETEST</i>	,106	56	,178
<i>POSTTEST</i>	,116	56	,058

Berdasarkan hasil belajar tersebut, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar $0,178 > 0,05$, sehingga data pretest berdistribusi normal. Begitu pula, nilai signifikansi posttest sebesar $0,058 > 0,05$, sehingga data posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	,230	1	54	,634
Belajar	Based on Median	,280	1	54	,599
Siswa	Based on Median	,280	1	53,97	,599
	and with			7	
	adjusted df				
	Based on	,213	1	54	,646
	trimmed mean				

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar $0,634 > 0,05$. Artinya, data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Tabel 4. Uji Paired Sample Test

		Paired Samples Test				t	Df	Sig. (2- taile d)	
		Paired Differences							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRETEST - POSTTEST	- 17,321	15,19462	2,030	- 21,39058	- 13,25228	-8,531	55	,000
		43							

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hal ini terbuksti bahwa hipotesis diterima, yang berarti bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Diorama berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III di SDN Bibisluhur 1 Surakarta. Hal ini sesuai dengan penelitian (Sintia, 2022) ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDN 21 Rambutan.

Diorama memberikan pengalaman belajar semi langsung, memungkinkan peserta didik mengamati objek dalam bentuk tiga dimensi secara runtut, seperti proses metamorfosis kupu-kupu dan katak. Alasan ini selaras dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale dalam Khoiroh *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika melibatkan pengalaman langsung atau tiruan konkret. Kelebihan media diorama tidak hanya terletak pada bentuknya yang menarik, tetapi juga dalam fungsinya sebagai alat bantu berpikir konseptual. Adanya media, pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Penelitian Lestari, Tria Puji & Hattarina (2023) juga membuktikan bahwa penggunaan media diorama dapat memperkaya pengalaman belajar visual dan meningkatkan pemahaman konseptual secara signifikan. Pendapat ini diperkuat oleh Batubara, Sumantri, & Marini (2023), yang menyebutkan bahwa diorama efektif untuk menjelaskan proses atau sistem kerja yang kompleks dalam bentuk miniatur yang mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian, kondisi hasil peserta didik kelas III di Bibisluhur 1 Surakarta sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,89, dengan sebaran nilai yang cukup lebar antara nilai minimum 20 dan maksimum 100. Sebagian besar peserta didik berada dalam interval nilai 44–67, yang mencerminkan bahwa mereka hanya mampu menjawab soal-soal dasar yang bersifat hafalan, namun masih kesulitan memahami pertanyaan yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan sederhana. Nilai median *pretest* sebesar 60 dan modus 50 menunjukkan bahwa mayoritas peserta

didik belum mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang umumnya berada pada kisaran 70–75.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Bibisluhur 1 Surakarta, yang mengkaji pengaruh penggunaan diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas III, Maka peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Bibisluhur 1 Surakarta. Nilai rata-rata posttest tercatat sebesar 73,21, mengalami kenaikan sebesar 17,32 poin dari nilai rata-rata pretest sebelumnya, yaitu 55,89. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikan pretest sebesar $0,178 > 0,05$, sehingga data pretest berdistribusi normal. Begitu pula, nilai signifikansi posttest sebesar $0,058 > 0,05$, sehingga data posttest berdistribusi normal. Hasil uji Paired Samples Test menunjukkan bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Temuan ini membuktikan bahwa hipotesis diterima, yang berarti bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Diorama berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III di SDN Bibisluhur 1 Surakarta.

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu Waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas menyebabkan proses *treatment* hanya dilakukan dalam jangka pendek dan tidak mencakup lebih dari satu tema pembelajaran dan Generalisasi hasil penelitian masih terbatas karena penelitian ini hanya dilakukan di beberapa sekolah dasar dalam satu kelurahan dengan karakteristik tertentu. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih panjang untuk melihat efek jangka panjang dari penggunaan media diorama dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kreet Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 188–201.
- Batubara, H. H., Sumantri, S. M., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Graha Edu.
- Dayana, R., Winarni, E. W., & Agusdianita, N. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 106–114.
- Devi Safitri, M. (2022). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Using Diorama Media To Increase Learning Outcomes. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, 268–278.
- Fitriani, B. (2023). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Negeri 73 Buton*. 05(04), 17878–17884.
- Lestari, Tria Puji, R. P. S., & Hattarina, S. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 MATERI

- PERUBAHAN CUACA SDN RANUKLINDUNGAN II KABUPATEN PASURUAN. *Jurnal Parameter*, 35(1), 1–13. <https://doi.org/10.21009/parameter.352.04>
- Roudhotul Jannah, Yasir Arafat, E. H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 1–9.
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4784–4793. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9028/6809>
- Sintia, M. D. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di SDN 21 Rambutan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12521–12526. diakses pada 5 Februari 2025
- Wahidar, N. (2018). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.