

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBANTUAN
MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS**
(Penelitian pada Siswa Kelas V di SD Negeri Wonosuko Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Putri Fajar Pradnya Destiana
18.0305.0054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengikuti perkembangan pengembangan keterampilan belajar dan berinovasi, sejalan dengan *Partnership For 21st Century Learning* yang merumuskan beberapa keterampilan yang perlu dikuasai siswa pada abad 21 meliputi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi (Widodo & Kusuma Wardani, 2020). Pengembangan keterampilan hidup sesuai dengan *The North Central Regional Educational Laboratory* yang mengemukakan bahwa siswa di abad 21 perlu memiliki pemikiran inventif yang terdiri atas rasa ingin tahu (*curiosity*), dan pengambil resiko (*risk taking*), serta kreativitas.

Aspek penting dari berbagai keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu merupakan hal yang harus dimiliki siswa. Kreativitas berperan penting, ketika menjalani kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kreatif akan menemukan cara dalam menyelesaikan masalah dengan pemikirannya sendiri dan menghasilkan ide atau produk baru yang berguna. Berpikir kreatif berguna dalam menghasilkan ide-ide baru dan berguna dalam mengatasi permasalahan. Berpikir kreatif merupakan salah satu bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi, dikarenakan hanya aktif apabila siswa menemui ketidakpastian dan permasalahan yang belum pernah ditemui sebelumnya. Berpikir kreatif memungkinkan siswa agar tetap fleksibel dalam menghadapi peluang serta tantangan di abad. Rasa ingin tahu

merupakan keinginan dalam mencari pengetahuan atau informasi. Rasa ingin tahu merupakan dasar dalam mengembangkan pemikiran kreatif karena rasa ingin tahu dapat memicu terjadinya eksplorasi (Wardani & Fitriyah, 2020).

Proses pembelajaran berperan besar dalam pencapaian kompetensi berpikir kreatif dan rasa ingin tahu yang berguna agar siswa dapat bersaing di era global. Oleh karena itu, berpikir kreatif dan rasa ingin tahu perlu dikembangkan pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPAS. Kenyataannya penguasaan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa di Indonesia masih rendah berdasarkan hasil studi PISA (*Programme for International Student Assessment*) oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) tahun 2022 Pada kategori Sains, Indonesia memperoleh skor 396, jauh di bawah rata-rata skor OECD yaitu sebesar 489. Perolehan skor tersebut menempatkan Indonesia di peringkat sembilan dari bawah (diikuti oleh 71 negara). Rendahnya skor rata-rata siswa pada literasi sains akan berdampak pada rendahnya rasa ingin tahu.. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran seringkali guru menjumpai berbagai kendala, salah satu contohnya yaitu terjadi pada Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Magelang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas V SD Negeri Wonosuko khususnya pada Mata Pelajaran IPAS, dijumpai fakta bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran diantaranya 1) Siswa merasa kesulitan jika dihadapkan dengan soal kemampuan berpikir kreatif dan memahami konsep khususnya pada

pembelajaran IPAS. Kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa dimana dari 22 siswa 16 siswa masih belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75. 3) Soal-soal yang disajikan oleh guru merupakan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah atau *low order thinking* (C1-C3). 4) Proses pembelajaran guru pada materi ini hanya berpegang pada modul ajar sebagai sumber belajar. 5) Serta guru belum menerapkan media pembelajaran. Menghadapi kondisi yang demikian, guru sudah melakukan upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu upaya yang dilakukan adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Pemilihan model dilakukan dengan memperhatikan kondisi siswa terutama keaktifan siswa. Sebagai fasilitator belajar, guru kelas V SD Negeri Wonosuko, memulai pembelajaran IPAS dengan membentuk kelompok siswa secara acak agar siswa dapat berbaur dan belajar berkomunikasi. Melatih berkomunikasi yang baik yang dapat membuat siswa berani berbicara serta mengutarakan ide-ide yang dimiliki. Upaya ini meskipun sudah dilaksanakan, belum terlihat hasil belajar maksimal. Kemampuan berpikir kritis siswa belum terfasilitasi sehingga belum muncul rasa ingin tahu, keinginan bertanya untuk sesuatu permasalahan yang belum dimengerti. Maka, guru mencari inovasi baru dalam KBM, agar kemampuan berpikir kritis muncul.

Adapun model yang dapat dilakukan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran matematika dan memberi siswa motivasi untuk menyukai pembelajaran IPAS ialah dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Model pembelajaran langsung menurut (Aliyah, 2022) menekankan pada penguasaan konsep dan atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan ciri-ciri : (1) transformasi dan keterampilan secara langsung; (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu; (3) materi pembelajaran telah terstrukturisasi; (4) distrukturisasi oleh guru. Dengan model ini guru berperan penuh dalam pembelajaran. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (pengetahuan bagaimana melaksanakan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip). Menurut Al-Makahleh dalam (Simamora & Siregar, 2021) Penggunaan model *direct instruction* efektif dalam mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik dan dapat meningkatkan sikap belajarnya. Karena dalam pembelajaran matematika penyampaian yang dilakukan langsung oleh guru lebih mudah diserap oleh siswa. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang akan berlangsung maka perlu adanya media yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2017) disamping menggunakan media pembelajaran yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media. Maka, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang

meliput: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) seluk-beluk proses belajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam penjaran; (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) berbagai jenis alat dan media pendidikan. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah media diorama. Menurut (Purba et al., 2023) bahwa diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.

Bedasarkan problematika yang ditemukan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong rendah. Siswa masih kesulitan jika dihadapkan dengan soal yang membutuhkan pemahaman konsep dan kreatifitas berpikir khususnya pada pembelajaran IPAS.

2. Kemampuan berpikir kreatif pada siswa belum berkembang, sehingga pencapaian hasil belajar juga rendah. Terdapat 16 siswa dari 22 siswa masih belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75.
3. Guru menyediakan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah atau *low order thinking*
4. Guru hanya berpegang pada modul ajar sebagai sumber belajar.
5. Guru belum menerapkan media pembelajaran
6. Belum diketahui pengaruh model *Direct Instruction* Berbantuan Media Diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu :

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong rendah. Siswa masih kesulitan jika dihadapkan dengan soal yang membutuhkan pemahaman konsep dan kreatifitas berpikir khususnya pada pembelajaran IPAS.
2. Guru belum menerapkan media pembelajaran.
3. Model pembelajaran *direct instruction* berbantuan media diorama belum diketahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS pada siswa kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Model *Direct*

Instruction berbantuan media diorama berpengaruh terhadap kemampuan Berpikir kreatif IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Direct Instruction* berbantuan media diorama terhadap kemampuan Berpikir kreatif IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan informasi kepada pihak-pihak yang terlibat mengenai pengaruh model *Direct Instruction* berbantuan media diorama pada mata pelajaran IPAS dalam perkuliahan PGSD. Penelitian ini juga bisa digunakan sebagai kajian relevan tentang kemampuan berpikir kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri untuk menjadi seorang pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Karena dengan kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Kreativitas diperoleh dari interaksi dengan seseorang maupun lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang maupun menghambat upaya kreatif (Maulidiyah, 2021).

Pendapat tersebut sejalan dengan (Fahrurrozi, 2022) Berfikir kreatif merupakan proses kognitif, yang mengarahkan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau memunculkan kembali ide-ide yang ada untuk membayangkan atau menemukan sesuatu yang baru yang belum pernah terfikirkan. Menurut (Tanjung, 2022) mengemukakan bahwa : Berpikir kreatif sebagai proses kesadaran (*sensing*) adanya gap, gangguan, atau unsur-unsur yang keliru, pembentukan gagasan-gagasan, hiptesisi, pengujian hipotesis tersebut, pengkomunikasikan hasil-hasil, mungkin juga pengujian kembali tau perbaikan hipotesis, selain itu kreativitas dapat dilakukan sebagai suatu bentuk pemecahan masalah yang melibatkan suatu kombinasi gagasan-

gagasan yang bersumber dari berbagai bidang pengetahuan yang terpisah secara luas.

Berdasarkan uraian para ahli di atas disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan berpikir lebih dari biasanya dengan mengoptimalkan hayalan tau imajinasi dalam pemecahan masalah dengan sudut pandang yang berbeda beda. Kemampuan berpikir kreatif memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan kemampuan berpikir biasa.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang indikator atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang inikator orang yang kreatif sebagai berikut (Febrianingsih, 2022):

a. *fluency* (kelancaran)

Indikator kelancaran dalam kreativitas berkaitan dengan kemampuan siswa menciptakan ide, gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah.

b. *flexibility* (fleksibilitas/ kelenturan)

Indikator fleksibilitas dalam kreativitas memuat tentang kemampuan meghasilkan jawaban, kemampuan menelaah permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan kemampuan mencari alternatif jawaban.

c. *originality* (kebaruan/keaslian)

Indikator originalitas memuat tentang kemampuan siswa menciptakan ungkapan baru yang unik, mampu membuat kombinasi baru

d. *Elaboration* (elaborasi/keterincian)

Indikator *elaboration* memuat tentang kemampuan siswa mencari sumber informasi, menyampaikan gagasan secara terperinci.

Pendapat lain dari Munandar (2020) menjelaskan bahwa kriteria berfikir kreatif juga berkaitan dengan aspek-aspek berfikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), penguraian/ memperincikan (*elaboration*), dan keaslian (*originality*). Kemampuan berfikir kreatif dapat diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda. Masing-masing aspek kemampuan berfikir kreatif memiliki indikator yaitu:

- a. Kemampuan Berpikir Lancar (*Fluency*), siswa memiliki kemampuan merumuskan jawaban, dimana siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah fakta; siswa mampu mengungkapkan gagasan sehingga lancar mengungkapkan gagasan dari permasalahan yang disajikan; siswa mampu mengkritisi objek atau situasi dengan melihat kesalahan dari suatu objek.
- b. Kemampuan Berpikir Luwes (*Flexibility*), siswa mampu melakukan penafsiran jawaban suatu permasalahan dengan cara memberikan sudut pandang; siswa mampu mencari alternatif jawaban dengan cara memikirkan permasalahan yang disajikan; siswa mampu mengategorikan atau menggolongkan menurut pembagian yang berbeda-beda.

- c. Kemampuan Berpikir Asli (*Originality*) kemampuan ini siswa mampu merencanakan hal baru dengan cara menyelesaikan permasalahan yang baru.
- d. Kemampuan Memperinci (*Elaboration*) dimana pada kemampuan ini siswa mampu memecahkan masalah dengan prosedur terperinci dengan cara mencari arti lebih mendalam terhadap suatu permasalahan; siswa mampu mengembangkan gagasan dengan cara mengembangkan gagasan orang lain; siswa mampu menguji dengan cara mencoba membuat sesuatu hal yang baru.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka indikator berpikir kreatif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini diantaranya:

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator
1.	Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	Merumuskan jawaban	Menjawab sejumlah pertanyaan dengan sejumlah siswa
		Menguraikan gagasan	Lancar mengungkapkan gagasan
		Mengkritisi Objek atau situasi	Melihat kesalahan dari suatu objek
2.	Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	Melakukan penafsiran	Memberikan sudut pandang
		Mencari alternative jawaban	Memikirkan cara pemecahan masalah
		mengkategorikan	Mengelompokkan hal-hal menurut kategorinya
3.	Berpikir Asli (<i>Originality</i>)	Merencanakan hal baru	Menyelesaikan permasalahan baru
4.	Memperinci (<i>Elaboration</i>)	Memecahkan masalah dengan prosedur terperinci	Mencari arti lebih mendalam terhadap suatu pemecahan masalah
		Mengembangkan gagasan	Memperkaya gagasan oranglain

3. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir Kreatif siswa berkembang secara alami sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Umumnya siswa dalam mengembangkan ketrampilan berpikir Kreatif melalui interaksi sehari-hari. Maka perkembangan ketrampilan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari diri siswa dan interaksinya pada lingkungan. Menurut (Amin & Ibrahim, 2022) yang mengemukakan faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif yaitu: pengalaman, transmisi sosial, ekuilibrisasi. Pendapat tersebut sejalan dengan (Nurmantoro, 2022) menyebutkan faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk bisa berpikir kreatif yaitu keyakinan diri atau motivasi, kebiasaan atau rutinitas yang dikerjakan, perkembangan intelektual, konsistensi atau ketetapan, perasaan atau emosi, dan pengalaman.

Pendapat tersebut didukung oleh (Puspita, 2022) yang mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi siswa dalam berpikir kreatif adalah interaksi yang terjadi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang ada di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam berpikir kreatif maka, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis dipengaruhi oleh beberapa faktor pengalaman sehari-hari, tahapan perkembangan, keyakinan diri serta banyaknya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam

proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru dalam kegiatan belajar haruslah memperhatikan kebutuhan siswa guna mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Gaya belajar siswa erat kaitannya dengan sebuah model pembelajaran yang dipakai oleh seorang pendidik dalam mengajar. Menurut (Hasriyani & Agustan, 2022) yang menjelaskan mengenai model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mencerminkan prosedur pembelajaran secara sistematis dan mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Menurut (Sinaga & Fadhilaturrahmi, 2022) mengemukakan mengenai model pembelajaran merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pendapat tersebut sejalan dengan (Aliyah, 2022) yang mengemukakan mengenai model pembelajaran merupakan suatu dampak yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar. Sedangkan menurut (Herwanto, 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola dalam prosedur yang sistematis dan dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang memiliki pengaruh kepada proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis, intruksional dengan dilandaskan oleh teori sehingga dapat memberikan pengalaman belajar baru guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Pengertian Model *Direct Instruction*

Tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh guru dapat tercapai dengan maksimal apabila guru menerapkan sebuah model pembelajaran yang bervariasi salah satunya yaitu Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*). Menurut (Winda,2022) model pembelajaran langsung adalah sebuah strategi dalam menyajikan bahan materi ajar dengan memperagakan ataupun mempertunjukkan kepada siswa sebuah proses yang disertai dengan penjelasan secara lisan.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Novarini et al., 2018) suatu model pengajaran yang menuntut guru sebagai model yang menarik bagi siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Untuk menggunakan model pembelajaran langsung, guru harus memiliki keterampilan mengenai apa yang akan diajarkan kepada siswa seperti keterampilan, selain guru sebagai model dalam pembelajaran langsung dapat digunakan media visual.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan sebuah strategi dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara mendemonstrasikan kepada siswa tentang sebuah pengetahuan dan ketrampilan.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Langsung (*Direction Intruction*)

Langkah-langkah Model Pembelajaran Langsung (*Direction Intruction*) menurut (Putra et al., 2022) terdapat lima fase dalam penerapan model pembelajaran langsung yaitu:

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Fase	Langkah – langkah	Kegiatan Guru
1.	Orientasi	Guru memberikan gambaran kegiatan pembelajaran mengenai materi dan penyampaian tujuan pembelajara
2.	Presentasi atau demonstrasi	Guru menyajikan materi pelajaran
3.	Latihan terstruktur	Guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada anak untuk melakukan latihan-latihan awal
4.	Latihan terbimbing	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut ke situasi kehidupan nyata
5.	latihan mandiri	Guru memberikan kesempatan siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri kemudian guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.

Langkah-langkah tersebut sejalan dengan (Handayani & Abadi, 2020) mengenai langkah-langkah dalam penerapan Mode Pembelajaran Langsung yang terbagi menjadi lima fase yaitu:

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.
- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan.
- c. Membimbing pelatihan.
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.
- e. Memberikan kesempatan untuk pelatihan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai langkah-langkah dalam Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) maka dapat diambil kesimpulan bahwa model ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut: 1) Fase Orientasi dimana guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Demonstrasi atau presentasi pengetahuan yang dimiliki siswa mengenai materi. 3) Latihan terstruktur 4) Latihan terbimbing dan memberikan umpan balik. 5) Pelatihan mandiri.

4. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung (*Direction Intruction*)

Kelebihan Model Pembelajaar Langsung (*Direct Instruction*) menurut (Hamka & Arsyad, 2020)

- a. Guru dapat menontrol langsung kegiatan siswa.
- b. Guru dapat mengamati siswa secara langsung tentang penguasaan materi yang dimilikinya.
- c. Cocok digunakan untuk jumlah siswa yang banyak dan materi pelajaran yang banyak pula

Pendapat mengenai kelebihan dari penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) sejalan dengan pendapat (Handayani & Abadi, 2020) yang mengemukakan bahwa kelebihan dari penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) adalah sebagai berikut:

- a. Guru dapat mengendilakn isi materi yang akan disampaikan.
- b. Dapat digunakan dalam kelas kecil maupun besar.
- c. Dapat digunakan untuk menjelaskan point-point penting yang dirasa sulit oleh siswa.
- d. Digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang banyak dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Guru dapat mengontrol materi aapa saja yang akan disampaikan dan guru dapat mengontro, aktivitas siswa.
- b. Model ini dapat diterapkan langsung di kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak dan sedikit.
- c. Guru dapat melihat secara detail mnegnai penguasan materi yang dimiliki oleh siswa.
- d. Penggunaan model ini sesuai untuk materi pelajaran yang banyak namun waktu yang tersedia singkat.

5. Kelemahan Model Pembelajaran Langsung

Kelemahan model *direct instruction* menurut (Suhartono & Indramawan, 2021) :

- a. Pembelajar (guru) sebagai pusat pembelajaran
- b. Pada saat demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan peserta didik.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang menyebutkan Keterbatasan-keterbatasan Model Pengajaran Direct Instruction adalah sebagai berikut:

- a. Karena guru merupakan pusat dalam cara penyampaian ini, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat.
- b. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah merupakan pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru. Akhmad Sudrajad (dalam Depdiknas, 2009).

Kekurangan tersebut dapat diatasi oleh guru dengan cara guru harus siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur dalam ceramah dan demonstrasi sehingga kekurangan tersebut dapat diatasi oleh guru dalam pembelajaran. Ceramah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres

bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya

C. Media Papan Diorama

1. Pengertian Media Pembelajaran

Komponen terpenting dalam mengsucceskan proses pembelajaran salah satu aspek yang terpenting yaitu adanya media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah informasi berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut (Sanaky, 2013) media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Menurut (Djamarah & Zain, 2013) yang menyebutkan media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dipergunakan oleh seorang pendidik sebagai alat menyalur informasi dalam proses pembelajaran dari guru menuju siswa guna mendapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pendapat tersebut diperjelas oleh (Musfiqon, 2012) yang mendefinisikan media sebagai yang menyebutkan bahawa media pembelajaran merupakan alat berbentuk fisik maupun non fisik yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara penyampaian informasi dari

guru kepada siswa agar lebih memahami materi yang akan disampaikan sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai suatu usaha sadar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Saat ini pendidik atau guru dihadapkan oleh berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012: 140-143) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi :

a. Media Visual

Media visual merupakan suatu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan yang terdiri dari :

1) Media gambar diam (*still pictures*) dan grafis.

Media ini merupakan hasil dari potretan berbagai peristiwa objek yang dituangkan kedalam bentuk gambar-gambar, grafis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran.

2) Media papan

Media papan adalah media pelajaran dengan bahan utamanya yaitu papan yang dirancang secara memanjang maupun secara melebar seperti papan tulis, papan flanel, papan tempel, papan pameran.

3) Media dengan proyeksi

Media dengan proyeksi adalah sebuah media yang memanfaatkan proyektor sehingga gambar nampak pada layar seperti *slide, film strips, overhead projector*, transparansi, dan mikro film dan mikro fische.

b. Media Audio

Media audio termasuk kedalam jenis media yang didengar. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau sura-sura seperti *cassete tape recorder* dan radio

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang tidak hanya dapat dilihat atau diamati tetapi juga dapat didengar. Jenis dari media audio visual diantaranya televisi dan video kaset.

d. Benda Asli dan Orang

Media ini merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata untuk siswa. Jenis dari media ini diantaranya :

- 1) *Speciment* (spesimen) merupakan bagian atau pecahan benda yang sebenarnya. Spesimen terdiri dari spesimen makhluk hidup, spesimen akuarium, insektarium, kebun binatang dan kebun percobaan

- 2) *Moleck-up* merupakan model suatu benda yang menonjolkan bagian-bagian tertentu dari suatu benda asli dan menghilangkan bagian lain dengan maksud untuk menghilangkan perhatian peserta didik.
- 3) Diorama merupakan model pemandangan yang dibuat seperti aslinya.
- 4) Laboratorium diluar sekolah
- 5) Museum

Djamarah dan Zain (2013: 124-126) mengemukakan mengenai klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran dilihat dari jenisnya

1) Media Auditif

Media auditif merupakan sebuah media pembelajaran yang mengutamakan kemampuan suara seperti radio, piringan hitam, *cassette recorder*.

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengutamakan indra pengelihatan seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar, lukisan.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan juga gambar seperti *video cassette* dan film rangkai suara.

b. Media pembelajaran dilihat dari daya liputnya

1) Media dengan daya liput luas dan serentak

Media ini dipergunakan tanpa ada batasan ruang atau tempat tertentu

2) Media dengan daya liput yang terbatas ruang dan tempat

Penggunaan media jenis ini membutuhkan tempat atau ruangan tertentu seperti film rangkai, sound slide yang membutuhkan tempat tertutup

c. Media untuk pengajaran individu

Media pembelajaran ini dalam penggunaannya hanya untuk seorang diri seperti modul dan pembelajaran melalui komputer

d. Media pembelajaran dilihat dari bahan pembuatnya

1) Media sederhana

Media pembelajaran sederhana dibuat dengan bahan utama yang mudah diperoleh, harganya murah, prosedur pembuatannya mudah dan cara penggunaannya tidak sulit.

2) Media kompleks

Media pembelajaran kompleks terbuat dari bahan baku yang mahal, prosedur pembuatannya sulit dan dalam penggunaannya memerlukan keahlian yang memadai.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran diatas maka penelitian ini memilih salah satu media yang akan dibahas yaitu media papan

sebagai media sederhana. Media papan disini adalah media papan diagram.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Hamalik, 1994) adalah : *Pertama*, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua*, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik didalam maupun di luar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu “prantara” dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam*, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan Model belajar. *Ketujuh*, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.

Menurut (Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, 2012) Ciri-ciri media pembelajaran:

- a. Semua jenis alat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran.
- b. Menumbuhkan minat belajar siswa.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- d. Memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan ciri-ciri media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta dapat meningkatkan kualitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

4. Manfaat Media Pembelajaran.

Sebagai sebuah komponen terpenting dalam tercapainya pembelajaran yang berhasil media pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Arsyad (Nurfadhila, 2021) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Daryanto, 2013) yang menjabarkan mengenai manfaat ketika guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa karena tidak hanya melalui verbalitas saja.
- b. Sebagai solusi untuk guru ketika memiliki ruang, waktu, dan tenaga yang terbatas.

- c. Menimbulkan semangat baru dalam proses pembelajaran dan terjalin interaksi langsung anatar guru dan murid.
- d. Menjadikan siswa untuk terbiasa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- e. Meningkatkan rangsangan tentang pengalaman belajar yang baru antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi guru dan siswa diantaranya: 1) Kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. 2) Memperjelas pesan materi yang disampaikan oleh guru karena dalam penyampaiannya tidak didominasi oleh Model verbal atau ceramah. 3) kegiatan pembelajaran yang ada tidak sebatas teoritis semata melainkan siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar langsung yang bermakna melalui kegiatan mengamati, menanya, dan mendemonstrasikan.

5. Pengertian Media Diorama

Media pembelajaran yang efektif yaitu apabila memperpadukan media dengan model, strategi, atau metode pembelajaran Melalui media pembelajaran dapat merangsang perhatian siswa, minat belajar siswa dan tersampainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yaitu media pembelajaran diorama.

Menurut (Evitasari & Aulia, 2022) Mengatakan bahwa media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi dapat menarik perhatian siswa karena wujudnya seperti benda asli atau benda tiruan. Pendapat tersebut sejalan dengan (Afifah, 2022) Diorama merupakan suatu sajian pemandangan yang berukuran kecil yang didalamnya dilengkapi dengan patung-patung dan penggambaran lingkungan sekitar seperti keadaan aslinya. Sedangkan menurut (Zumarnis, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran Diorama merupakan sebuah media pemandangan yang berbentuk tiga dimensi berukuran mini yang dimana tujuannya untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas terkait media pembelajaran diorama dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran diorama biasanya dibuat dan dikreasikan dapat dilihat dari segala arah sehingga ketika media diterapkan pada saat proses pembelajaran siswa dapat memahami terkait materi pembelajaran yang akan dibahas. Penggunaan media pembelajaran diorama memiliki tujuan dan manfaat yang menarik bagi siswa dalam penerapan pembelajaran

D. Pengaruh Model *Direct Intruction* Berbantuan Media Diorama

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan kepada kegiatan praktik langsung mengenai materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Dalam implementasinya model ini dapat memfasilitasi siswa dalam melaksanakan praktik secara mandiri dan langsung sehingga siswa akan lebih memahami apa yang sedang

dipelajarinya melalui proses kegiatan belajar yang aktif dalam melaksanakan diskusi dan praktik. Proses pembelajaran ini akan menjadi bermakna apabila siswa mampu memahami bukan hanya sekedar konsep saja namun dapat memahami secara praktik langsung. Untuk mendukung model pembelajaran peneliti menggunakan media sebagai bahan pendukung nantinya media ini akan berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran dan praktik siswa karena media ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan serta materi yang akan dibelajari oleh siswa. Diharapkan dengan adanya media ini siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tabel 2. Sintak Model *Direct Instruction* berbantuan Media Papan Diorama

Sintak Model <i>Direct Instruction</i> berbantuan Media Diorama			
Fase		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Orientasi	a. Guru saat menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran b. Guru motivasi siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran c. Guru menanyakan pemahaman awal siswa mengenai materi	Siswa menjawab secara lisan mengenai pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2.	Presentasi atau demonstrasi	Guru menyajikan materi pelajaran	Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru
3.	Latihan terstruktur	a. Guru memperkenalkan diorama jaring-jaring	Siswa akan mempraktikkan

Sintak Model <i>Direct</i>			
Fase	<i>Instruction</i> berbantuan Media Diorama	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		<p>makanan dengan metode demonstrasi.</p> <p>b. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai cara penggunaan media papan statistika dan membagikan buku petunjuk penggunaan media</p> <p>c. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai cara membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok agar melakukan transisi secara efisien.</p>	secara langsung dibantu oleh media diorama
4.	Latihan terbimbing	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar dalam melaksanakan latihan atau memecahkan permasalahan guru memberikan <i>feedback</i> kepada siswa	Siswa melakukan percobaan secara mandiri yang nantinya akan dinilai oleh guru
5.	Latihan mandiri	Guru memberikan kesempatan siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri kemudian guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.	Siswa akan mengerjakan soal sebagai evaluasi pembelajaran

E. Ilmu Pengetahuan Alam dan (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam bila diterjemahkan dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*. *Natural* memiliki arti segala sesuatu yang berhubungan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. *Science* kemudian dikembangkan lagi menjadi *social science* yang kemudian dikenal dalam

Bahasa Indonesia sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Daryanto (2018: 160) IPA adalah ilmu pengetahuan dengan objek telaaahnya berupa alam dengan segala isinya yang meliputi manusia, hewan dan tumbuhan termasuk bumi. Ditinjau dari namanya, IPA diartikan sebagai ilmu yang mempelajari mengenai sebab akibat dari suatu kejadian-kejadian yang ada dialam.

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran IPA merupakan pengetahuan yang telah mengalami uji coba kebenaran melalui metode ilmiah dengan ciri: *objectif, metodic, systematic, universal, dan tentatif*. Pada dasarnya, pembelajaran IPA disekolah didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan mengumpulkan data melalui eksperimen, pengamatan, dan deduksi guna menghasilkan suatu penjelasan mengenai sebuah gejala yang dapat dipercaya. Daryanto (2018: 191) mendefinisikan kegiatan pembelajaran IPA mencakup kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, menganalisis jawaban, mamahami jawaban, menyempurnakan jawaban mengenai “apa”, “mengapa”, dan “bagaimana” mengenai gejala alam maupun karakteristik alam yang ada disekitar melalui kegiatan yang sistematis yang kemudian diterapkan dalam lingkungan dan teknologi.

Dampak pembelajaran sains sebagai salah satu mata pelajaran disekolah menurut Agustina Tika (2018: 259) erat hubungannya dengan

keberlangsungan umat manusia di dunia terhadap isu-isu yang ada dan tuntutan angkatan kerja dalam lingkungan ekonomi yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (*knowledge based economy*).

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran sains merupakan kemampuan yang dimiliki oleh diri seseorang dalam melakukan sebuah analisis yang memiliki hubungan erat terhadap isu-isu yang sedang berkembang.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) atau sains merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada muatan kurikulum merdeka. Dalam lampiran Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 dinyatakan bahwa IPAS sebagai mata pelajaran yang diberikan mulai jenjang sekolah dasar hingga jenjang sekolah menengah atas. Untuk sekolah dasar pada tingkat bawah yaitu kelas III mata pelajaran IPA diintegrasikan kedalam kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, sedangkan untuk tingkatan kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI IPAS menjadi mata pelajaran tersendiri namun pembelajarannya melalui pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar dapat dijadikan sebagai pondasi awal dalam menciptakan siswa yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan. Menurut Susanto (2018: 170) Pembelajaran IPAS atau sains pada jenjang sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu karena belum dipisahkan secara tersendiri sehingga dalam penerapannya dilakukan

dengan penyelidikan sederhana bukan hafalan konsep dengan demikian siswa akan mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana sehingga dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan sehingga siswa mampu berpikir kreatif. Jufri (2017: 123) mengemukakan bahwa pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar memiliki tujuan yaitu : 1) Mempersiapkan siswa dalam mempelajari sains pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. 2) Mempersiapkan siswa untuk memasuki tantangan dunia kerja dan menjalankan tugas sesuai dengan bidang kerjanya. 3) Mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang melek sains (*science literate*).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS atau Sains merupakan suatu bentuk pemahaman melalui metode ilmiah seperti pengumpulan data, eksperimen, dan pengamatan untuk mengetahui mengenai gejala alam maupun karakteristik alam yang ada disekitar melalui kegiatan yang sistematis yang kemudian diterapkan dalam lingkungan dan teknologi. Selain itu, Pembelajaran IPAS yang dibeikan sejak jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi dunia nyata dan memahami lingkungan disekitarnya baik secara fisik, biologis maupun kimia.

3. Ruang Lingkup IPAS

Ruang lingkup bahan kajian IPAS di SD meliputi aspek-aspek berikut (Mulyasa, 2015) :

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan meliputi: manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b. Benda/ materi, sifat benda, dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: panas, listrik, cahaya, gaya, bunyi, magnet, dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan bendabenda langit lainnya.

Sedangkan menurut (Susanti & Apriani, 2020:27–36) ruang lingkup IPAS di sekolah dasar mencakup: tubuh serta panca indera manusia, tumbuhan dan hewan, sifat benda dan wujud benda sekitar, alam semesta serta kenampakannya, bentuk tubuh tumbuhan dan hewan, daur hidup makhluk hidup, wujud suatu benda, gaya, energi, rantai makanan, ekosistem, perkembangan makhluk hidup, pernafasan pada manusia, listrik, tata surya, serta perubahan dan sifat suatu benda.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini fokus pada aspek ruang lingkup IPAS tentang Makhluk hidup dan proses kehidupan meliputi: manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.

F. Muatan Materi Ekosistem

1. Kisi-Kisi Muatan Materi Ekosistem

Kisi-kisi materi ajar rantai makanan dan jarring-jaring makanan adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-Kisi Materi Ajar

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	Sikap yang Ditekankan	Sumber Belajar	Media Pembelajaran
1.	1.Kognitif	Rantai makanan dan jarring-jaring makanan	<i>Direct Instruction</i>	1. Mandiri 2. Gotong royong 3. Kerja sama 4. Percaya diri 5. Kerja keras 6. Disiplin 7. Tekun	<i>Buku IPAS SD kelas V, BAB II Harmoni dan Ekosistem, Topik A : Harmoni dalam ekosistem</i>	Media Diorama
2.	2.Psikomotorik	Rantai makanan dan jarring-jaring makanan	<i>Direct Instruction</i>	1. Mandiri 2. Gotong royong 3. Kerja sama 4. Percaya diri 5. Kerja keras 6. Disiplin 7. Tekun	<i>Buku IPAS SD kelas V, BAB II Harmoni dan Ekosistem, Topik A : Harmoni dalam ekosistem</i>	Media Diorama
3.	3.Afektif	Rantai makanan dan	<i>Direct Instruction</i>	1. Mandiri 2. Gotong royong	<i>Buku IPAS SD kelas V, BAB II</i>	Media Diorama

menunjukkan sikap kerjasama	jarring-jarring makanan	3. Kerja sama	<i>Harmoni dan</i>
b) Mampu menyampaikan pendapat dengan berani		4. Percaya diri	<i>Ekosistem, Topik A :</i>
		5. Kerja keras	<i>Harmoni dalam</i>
		6. Disiplin	<i>ekosistem</i>
		7. Tekun	

2. Pengertian Ekosistem

Ekosistem merupakan hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Untuk bertahan hidup dan melakukan reproduksi, semua organisme hidup harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungannya. Suatu lingkungan organisme meliputi segala sesuatu yang ada di sekeliling mereka. Organisme akan mempengaruhi lingkungannya, demikian pula semua unsur lingkungan akan mempengaruhi organisme yang bersangkutan. Penyesuaian antara organisme dengan lingkungannya merupakan bentuk adaptasi biologi (Nurdiansyah, dan Amalia, 2018).

Sistem ekologi atau ekosistem juga dapat diartikan sebagai pertukaran bahan - bahan antara bagian - bagian yang hidup dan yang tak hidup di dalam sistem. Dalam suatu ekosistem terdapat dua komponen dasar yang saling mengetahui, yaitu organisme – organisme yang merupakan komponen biotik dan lingkungan fisik – kimia sebagai komponen abiotik. Ada berbagai ekosistem yang dapat kita temui di permukaan bumi, salah satu contohnya adalah ekosistem perairan (Taluke et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut diperoleh bahwa ekosistem adalah suatu lingkungan yang didalamnya terdapat komponen biotik dan abiotik yang saling berinteraksi atau melakukan hubungan timbal balik sehingga terjadi aliran energi dan daur materi.

3. Komponen dalam Ekosistem

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekeliling atau diluar makhluk hidup yang berpengaruh pada makhluk hidup tersebut. Lingkungan meliputi komponen abiotik dan biotik. Penjelasan lebih lanjut adalah sebagai berikut.

a. **Komponen Biotik** Komponen biotik adalah semua hewan dan tumbuhan yang terdapat dalam suatu ekosistem. (Nisah et al., 2021) membedakan komponen biotik menjadi tiga golongan yaitu produsen, konsumen, dan dekomposer.

1) **Produsen** Produsen adalah makhluk hidup yang mampu membentuk zat-zat organik dari zat anorganik sederhana melalui proses fotosintesis. Contohnya semua tumbuhan hijau.

Konsumen Konsumen adalah makhluk hidup yang memakai zat-zat organik yang telah dibentuk oleh produsen yang digunakan sebagai sumber energi serta digunakan untuk pertumbuhan.

2) **Konsumen** tidak dapat membuat makanan sendiri di dalam tubuhnya. Contohnya manusia dan hewan. Hewan dikelompokkan berdasarkan jenis makanannya yaitu sebagai

berikut. (1) Herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan. Contohnya: kambing, kerbau, kelinci, dan sapi. (2) Karnivora adalah hewan pemakan daging. Contohnya: singa, harimau, burung elang, dan serigala. Dalam ekosistem, karnivora disebut predator atau pemangsa. (3) Omnivora adalah hewan pemakan tumbuhan dan daging. Contohnya: ayam, itik, kera, dan orangutan, termasuk didalamnya manusia. Konsumen dibedakan atas beberapa tingkatan yaitu sebagai berikut. (1) Konsumen tingkat I atau konsumen primer, yaitu kelompok hewan pemakan tumbuhan secara langsung atau herbivora. (2) Konsumen tingkat II atau konsumen sekunder, yaitu kelompok konsumen yang tidak dapat memakan produsen secara langsung. Kelompok hewan ini memakan herbivora dan sering disebut karnivora. Konsumen tingkat III atau konsumen tersier, yaitu hewan-hewan yang memakan atau menghisap darah konsumen tingkat II.

3) Dekomposer (Pengurai) Dekomposer atau pengurai adalah makhluk hidup yang menguraikan zat-zat organik yang berasal dari produsen dan konsumen yang telah mati menjadi zat-zat anorganik. Contohnya: jamur dan bakteri pengurai.

b. Komponen abiotik adalah segala faktor-faktor kimiawi dan fisik tak hidup seperti suhu, cahaya, air, dan nutrien.

G. Kemampuan Kreatif Ilmu Pengetahuan Alam

Kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh melalui pembelajaran berbasis proyek akan membantu siswa untuk dapat berimajinasi mengenai apa yang sedang akan dikerjakan dan mengenai tindakan apa yang harus dilakukan dari proses pembelajaran. IPAS atau sains merupakan ilmu pengetahuan mengenai gejala alam yang teruji kebenarannya melalui serangkaian metode ilmiah seperti pengumpulan data, pengamatan dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur. Jadi kemampuan berpikir kreatif IPAS atau sains merupakan kemampuan untuk memutuskan mengenai apa yang sedang dipikirkan dan tindakan yang harus dilakukan melalui metode ilmiah yang mencakup kegiatan pengumpulan data, pengamatan dan eksperimen sehingga menumbuhkan sikap rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

H. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan temuan permasalahan yang ada di lapangan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Winda, 2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Pembelajaran PKN Peserta Didik Kelas 3 UPT SD Negeri 3 Prengsewu Barat” Berdasarkan hasil dari analisis data yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *direct instruction*

berbantu media visual terhadap meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada pembelajaran PKN peserta didik kelas 3 UPT SD Negeri 3 Pringsewu Barat. Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variabel terikat (X) berupa kemampuan berpikir kreatif dan variabel (Y) model *Project Based Learning*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan media pembelajaran dan mata pelajaran yang dikaji, dalam penelitian ini menggunakan media visual dan mengkaji pada mata pelajaran PKN, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengkaji pada muatan mata pelajaran IPAS.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Risma Handayani & Surya Abadi, 2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD” Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa. Hasil analisis data diperoleh nilai thitung 5,998 dan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 41 + 32 - 2 = 71$ diperoleh t tabel 2,000. Dengan demikian, nilai sehingga H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan media gambar dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel (X) berupa model pembelajaran yang dipilih yaitu Model Pembelajaran Langsung (*Direct*

Instruction). Adapun perbedaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variable (Y) yaitu Kompetensi Pengetahuan Matematika.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Simamora & Siregar, 2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 060821 Medan” Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Ditinjau dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas *Flipped Classroom* (80,4) dan konvensional (63,4). Hasil ini menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 17,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* lebih tinggi daripada hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Konvensional. Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variabel terikat (X) Kemampuan Berpikri Kreatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variabel (Y) yaitu Model Pembelajaran *Flipped Classroom* .

I. Kerangka Berpikir

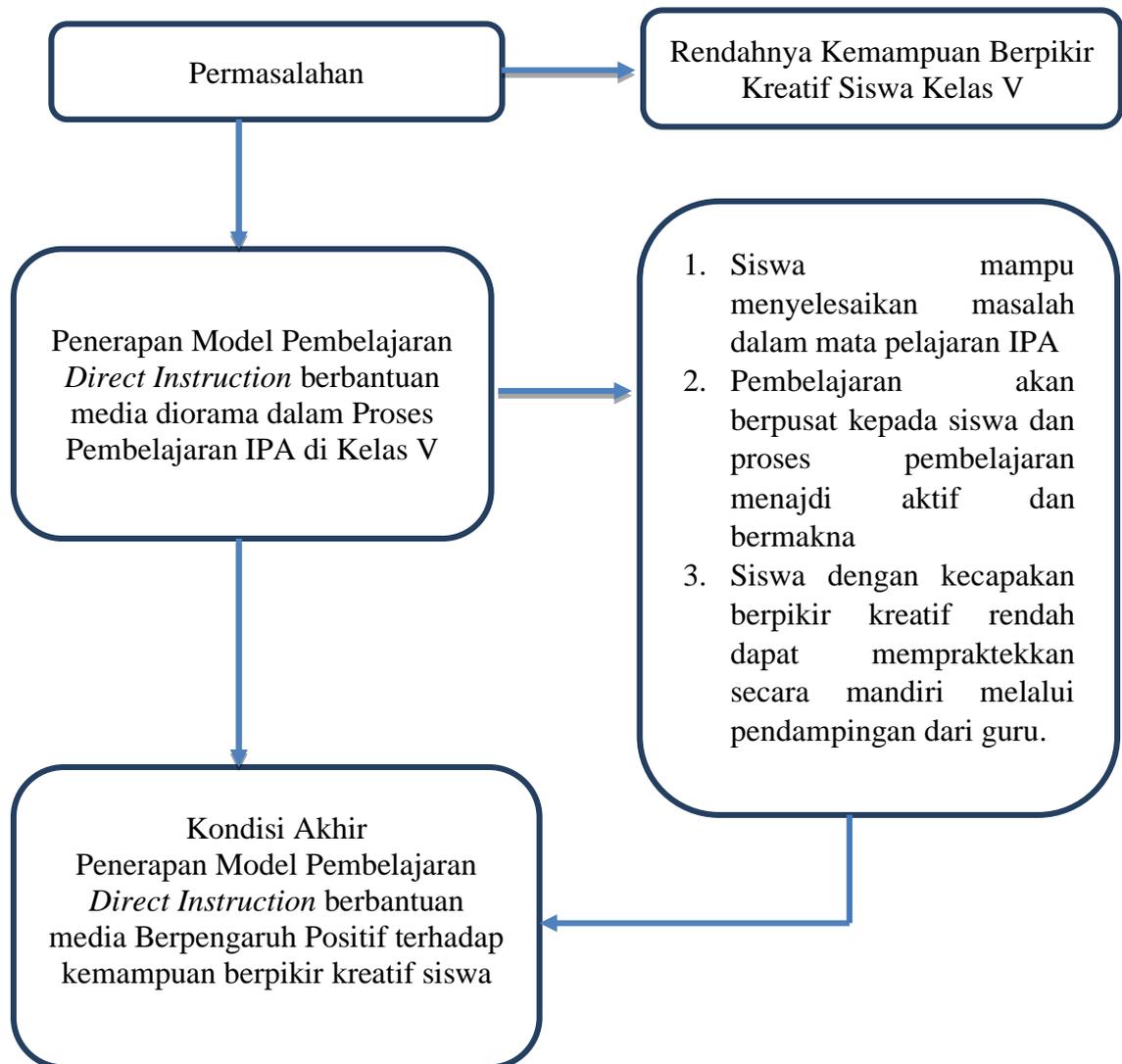
IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar yang membahas mengenai produk dan proses berupa fakta-fakta,

konsep, prinsip-prinsip dan teori. Pembelajaran IPAS di SD merupakan pembelajaran tentang pengetahuan alam yang ada dilingkungan sekitar peserta didik. Diharapkan siswa dapat mengenal dan mengetahui tentang alam terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS di SD merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswa yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ilmiah.

Oleh sebab itu siswa haruslah mampu berpikir kreatif dalam menemukan serta mengimplementasikan materi IPAS dalam kehidupan nyata. Berkaitan dengan hal tersebut maka perlunya strategi yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa berpikir kreatif. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin tepat memilih model pembelajaran, maka semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan siswa, kebutuhan siswa, materi pelajaran, serta sumber belajar yang tersedia.

Model pembelajaran *direct intrution* (pengajaran langsung) merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari ketrampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Dalam pembelajaran IPAS proses pembelajaran yang dilakukan langkah demi langkah adalah sebuah proses yang berguna untuk siswa mempermudah memahami materi yang diterima. Maka dari itu diyakini

oleh penulis bahwa dengan menggunakan model *direct instruction* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Model *Direct Instruction* tidak berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS.

Ha : Model *Direct Instruction* berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan sebuah proses yang sistematis untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan menerapkan sebuah metode ilmiah Emzir (2017: 3). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiono (2019: 107) mendefinisikan penelitian eksperimen sebagai sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menguji pengaruh model *Direct Instruction* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design*. Hikmawati (2019: 147) mengemukakan bahwa *Pre-Experimental* belum termasuk kedalam eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat ekstra yang ikut terbentuknya variabel terikat. dengan demikian dsain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* yang memiliki tiga langkah diantaranya: 1) Memberikan tes awal atau *pre-test* 2) Memberikan perlakuan atau treatment dan 3) Memberikan tes akhir atau *post-test*. Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam skema seperti dibawah ini:

Tabel 4. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Pengaruh perlakuan ditunjukkan dengan perbedaan antara (O₁ – O₂)

Keterangan :

O1 = Tes awal atau *pretest* kelas V

X = Model *Direct Instruction*

O2 = Tes akhir atau *posttest* kelas V

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, terlihat bahwa terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu Model *Direct Instruction* serta diakhiri dengan pemberian *posttest*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen sangat penting bagi peneliti dalam melakukan penelitian, sebab dalam sebuah penelitian variabel adalah suatu hal yang dijadikan sebagai pusat perhatian. Menurut Sugiono (2019: 61) variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Satu variabel dengan variabel yang lain saling berhubungan, oleh sebab itu variabel dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Sugiono (2019: 61) variabel bebas atau *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat atau *dependent*. Sedangkan variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Model *Direct Instruction* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS” Variabel penelitiannya adalah sebagai berikut

1. Variabel bebas atau Independent Variable (X)

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan Model *Direct Instruction* berbantuan media diorama.

2. Variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y)

Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif IPAS siswa kelas V SD Negeri Wonosuko.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Berpikir Kreatif Ilmu Pengetahuan Alam

Kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran berbasis proyek yang akan membantu siswa untuk dapat berimajinasi mengenai apa yang sedang akan dikerjakan dan mengenai tindakan apa yang harus dilakukan dari proses pembelajaran. IPAS atau sains merupakan ilmu pengetahuan mengenai gejala alam yang teruji kebenarannya melalui serangkaian metode ilmiah seperti pengumpulan data, pengamatan dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur. Jadi kemampuan berpikir kreatif IPAS atau sains merupakan kemampuan untuk memutuskan mengenai apa yang sedang dipikirkan dan tindakan yang harus dilakukan melalui metode ilmiah yang mencakup kegiatan pengumpulan data, pengamatan dan eksperimen sehingga menumbuhkan sikap rasa ingin tahu, terbuka dan jujur. Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*),

berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), memperinci (*elaboration*).

2. Model *Direct Instruction* Berabantuan Media Diorama

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Berabantuan Media Diorama adalah sebuah strategi dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara mendemonstrasikan kepada siswa tentang sebuah pengetahuan dan ketrampilan. Dalam pengimplemntasiannya model ini terbagi atas beberapa sintak diantaranya 1) Fase Orientasi dimana guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Demonstrasi atau presentasi pengetahuan yang dimiliki siswa mengenai materi. 3) Latihan terstruktur 4) Latihan terbimbing dan memebrikan umpan balik. 5) Pelatihan mandiri.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiono (2015: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas, dan kemudian dapat ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Wonosuko Kabupaten Magelang tahun ajaran 2022/2023.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2019: 118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakterisitk populasi. Sampel pada

penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Wonosuko Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 26 siswa.

3. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel Sugiono (2015: 118). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan jumlah sampel 26 siswa.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah Tes Uraian. Menurut Arifin (2019: 125) tes uraian menuntut siswa untuk menguraikan, mengorganisasikan, dan menyatakan jawaban dengan kata-kata sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Tes uraian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian bebas, nantinya dalam menjawab soal siswa bebas menjawab dengan cara dan sistematika sendiri dengan demikian siswa bebas mengemukakan pendapat sesuai dengan kemampuannya pada materi Sifat-Sifat Cahaya dalam mata pelajaran IPAS. Dengan demikian tes uraian akan menuntut siswa untuk berpikir kritis mengeani soal-soal yang diberikan. Selain itu tes uraian juga menekankan pada kegiatan menganalisis.

F. Instrumen Penilaian

Instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan penelitiannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian menjadi sistematis, lengkap dan dapat dipertanggung jawabkan Arikunto (2018: 265). Dalam penelitian instrumen yang digunakan adalah Tes. Tes yang terdiri atas tes uraian bebas yang telah dibuat peneliti. Tes uraian ini bertujuan untuk mengetahui ketrampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa. Selain itu tes uraian ini juga mengetahui apakah Model *Direct Instruction* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Sebelum menyusun tes uraian terlebih dahulu peneliti membuat konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan. Konsep ini berbentuk kisi-kisi tes uraian bebas yang dijabarkan kedalam indikator serta disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tahapan kognitif siswa. Berikut ini kisi-kisi dari tes uraian bebas:

Tabel 5. Kisi-Kisi Tes Uraian Bebas Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek Berpikir Kreatif	Indikator Berikir Kreatif	KD	Nomor Soal	Ranah dan Proses Kognisis
Bepikir Lancar (<i>Fluency</i>)	Menjawab sejumlah pertanyaan	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	1,15	Kognitif (C2)
	Lancar mengungkapkan gagasan		4,16	Kognitif (C4)
	Melihat kesalahan dari suatu objek		2,20	Kognitif (C2)
Berpikir	Memberikan		3,9	Kognitif (C5)

Aspek Berpikir Kreatif	Indikator Berikir Kreatif	KD	Nomor Soal	Ranah dan Proses Kognisis
Luwes (<i>Flexibility</i>)	sudut pandnag			
	Memikirkan cara pemecahan masalah		6,18	Kognitif (C3)
	Mengelompokkan hal-hal menurut kategorinya		5, 11	Kognitif (C2)
Berpikir Asli (<i>Originality</i>)	Menyelesaikan permasalahan baru		12,7,19	Kognitif (C3)
Memperinci (<i>Elaboration</i>)	Mencari arti lebih mendalam terhadap suatu pemecahan masalah		13, 8	Kognitif (C3)
	Memperkaya gagasan		14, 10,17	Kognitif (C4)
JUMLAH			20	

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgment*) dan Validitas tes (*test validity*).

a. Validasi ahli (*Expert Judgment*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan pedoman penilaian, Modul Materi Ajar yang dilengkapi dengan LKS,

soal *pre-test post-test*, dan lembar unjuk kerja. Validator dalam validasi ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran IPAS dan guru kelas V. Penelitian ini dilaksanakan setelah validasi instrumen dilakukan dengan validasi ahli dan uji coba instrumen untuk menentukan apakah instrumen yang digunakan layak untuk penelitian. Validasi ahli pada penelitian dilakukan oleh dua ahli, yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar ahli pada mapel IPAS dan guru kelas V.

b. Validitas tes (*test validity*)

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sudjana, 2002: 228). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS 25*. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *karl pearson*. Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir soal dibandingkan dengan r_{tabel} . Apabila besar r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} maka butir soal dinyatakan valid. Tes yang akan diuji cobakan berupa soal pilihan uraian. Jumlah butir soal pada instrumen yang digunakan adalah 15 butir soal.

Hasil validitas tes yang telah diujicobakan pada siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Uji Validitas Tes Uraian

Nomor Butir Soal	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1.	0,431	0,374	0,022	Valid
2.	0,417	0,374	0,027	Valid
3.	0,164	0,374	0,405	Tidak Valid
4.	0,390	0,374	0,040	Valid
5.	0,056	0,374	0,776	Tidak Valid
6.	0,451	0,374	0,016	Valid
7.	0,641	0,374	0,000	Valid
8.	0,402	0,374	0,034	Valid
9.	0,499	0,374	0,007	Valid
10.	0,591	0,374	0,001	Valid
11.	0,126	0,374	0,522	Tidak Valid
12.	0,428	0,374	0,023	Valid
13.	0,123	0,374	0,532	Tidak Valid
14.	0,409	0,374	0,031	Valid
15.	0,434	0,374	0,021	Valid
16.	0,418	0,374	0,027	Valid
17.	0,416	0,374	0,027	Valid
18.	0,463	0,374	0,013	Valid
19.	0,130	0,374	0,509	Tidak Valid
20.	0,394	0,374	0,038	Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas mampu menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yaitu berupa konsistensi terhadap hasil pengukuran. Reliabilitas dinyatakan dalam nilai *alfa cronbach's*. Dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25* dengan taraf signifikansi 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika r_{hitung} lebih besar dibandingkan r_{tabel} berarti reliabel dan jika r_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan r_{tabel} maka tidak reliabel. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh koefisien α variabel sebesar

0,815. Pernyataan soal uraian dapat dikatakan reliabel apabila koefisien alpha lebih dari r_{tabel} .

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	R Tabel	Keterangan
Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS	0,661	0,374	Reliabel

3. Indeks Kesukaran (IK)

Tingkat kesukaran soal dapat dilihat dari kesanggupan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal (Sudjana, 2018:14). Taraf kesukaran merupakan pernyataan tentang seberapa mudah atau seberapa sukar butir soal tes bagi siswa. Untuk menguji tingkat kesukaran peneliti menggunakan bantuan *IB SPSS 25*. Adapun indeks kesukaran soal yang telah diuji yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,43	Sedang
2	0,42	Sedang
4	0,43	Sedang
6	0,41	Sedang
7	0,44	Sedang
8	0,40	Sedang
9	0,43	Sedang
10	0,39	Sedang
12	0,42	Sedang
14	0,47	Sedang
15	0,38	Sedang
16	0,37	Sedang
17	0,35	Sedang
18	0,29	Sulit
20	0,45	Sedang

4. Daya Pembeda (DP)

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2017: 51) Mengatakan bahwa daya pembeda adalah kemampuan butir soal dengan skornya yang membedakan. Uji Daya Pembeda yang dilakukan menggunakan bantuan *IBM SPSS 25*. Adapun hasil uji daya pembeda soal tes yang telah diuji yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Daya Pembeda

Nomor Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,25	Cukup
2	0,21	Cukup
4	0,29	Cukup
6	0,36	Cukup
7	0,43	Baik
8	0,36	Cukup
9	0,21	Cukup
10	0,29	Cukup
12	0,29	Cukup
14	0,21	Cukup
15	0,25	Cukup
16	0,21	Cukup
17	0,21	Cukup
18	0,29	Cukup
20	0,25	Cukup

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang ditempuh selama penelitian berlangsung. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan perencanaan penelitian

Perencanaan penelitian merupakan suatu hal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Tahapan perencanaan penelitian meliputi kegiatan observasi awal, penyusunan proposal

penelitian, perizinan, dan persiapan bahan dan materi. Kegiatan dalam tahapan perencanaan penelitian sebagai berikut:

a. Observasi awal

Kegiatan observasi dilakukan guna mencari informasi mengenai kegiatan pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Wonosuko khususnya dalam pembelajaran IPAS serta permasalahan mengenai kemampuan berpikir kritis siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengali informasi dan menemukan masalah yang akan diteliti.

b. Penyusunan Proposal Penelitian

Penyusunan proposal penelitian dilaksanakan melalui proses bimbingan oleh Dosen Pembimbing. Pembuatan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang mencakup (Silabus, RPP, Materi Ajar, dan LKPD)

c. Pembuatan surat izin penelitian kesekolah yang menjadi tempat dilakukannya penelitian

Setelah proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian pada kelas V SD Negeri Wonosuko Kabupaten Magelang.

d. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan bahan dan materi yang akan digunakan selama proses penelitian, sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Persiapan yang dilakukan meliputi materi pembelajaran,

bahan ajar, serta seluruh perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2. Tahapan pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan penelitian terdapat beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan, kegiatan tersebut meliputi :

a. *Pre-test*

Pada pelaksanaan *pretest* ini dilakukan selama satu kali pertemuan,. Dengan tipe soal tes uraian. Pengumpulan data setelah siswa mengerjakan *pretest* yang diberikan, peneliti segera memeriksa *pretest* setelah siswa selesai mengerjakan. Peneliti memberikan skor atau penilaian dari hasil *pretest*.

b. *Treatment*

Perlakuan yang diberikan kepada siswa sebanyak 3 kali berupa penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* Berbantuan Media Diorama. Perlakuan ini diberikan selama 3 kali pertemuan setiap satu kali pertemuan diberi waktu dua jam pembelajaran. Berikut ini penjabaran dari setiap treatment yang dilakukan dalam penelitian ini:

1) *Treatment 1*

Pada *Treatment 1* peneliti menerapkan dengan model *Direct Instruction* Berbantuan Media Diorama. Dalam pelaksanaanya sebelum memulai ke inti pembelajaran guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan *ice breaking* berupa tepuk semangat. Materi pelajaran yang diberikan pada

perlakuan pertama ini yaitu komponen ekosistem menekankan pada kegiatan pemecahan masalah dengan tujuan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya

2) *Treatment 2*

Pada *Treatment 2* peneliti menerapkan model *Direct Instruction* Berbantuan Media Diorama dengan muatan materi jaring-jaring makanan. Materi pelajaran pada perlakuan kedua ini membahas mengenai sifat-sifat bunyi yang telah terangkum pada modul yang telah dibuat oleh peneliti. Pembelajaran yang dilaksanakan berfokus pada pemecahan masalah dengan sistem berkelompok dengan tujuan siswa mampu menjalin interaksi dan kerjasama dengan teman lainnya.

3) *Treatment 3*

Pada *Treatment 3* peneliti menerapkan model *Direct Instruction* Berbantuan Media Diorama, Materi pelajaran pada perlakuan ketiga ini melakukan percobaan penyusunan jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem. Dalam perlakuan ini peneliti mencoba untuk memberikan kesempatan kepada siswa secara mandiri untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan melakukan pembelajaran langsung diluar kelas.

c. Pelaksanaan *Posttest*

Posttest dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan treatment menggunakan model *Direct Instruction*. Pada kegiatan ini siswa akan mengerjakan soal *posttest* sejumlah 20 soal dengan bentuk tes uraian.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif deskripsi pembelajaran. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisisan hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa kelas V.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan hipotesis yang dilakukan.

5. Tahap Pelaporan

Tahapan ini adalah tahapan akhir setelah pengolahan data penelitian. Setelah proses penelitian dilakukan maka membuat laporan skripsi dari bab I-V untuk menyempurnakan hasil penelitian. Selanjutnya laporan skripsi ini akan disampaikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dan arahan.

I. Metode Analisi Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Negeri Wonosuko. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan

berbantuan program *SPSS 20.0 for windows*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik dengan *Uji Wilcoxon*. *Uji Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan berpasangan dari 2 data apakah berbeda atau tidak dengan berbantuan uji komputer program *SPSS 20.0 for windows*.

1. Uji Prasyarat Analisis (Normalitas)

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan program *SPSS 20.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- a. Jika $\text{sig} > 0,5$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. (Susanto S. , 2015: 392) menyatakan apabila data berdistribusi normal maka menggunakan analisis statistik *Paired samples t-test*, sedangkan untuk data yang tidak berdistribusi normal menggunakan *wilcoxon* . oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukan uji asumsi atau uji prasyarat berupa uji normalitas maupun uji linieritas. *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk statistik *non-parametrik*. Peneliti memilih statistik *non-parametrik* dengan

pertimbangan dua hal yaitu N (subyek) dalam jumlah kecil yaitu 26 subyek dan data tidak harus mengikuti distribusi normal. Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari perhitungan uji *Wilcoxon* kemudian dibandingkan dengan nilai Z pada tabel dengan tarif signifikan 5%. Setelah dihitung nilai uji *Wilcoxon* dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai $\text{sig} \geq 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *direct instruction* berbantuan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Negeri Wonosuko Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* yang didapatkan yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang memiliki arti bahwa kurang dari taraf signifikansi (α) 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Pada tabel uji *paired sample t-Test* t hitung mendapatkan nilai negatif yaitu -15.893 yang artinya nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* lebih rendah daripada nilai rata-rata setelah diberikan *treatment*. Akan tetapi nilai t hitung dapat bernilai positif sehingga menjadi 15.893, sedangkan t tabel menunjukkan 2.055 yang artinya t hitung $>$ t tabel sehingga terdapat pengaruh penerapan model *direct instruction* berbantuan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hal di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari hasil *pretest* ke *posttest*, sehingga penerapan model *direct instruction* berbantuan media diorama berpengaruh positif terhadap kemampuan

berpikir kreatif siswa di SD Negeri Wonosuko Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka saran yang disampaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a) Pihak sekolah seharusnya memberikan fasilitas yang dapat digunakan dalam penerapan model *direct instruction* berbantuan media diorama agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.
- b) Sekolah seharusnya mengadakan workshop/pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan model *direct instruction* berbantuan media diorama.

2. Bagi Guru

- a) Seharusnya guru lebih semangat dalam menerapkan model *direct instruction* berbantuan media diorama sehingga pada pembelajaran selanjutnya dapat konsisten dalam memakai model *direct instruction* berbantuan media diorama dalam kegiatan belajar di kelas.
- b) Guru seharusnya memiliki pemahaman yang luas mengenai model pembelajaran *direct instruction* berbantuan media diorama agar dapat mengembangkan model *direct instruction*.

3. Bagi Siswa

- a) Sebaiknya siswa lebih semangat dan lebih serius dalam proses pembelajaran menggunakan model *direct instruction* berbantuan media diorama agar memiliki kemampuan berpikir yang kreatif selama pembelajaran.
- b) Siswa seharusnya lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sesuai sintaks model *direct instruction* berbantuan media diorama agar kemampuan berpikir kreatif dapat dicapai oleh siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Peneliti yang selanjutnya diharapkan dapat lebih matang dalam mempersiapkan penelitian dari segi waktu, penyiapan perangkat pembelajaran, maupun pemberian *treatment*.
- b) Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan pembaruan pada media Diorama agar dapat bertahan dari waktu ke waktu serta tidak mudah rusak ketika digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wahab Jufri. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Pustaka Reka Cipta.
- Afifah, D. N. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Agustina, & Tika. (2013). *Konsep Dasar IPA*. Penerbit Ombak.
- Aisyah. (2021). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 46–54. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4893>
- Aliyah, N. K. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Penerapan Model Direct Instruction Pada Siswa Kelas V SDN Sukosari 02 Dagangan Madiun. *Jurnal PELITA*, 2(1), 35–43.
- Amin, M., & Ibrahim, M. (2022). Meta Analisis: Keefektifan Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(2), 248–262.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegritas, Kurikulum 2013*. Gava Media.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013a). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013b). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Rahmah, A. (2022). Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3887–3895. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2794>

- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Fprofit*, 3(1), 121–127.
- Febriyanti, C., Bayu Mahardhika, D., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Keguruan, F. (2022). Implementasi Model Direct Instruction Dalam Pembelajaran Bola Basket di SMAN 1 Ciasem. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 76–85. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7069778>.
- Hamka, L., & Arsyad, M. N. (2015). Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Langsung pada Materi Sistem Gerak di SMA Negeri 1 Donri-Donri. *Jurnal Bionature*, 16(1), 58–64.
- Hasriyani, A., & Agustan, S. (2022). Perbedaan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Model Project Based Learning (PBL) Mengacu Pada Pendekatan Sainifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas V SD Wilayah II Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. 6(2), 1173–1184.
- Herwanto. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 12–26.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.
- Maulidiyah. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Adaptasi Makhhluk Hidup*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosda Karya.
- Munandar, U. (2010). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Nisah, N., Widiyono, A., & Lailiyah, N. N. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(November), 114–126.

<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4882>

- Novarini, I., Tsalatsa, A. N., & Setianingsih, E. S. (2018). *Pengaruh Model Direct Intruction Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan*. 2(4), 389–395.
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8.
- Nurmantoro, M. A., Kamali, A. S., Sutarba, M. U., & Hernawan, I. (2022). Apakah Pembelajaran Berbasis Proyek dan Berbasis Masalah dapat Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Madrasah. *Gema Wiralodra*, 13(1), 304–311. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v13i1.219>
- Purba, N. A., Sidebang, R., & Simanungkalit, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa melalui Penggunaan Media Diorama pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 5(1), 1–10.
- Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran IPA Kelas III Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 55–65. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3194>
- Putra, H., Yessi, F., & Utami, P. I. (2022). Aplikasi Model Pembelajaran Explicit Instruction dalam Pengembangan Modul Menulis Cerpen Abstrak Applicat. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing, Vol. 5 No.*, 188–202.
- Risma Handayani, N. P., & Surya Abadi, I. B. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 193–204. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4265>
- Sidik NH., M. I., & Winata, H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 49–60.

<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3262>

- Simamora, S. M., & Siregar, S. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 060821 Medan. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah ...*, 8(2), 73–80.
- Sinaga, S. J., & Fadhilaturrahmi. (2022). *Model pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning dan Direct Instruction*.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. ombak.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–36.
<https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/2325>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Tanjung, D., Saputra Tanjung, H., Aminah Nababan, S., Kunci, K., Berfikir Kreatif Siswa, K., & Pembelajaran STEM, P. (2022). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Science, Technology, Engineering And Mathematics (Stem) Di SD Joring Lombang. *Bina Gogik*, 9(1), 198–208.
- Wahyuni, R., & Witarsa, R. (2023). Penerapan Metode Inkuiri untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(1), 203–209.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.148>
- Wardani, R. P., & Fitriyah, C. Z. (2020). Melatih Keterampilan Berpikir Kritis, Dan Berpikir Kreatif Siswa Sd Kelas V Melalui Pendekatan Saintifik. *Universitas Wiraraja*, 5(2).

- Widodo, S., & Kusuma Wardani, R. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 187.
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125–147. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i2.112>
- Winda, R. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Pembelajaran Pkn Peserta Didik Kelas 3 Upt Sd Negeri 3 Pringsewu Barat* (Vol. 2, Issue 8.5.2017). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Zumarnis, W. A. A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(September), 350–359.