

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, latihan, studi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar.¹ Proses ini mencakup perubahan perilaku dan peningkatan pengetahuan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman belajar. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga terjadi di berbagai konteks kehidupan sehari-hari, seperti di rumah, masyarakat, dan tempat kerja. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara individu dengan informasi, guru, rekan sebaya, lingkungan fisik, dan berbagai situasi belajar.² Keterlibatan interaksi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi efektif, pembelajaran yang efektif juga harus dilengkapi dengan alat bantu yang menarik agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.

Alat bantu yang dimaksud tersebut adalah media pembelajaran, Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran dengan tujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran yang lebih efektif.³ Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.⁴ Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan

¹ Dr. Ahdar Djamaluddin, S. S, 'Belajar dan Pembelajaran' (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019)

² Dr. Gusnarib Wahab, M. R, 'Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran'. (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021)

³ Septy Nurfadhillah, M. d, 'Media Pembelajaran'. (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021)

⁴ Andi Kristanto, S. M, 'Media Pembelajaran' (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016)

meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, Visual, atau multimedia yang digunakan sebagai bantuan dalam penyampaian informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik.⁵ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat memunculkan motivasi belajar hal tersebut menunjukkan pentingnya untuk memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas dan keberagaman pengalaman pembelajaran peserta didik.

Sebelumnya, Penelitian-penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi yang diajarkan.⁶ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Diorama*. Dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata Pelajaran IPAS, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik, yaitu *Diorama*. Diorama menurut Benny A. Pribadi adalah Suatu media pameran statis berbentuk tiga dimensi yang dirancang untuk menyalurkan pesan dan pengetahuan mengenai kejadian nyata baik yang telah terjadi di masa lampau, sekarang ataupun masa yang akan datang.⁷ Menurut *Sudjana*, *Diorama* adalah media visual tiga dimensi yang memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam, realistik, dan interaktif.⁸ *Diorama* terdiri dari bentuk-bentuk karakter atau objek-objek yang ditempatkan di atas suatu bentuk dengan latar belakang lukisan yang disesuaikan

⁵ Ibriza, F. Pengaruh Model Gallery Walk Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII. (2020). 4.

⁶ Ekayani, N. L. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. (n.d.). 3.

⁷ Pribadi, B. A. 'Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran.' (Jakarta: Kencana, 2017)

⁸ Miftah Devi Amalia, F. A. Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 20 No. 2*, (2017). 188.

dengan kebutuhan untuk dipresentasikan. Melalui penggunaan *Diorama*, peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pengetahuan mereka, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dimana peserta didik kelas IV merupakan kelompok usia yang memasuki tahap perkembangan intelektual yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep kompleks dalam mata pelajaran IPAS. Menurut *Jean Piaget* peserta didik kelas IV ini memasuki tahap operasi konkret (*concrete-operational*), pada tahap ini, peserta didik sudah mampu berpikir logis mengenai peristiwa konkret, dimana peserta didik mempunyai kemampuan yang sebelumnya hanya bisa melakukan sesuatu yang biasa dilakukan secara fisik kini mulai bertambah untuk mengklasifikasikan sesuatu hal yang sudah ada tersebut, tetapi peserta didik masih belum bisa menyelesaikan permasalahannya.⁹ Peserta didik di kelas IV ini merupakan usia yang tepat untuk membangun kemampuan berpikir kritis. Mereka sudah memiliki dasar pengetahuan yang cukup, dan perlu diberikan stimulus yang lebih menarik dan mendalam untuk mengasah kemampuan berpikir kritis.¹⁰

Stimulus yang diberikan ini adalah ketika sudah tervisualisasikannya media yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV, sehingga guru akan mudah untuk membangun pemahaman-pemahaman peserta didik terutama kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Kemampuan berikir kritis menurut *Rudinow* dan *Barry* adalah sebuah proses yang menekankan sebuah basis kepercayaan-kepercayaan yang logis dan rasional,

⁹ Marinda, L. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) LP2M IAIN Jember*, (2020). 124.

¹⁰ Dr. Ahdar Djamiluddin, S. S, 'Belajar dan Pembelajaran' (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019)

dan memberikan serangkaian standar dan prosedur untuk menganalisis, menguji dan mengevaluasi.¹¹

Kemampuan berpikir kritis harus kita bangun sedini mungkin supaya anak mampu mengembangkan kemampuannya, seperti kemampuan mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kritis dapat memberikan arah yang tepat dalam berpikir, bekerja dan membantu menentukan hubungan suatu hal dengan hal lain. Oleh karena itu kemampuan berpikir kritis diperlukan untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan solusi.¹² Tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berpikir kritis juga diperlukan dalam sebuah pembelajaran, Dalam dunia pendidikan, berpikir kritis dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dengan cara mengevaluasinya secara kritis baik dalam buku teks, narasumber, diskusi, termasuk argumentasi guru dalam kegiatan pembelajaran.¹³

Jadi berpikir kritis didalam pendidikan adalah kemampuan yang perlu diperoleh dan dibutuhkan dalam proses mencari pengetahuan. Berpikir kritis adalah sebuah proses pemikiran tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk membentuk pemahaman konseptual peserta didik.¹⁴ Hal tersebut menunjukkan adanya akibat tanpa berpikir kritis terhadap suatu pembelajaran ataupun permasalahan maka kegiatan belajar tidak akan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, hal ini dapat menghambat keberhasilan dalam proses belajar sehingga hasil yang dicapai tidak bisa maksimal. Kemampuan peserta didik dalam hal ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar mengajar disekolah. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi terhadap suatu

¹¹ Saputra, H. Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. (2020, April). p. 2.

¹² (Saputra H. , 2020, p. 3)

¹³ Ahmatika, D. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Pendekatan Inquiry/Discovery. *Euclid 3, no. 1*, (2017). 324.

¹⁴ (Saputra, 2020, p. 4)

pembelajaran akan memperoleh pemahaman atau hasil yang lebih baik.¹⁵ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh seberapa besar kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis terhadap pembelajaran tersebut. Beberapa penelitian juga telah menunjukkan bahwa pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar *multisensori* memungkinkan peserta didik untuk melibatkan indra penglihatan, sentuhan, dan perasaan dapat memperdalam pemahaman konsep-konsep IPAS.

Pemahaman konsep-konsep Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman kritis dan analitis peserta didik tentang berbagai fenomena sosial, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam Masyarakat. Materi pada mata Pelajaran IPAS untuk jenjang sekolah dasar lebih menonjolkan aspek pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik.¹⁶ Salah satu materi yang termasuk penting pada pelajaran IPAS dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia adalah tentang perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Isi materi perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia ini sangat penting karena akan membuka segala gambaran mengenai sebaran Kerajaan beserta peninggalannya di Indonesia. Terlebih Indonesia merupakan negara yang dulunya menganut sistem kerajaan dimana kedudukan dan perannya penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia.¹⁷ Maka dari itulah sebabnya mengapa materi ini termasuk penting untuk pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

¹⁵ Dr. Bhisma Murti, M. M. Berpikir kritis. (n.d.). 1.

¹⁶ Syaharuddin, M. *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2020).

¹⁷ Cipta Suhud Wiguna, S. M. *GEOGRAFI*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN, (2020).

Kenyataannya pada saat ini berdasarkan hasil wawancara dan observasi saya pada tanggal 6 september 2023 di kelas IV mengenai konteks pembelajaran IPAS materi perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, sebagian besar peserta didik menunjukkan adanya tingkat kemampuan berpikir kritis yang tergolong masih rendah, peserta didik yang masuk kedalam kriteria rendahnya kemampuan berpikir tersebut dapat terlihat pada peserta didik yang menunjukkan kurangnya interaksi baik bertanya maupun menjawab pertanyaan yang harusnya membutuhkan penjelasan, dan peserta didik yang tidak mengidentifikasi atau mempertimbangkan sumber informasi dapat dipercaya atau tidak, hal ini dapat terjadi karena suasana pembelajaran yang membuat ketertarikan peserta didik terhadap materi perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia tidak terbentuk, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta kurangnya kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif. Hal ini tentunya menjadi tantangan yang besar yang dihadapi bagi guru dalam menjaga kualitas pembelajaran.¹⁸ Contohnya riil pada saat pembelajaran IPAS di kelas, peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali letak-letak Kerajaan berasal serta menjelaskan karakteristik Kerajaan di Indonesia, akan tetapi sebagian peserta didik menjadi pasif didalam kelas, bahkan beberapa peserta didik menunjukkan adanya kebosanan dengan pembelajaran di dalam kelas. Keadaan tersebut menunjukkan suatu permasalahan yang cukup krusial.

Beberapa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik karena pembelajaran didalam kelas terkesan kaku dan terlihat kurangnya interaksi oleh peserta didik, hal tersebut dikarenakan sarana penyampaian materi perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia belum digunakan secara maksimal, salah satu

¹⁸ Rofiah, T. D. (2024). Tantangan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pendidikan Era Society 5.0. *Harmoni Media dan Metode dalam Pembelajaran IPA*, 89.

sarana yang dimaksud adalah peta Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang cenderung abstrak dan teoritis seringkali tidak memadai dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh sebab itu, kemampuan peserta didik dalam menangkap materi tersebut juga mengalami penurunan, dimana peserta didik tidak memiliki motivasi yang cukup kuat dalam mempelajari materi tersebut. Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut yang terkait dengan kurangnya kemampuan berpikir kritis terhadap materi oleh peserta didik maka diperlukan sebuah solusi yang tepat.

Dari beberapa penjelasan di atas melihat dari potensi *Diorama* sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di mata pelajaran IPAS, maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut dan implementasi *Diorama* dalam proses pembelajaran agar peserta didik tertarik untuk belajar dan memperhatikan selama proses pembelajaran.¹⁹ Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menguji efektivitas *Diorama* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap materi perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada kelas IV. Maka peneliti mengambil judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIORAMA* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK MAPEL IPAS KELAS IV MI AL MUNIR”**

¹⁹ Refi Wulandari, T. D. (2023). Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar. *Piwulang*, 218.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Diorama* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mapel IPAS kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Diorama* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mapel IPAS kelas IV?
3. Apakah media pembelajaran *Diorama* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mapel IPAS kelas IV?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Diorama* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mapel IPAS kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Diorama* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mapel IPAS kelas IV.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Diorama* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mapel IPAS kelas IV.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran berupa *Diorama* yang mudah digunakan dan menarik perhatian peserta didik.

2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat memperkaya pengetahuan peserta didik dan memudahkan mereka dalam memahami materi IPAS perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.
3. Tampilan visual yang menarik disajikan dalam bentuk tiga dimensi berupa koper berbahan dasar kayu dan triplek berukuran 60 x 40 x 20 cm, bagian dalam koper dilapisi dengan stiker, terdapat replika peta Indonesia berbahan stiker yang di bagian sisi bawah diberi magnet, terdapat miniatur peninggalan kerajaan yang ditemplei magnet agar bisa diletakkan pada bagian peta Indonesia yang berbahan *mdf (Medium Density Fibreboard)* tebal 9 mm, terdapat materi mengenai perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di bagian dalam koper.
4. Media *Diorama* ini dilengkapi dengan fitur evaluasi berupa TTS (Teka-Teki Silang) di bagian dalam koper.
5. Dapat diaplikasikan secara fleksibel dan mudah oleh guru IPAS di Sekolah Dasar sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa kepentingan, antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif, diharapkan dapat membantu peserta didik berlatih memahami konteks pembelajaran IPAS dengan lebih mendalam, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis.

2. Mendukung proses pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran *Diorama* diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran yang ada, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang

semakin berkembang. Hal ini dapat membantu peserta didik menjadi lebih terampil dalam proses pembelajaran.

3. Penekanan pada pembelajaran aktif

Diorama mendorong pembelajaran aktif, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam membuat dan mempresentasikan *Diorama*. Aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk mencerna dan mengolah informasi dengan lebih mendalam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Asumsi

Penggunaan media pembelajaran *Diorama* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS kelas IV MI AL MUNIR. Peserta didik kelas IV MI AL MUNIR memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik dengan menggunakan perangkat pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *Diorama* yang dikembangkan.

2. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan hanya dilakukan di MI AL MUNIR, sehingga hasil penelitian dan pengembangan hanya dapat diaplikasikan pada populasi dan sampel yang diteliti. Penggunaan media pembelajaran *Diorama* hanya difokuskan pada mata pelajaran IPAS perkembangan Kerajaan, Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di kelas IV, sehingga pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan lainnya masih perlu dikaji lebih lanjut.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan:

1. Penelitian oleh Rumdhiatul Laili Karimah, Cindya Alfi, Mohamad Fatih (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Diorama* Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Peserta didik Kelas V UPT SDN Jatitengah 01 Kabupaten Blitar)”. Berdasarkan hasil penelitian media *Diorama* siklus air dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, hal ini dilihat dari hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 84% dan validasi ahli media mendapatkan persentase 94% dengan kategori “Sangat valid”, hasil kelayakan media *Diorama* mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”, serta perhitungan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan rumus *N-Gain* mendapatkan hasil skor *N-Gain* 0.73 dengan persentase 73.37% kategori tinggi.²⁰ Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*, kelas yang diteliti tidak sama yaitu kelas V, melakukan penelitian yang sama mengenai kemampuan berpikir kritis. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada mata pelajarannya.
2. Penelitian oleh Nia Nur Lailiyah, Aan Widiyono (2023) berjudul “Pengembangan Media *Diorama* Berbasis *STEAM* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media model hidup berbasis *STEAM* untuk lebih mengembangkan kemampuan penalaran menentukan peserta didik sekolah dasar kelas 4 adalah layak dan kuat, dilihat dari hasil ahli media, materi, dan pembelajaran mendapat nilai sebesar 82%, 86%, dan 90%.

²⁰ Rumdhiatul Laili Karimah, C. A. Pengembangan Media Pembelajaran *Diorama* Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Siswa Kelas V UPT SDN Jatitengah 01 Kabupaten Blitar). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (2023). 5605-5606.

kelayakan Penggunaan media model manusia hidup berbasis *STEAM* dilihat dari reaksi peserta didik yang positif dan skor *N-gain* yang menunjukkan klasifikasi rendah.²¹ Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*, melakukan penelitian yang sama mengenai kemampuan berpikir kritis. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kelas, materi, dan pada penelitian ini berbasis *STEAM* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan tidak menggunakannya.

3. Penelitian oleh Iin Nadhliroh, Fitria Dwi Prasetyaningtyas (2018) berjudul “Pengembangan Media *Diorama* Berbasis *Audiovisual* Pada Muatan IPS Kelas V”. Hasil penelitian media *Diorama* berbasis *audiovisual* menunjukkan kelayakan dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *Diorama* berbasis *audiovisual* dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88,4% dan oleh ahli media dengan persentase 85,5% atau termasuk kriteria sangat layak; Hasil *uji t* diperoleh t_{hitung} sebesar 16.661 dan t_{tabel} 2.034; (3) peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,343 dengan kriteria sedang.²² Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi, dan penggunaan *Diorama* yang berbasis *audiovisual*, serta pada penelitian yang akan dilakukan mengenai kemampuan berpikir kritis.

²¹ Nia Nur Lailiyah, A. W. Pengembangan Media *Diorama* Berbasis *STEAM* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Basica: Journal of Primary Education*, (2023). 95.

²² Iin Nadhliroh, F. D. Pengembangan Media *Diorama* Berbasis *Audiovisual* Pada Muatan IPS Kelas V. *joyful Learning Journal*, (2018). 25.

4. Penelitian oleh Ernaz Peserta didiknto (2023) berjudul “Pengembangan Model *Project based Learning* tentang Kenampakan Alam Dengan Media *Diorama* Untuk Peningkatan *High Order Tingking Skill (HOTS)* Peserta didik Kelas 4 SDN Punten 01 Kota Batu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media *Diorama* dapat meningkatkan *HOTS* peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran tentang kenampakan alam dengan lebih efektif. Hal ini terlihat berdasarkan data yang diperoleh terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan membuat simpulan terhadap jenis-jenis kenampakan alam. Hasil tes pemahaman menunjukkan persentase peserta didik yang mampu mengidentifikasi jenis-jenis kenampakan alam meningkat dari 65% pada *pretest* menjadi 90% pada *posttest*.²³ Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi pelajarannya, penggunaan Model *Project based Learning* yang tidak digunakan pada penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan *High Order Tingking Skill (HOTS)* Peserta didik sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengenai kemampuan berpikir kritis.
5. Penelitian Umi Rosidania (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Diorama* PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah – Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Diorama* PATASWA (Papan Taman Satwa) telah mencapai kategori “Sangat Valid” maka media

²³ Siswanto, E. Pengembangan Model *Projectbased Learning* tentang Kenampakan Alam Dengan Media *Diorama* Untuk Peningkatan *High Order Tingking Skill (HOTS)* Siswa Kelas 4 SDN Punten 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, (2023). 751.

Diorama yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA yang dapat memotivasi peserta didik lebih minat dalam belajar dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan. Hal tersebut terlihat dari hasil ketiga Validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran adalah sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan hasil penggunaan media *Diorama* dengan angket respon peserta didik memperoleh hasil 87% dengan kriteria “Sangat Layak”.²⁴ Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi dan kelas untuk penelitian.

6. Penelitian oleh Puloh, Acep (2017) berjudul “Pengaruh Media *Diorama* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Sub Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup (Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung Tahun Ajaran 2017/2018)”. Penelitian ini menggunakan instrumen tes keterampilan berpikir kritis pada sub konsep klasifikasi mahluk hidup berupa soal uraian sebanyak 10 butir soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah *uji t* dengan taraf signifikan (α) = 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 . Hal ini menunjukkan ada pengaruh media *Diorama* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada sub konsep klasifikasi mahluk hidup di SMP Negeri 2 Gunungtanjung.²⁵ Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*, melakukan penelitian yang sama mengenai

²⁴ Rosidania, U. Pengembangan Media Pembelajaran *Diorama* PATASWA (Papan Taman Satwa) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah – Syafi’iyah Pancakarya Ajung-Jember, (2023).

²⁵ Puloh, A. Pengaruh Media *Diorama* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Sub Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup (Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung Tahun Ajaran 2017/2018), (2017).

kemampuan berpikir kritis. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi dan kelas yang diteliti.

7. Penelitian oleh Laila Nurul Sufa, Fajar Cahyadi, Mei Fita Asri Untari berjudul “Penerapan Media *Diorama* Skala terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan analisis kategori sangat baik dan baik sebanyak 50% sedangkan peserta didik berkemampuan analisis cukup dan kurang memiliki persentase 50%. Hasil tersebut diperoleh dengan menggunakan metode eksperimen yaitu dengan cara memberikan perlakuan terhadap satu kelas dalam kegiatan belajar mengajar, dan menggunakan desain penelitian *PreExperimental* dengan jenis *one group pretest and posttest design*.²⁶ Pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan pada media yang digunakan yaitu *Diorama*, melakukan penelitian yang hampir sama mengenai kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan berpikir kritis. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi pelajarannya.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran berarti alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran dengan tujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran yang lebih efektif²⁷

²⁶ Laila Nurul Sufa, F. C. Penerapan Media Diorama Skala terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Volume 2*, (2017). 52.

²⁷ Maharani, S. Media Pembelajaran Interaktif. *reseachgate*, (2020).

2. Diorama

Media Visual tiga dimensi yang memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep IPAS pada materi Persebaran Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia secara lebih mendalam, realistis, dan interaktif.²⁸

3. Kemampuan berpikir kritis

Sebuah proses yang menekankan sebuah basis kepercayaan-kepercayaan yang logis dan rasional, dan memberikan serangkaian standar dan prosedur untuk menganalisis, menguji dan mengevaluasi.²⁹ Jadi berpikir kritis dalam pendidikan merupakan kemampuan yang ingin dicapai dan alat yang dibutuhkan dalam proses membangun pengetahuan.

4. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara manusia, lingkungan, dan masyarakat. IPAS bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis serta mengajarkan untuk menjadi warga negara yang cinta damai.³⁰

²⁸ (Miftah Devi Amalia, 2017)

²⁹ (Saputra H. , 2020, p. 2)

³⁰ Mushlihin, S. M. *Pengertian Mata Pelajaran IPS*. Retrieved from Referensi Makalah, (2013, 4 20).