

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS MIDDLE B SD TUMBUH 2  
YOGYAKARTA MELALUI PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING  
(PBL) BERBANTU MEDIA DIORAMA**

Dian Eka Saputri<sup>1</sup>, Septiyati Purwandari<sup>2</sup>, Galih Istiningsih<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang  
[1dianekasaputri58@gmail.com](mailto:dianekasaputri58@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The reason for this research is that there are several obstacles faced during the learning process such as: (1) there are still students who do not understand abstract material (2) the need for a learning model that involves student activity (3) there are still students whose learning outcomes have not reached KKM. Efforts are made to overcome these problems by applying the diorama media-assisted Problem Based Learning (PBL) model to animal life cycle material to improve science learning outcomes. This research was conducted at SD Tumbuh 2 Yogyakarta in Middle B class which amounted to 15 students. This study used Classroom Action Research (PTK) conducted with II cycles. In the pre-cycle stage, an average score of 57 was obtained with the completion of 4 students. The first cycle stage gets an average score of 66 with 6 students completeness, while the second cycle stage gets an average score of 89 with 15 students completeness. Based on these results, it can be concluded that there is an increase in science learning outcomes in the Middle B class of SD Tumbuh 2 Yogyakarta through Problem Based Learning (PBL) learning assisted by diorama media.*

*Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning (PBL), Diorama.*

**ABSTRAK**

Alasan dilakukan penelitian ini adalah adanya beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran seperti : (1) masih terdapat siswa yang belum memahami materi bersifat abstrak (2) perlunya model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa (3) masih terdapat siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantu media diorama pada materi siklus hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tumbuh 2 Yogyakarta pada kelas Middle B yang

berjumlah 15 siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan II siklus. Pada tahap pra siklus mendapatkan nilai rata-rata 57 dengan ketuntasan 4 siswa. Tahap siklus I mendapatkan nilai rata-rata 66 dengan ketuntasan sebanyak 6 siswa, sedangkan tahap siklus II mendapatkan nilai rata-rata 89 dengan ketuntasan sebanyak 15 siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA kelas Middle B SD Tumbuh 2 Yogyakarta melalui pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media diorama.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Problem Based Learning (PBL), Diorama.

### **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pelajaran yang mempelajari alam sekitar dan pemberian pengalaman belajar secara langsung. Pengalaman belajar dapat terwujud melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPA sangatlah penting karena berisi materi ilmu pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui lingkungan sekitar siswa dapat mencari dan menerapkan informasi secara logis, kritis dan kreatif, serta dapat menunjukkan keterampilannya dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Pembagian kelas di SD Tumbuh 2 dilaksanakan melalui tahap multiusia (

*multiage class*) yaitu *Lower Class*, *Middle Class*, dan *Upper Class*. Kelas Multiusia merupakan kelas gabungan atau lebih dari satu tingkat kelas seperti *Lower* terdapat siswa kelas 1 dan 2, *Middle* terdapat siswa kelas 3 dan 4, dan *Upper* terdapat siswa kelas 5 dan 6.

Adanya penggabungan kelas tersebut dapat memunculkan beberapa permasalahan seperti hasil belajar pada pelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun, masih terdapat beberapa sekolah yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran IPA terutama pada SD Tumbuh 2 Yogyakarta.

Ditemukan beberapa kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran seperti (1) siswa

mengalami kesulitan dalam memahami materi siklus hidup hewan sehingga hasil belajar rendah (2) Materi siklus hidup hewan bersifat abstrak sehingga siswa kesulitan untuk memahami (3) Model pembelajaran yang diterapkan pada materi IPA jarang menggunakan kegiatan berkelompok untuk memecahkan masalah. Permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar, hal ini ditunjukkan dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dan 4 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM.

Pembelajaran IPA pada sekolah dasar sangatlah penting karena dapat membuktikan konsep dan manfaat IPA sehingga siswa dapat mempelajari lingkungan sekitar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam masih merupakan tahap pengenalan sederhana di sekolah dasar melalui pemahaman langsung terhadap alam sekitar. Pengalaman langsung dalam memahami materi akan lebih memperkuat daya ingat pada materi tersebut tentunya dapat menunjang peningkatan hasil belajar.

(Irawati et al., 2021) hasil belajar adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil belajar dari proses belajar. (Rahman, 2021) hasil belajar adalah hal yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, hasil tersebut dapat berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dibuktikan dengan hasil evaluasi. Pendapat ini sejalan dengan (Sasmita et al., 2023) bahwa hasil belajar merupakan capaian atau hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran baik melalui penugasan maupun mengerjakan soal evaluasi. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu hal yang dapat dicapai setiap siswa sebagai pengalaman dan kemampuan baru setelah melakukan pembelajaran.

Pembelajaran IPA memperkenalkan dunia nyata untuk memberikan pengalaman langsung terhadap proses pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa model, salah satunya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan memberikan situasi masalah yang relevan dan kompleks yang memerlukan pemecahan. Proses pemecahan masalah ini mendorong siswa untuk aktif dalam mencari solusi, mengembangkan pemahaman konsep, dan menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya. (Kristiana & Radia, 2021) Model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata atau yang berada dilingkungan sekitar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari informasi dan memecahkan masalah.

Selain menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), keberhasilan suatu pembelajaran juga didukung dengan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat memiliki dampak besar pada minat, keterlibatan, dan motivasi siswa. Media digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang

menarik dan dapat diakses secara visual atau interaktif.

(Maulana et al., 2022) Media Diorama adalah alat bantu pembelajaran yang menggambarkan ilustrasi miniatur kecil tiga dimensi dari suatu kejadian sebenarnya. Media diorama bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi konkrit dalam memecahkan masalah yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas Middle B SD Tumbuh 2 Yogyakarta Melalui Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Diorama” yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA kelas Middle B Sd Tumbuh 2 Yogyakarta melalui pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media diorama.

## **B. Metode Penelitian**

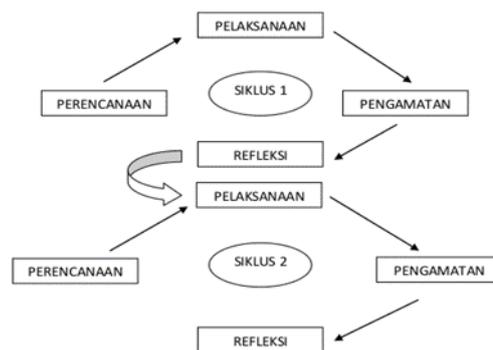
Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tentang upaya pemecahan masalah dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan utamanya adalah

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menciptakan perubahan atau inovasi dalam praktik pengajaran berdasarkan refleksi guru terhadap masalah yang ditemui. Menurut (Azizah, 2021) PTK adalah untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas sekaligus memberi pemecahan masalahnya.

Pada penelitian ini menggunakan desain PTK dari Kemmis dan MC Taggart yang dilakukan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Alat yang digunakan untuk mengukur dan mengambil data yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan mengamati kegiatan pembelajaran secara langsung. Tes dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil ketika siswa telah memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

Penelitian ini dilakukan di SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Subjek penelitian ini siswa kelas *Middle B*

yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian dilakukan mulai tanggal 01 September 2023- 30 November 2023. Adapun langkah-langkah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut :



**Gambar 1. Desain PTK  
Kemmis dan MC Taggart**

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat rancangan dan menentukan fokus masalah. Pada tahap ini menjelaskan mengenai apa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Rencana ini dapat diajukan sebagai acuan dalam melakukan setiap tindakan agar mencapai tindakan yang maksimal.

#### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan implementasi dari isi rancangan yang dilakukan secara sadar dan terkendali. Pelaksanaan juga

dilakukan disertai dengan niat untuk memperbaiki keadaan.

### 3. Pengamatan

Pengamatan dan tindakan terjadi secara bersamaan. Objek pengamatan adalah keseluruhan proses tindakan yang berkaitan, pengaruhnya, keadaan dan kendala tindakan.

### 4. Refleksi

Tahap ini digunakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi selama proses pembelajaran.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian dilaksanakan di SD Tumbuh 2 Yogyakarta pada kelas *Middle B* pelajaran IPA materi siklus hidup hewan. Pembelajaran dengan materi tersebut pernah dilakukan melalui metode ceramah. Pada pembelajaran yang pernah dilaksanakan belum menggabungkan variasi model pembelajaran dan media yang efektif sehingga menyebabkan beberapa siswa masih belum paham mengenai materi siklus hidup hewan dan hasil belajar belum memenuhi standar KKM yang ditentukan.

**Tabel 1. Data Hasil Belajar  
Pra Siklus**

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus
1.	A1	55
2.	A2	60
3.	A3	45
4.	A4	75
5.	A5	55
6.	A6	75
7.	A7	40
8.	A8	55
9.	A9	55
10.	A10	55
11.	A11	45
12.	A12	75
13.	A13	45
14.	A14	45
15.	A15	75
Jumlah		855
Rata-Rata		57

Berdasarkan hasil pra siklus Ditemukan beberapa kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran seperti (1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi siklus hidup hewan sehingga hasil belajar rendah (2) Materi siklus hidup hewan bersifat abstrak sehingga siswa kesulitan untuk memahami (3) Model pembelajaran yang diterapkan pada IPA jarang menggunakan kegiatan berkelompok untuk memecahkan masalah.

**Tabel 2. Data Hasil Belajar**

<b>Siklus 1</b>		
No	Nama Siswa	Nilai siklus 1
1.	A1	60
2.	A2	75
3.	A3	65
4.	A4	80
5.	A5	80
6.	A6	80
7.	A7	40
8.	A8	65
9.	A9	55
10.	A10	70
11.	A11	65
12.	A12	75
13.	A13	45
14.	A14	55
15.	A15	80
Jumlah		990
Rata-Rata		66

Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA materi siklus hidup hewan masih terdapat siswa yang belum memenuhi standar KKM. SD Tumbuh 2 Yogyakarta menetapkan nilai KKM pada pelajaran IPA adalah 75. Dari data tabel diatas menunjukkan 6 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 9 siswa belum mendapatkan nilai di atas KKM. Maka dari itu, untuk memperbaiki pada siklus II peneliti melakukan refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran yaitu : (1) Kesesuaian proses pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang dibuat (2) penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif pada materi siklus hidup hewan (3) antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran (4) sebagian siswa masih bingung terhadap model *Problem based Learning* (PBL) dan media diorama (5) beberapa siswa belum aktif dalam kegiatan diskusi (6) hasil tes siklus I terdapat 9 siswa yang belum tuntas.

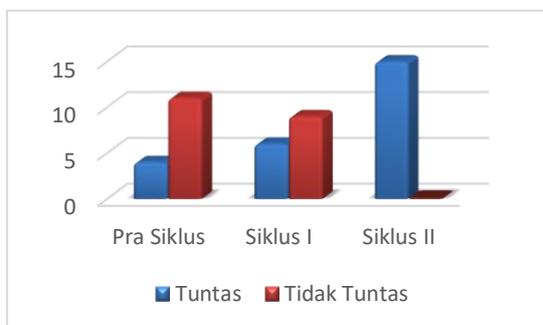
Berdasarkan hasil pengamatan diatas maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II yaitu : (1) menjelaskan kembali terkait model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media diorama agar siswa lebih memahami langkah-langkah pembelajaran (2) memastikan setiap anggota kelompok bergantian dalam menjawab pertanyaan (3) menjelaskan kembali materi siklus hidup hewan.

**Tabel 3. Data Hasil Belajar**

<b>Siklus II</b>		
No	Nama Siswa	Nilai siklus 2
1.	A1	80

2.	A2	95
3.	A3	85
4.	A4	100
5.	A5	95
6.	A6	100
7.	A7	80
8.	A8	80
9.	A9	85
10.	A10	85
11.	A11	80
12.	A12	100
13.	A13	90
14.	A14	85
15.	A15	95
Jumlah		1335
Rata-rata		89

Berdasarkan tabel diatas bahwa tahap siklus II telah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. 15 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dapat dikatakan tuntas. Maka dari itu penelitian pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dihentikan karena semua siswa sudah mencapai nilai diatas KKM. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dalam diagram berikut ini.



**Gambar Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar**

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantu diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar dapat dilihat ketika siswa menyelesaikan tes.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial seperti teman sekelas, dengan belajar bersama teman akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan menalar (Sulistin, 2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning terdapat alur dan sintaks yang harus diikuti, diantaranya; 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing pengalaman individu/kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan

hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Pamungkas, M.B, Wiwin, S, 2023).

Dalam sintaks model *Problem Based Learning* (PBL), siswa dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran dengan menyelesaikan permasalahan yang ada melalui kerjasama kelompok. Selama kegiatan pembelajaran siswa diberikan media diorama sebagai alat untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Media diorama dapat menunjukkan sebuah fenomena atau kejadian yang abstrak menjadi konkrit dapat membantu siswa dalam memahami materi. Peneliti sebelumnya juga membuktikan bahwa penggunaan media diorama juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa (U.Mastuti Hafsah, D. Rohman Soleh, 2023). Penggunaan media diorama dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena dapat memberikan pengalaman langsung dan merangsang imajinasi siswa terhadap objek yang diamati.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan Hasil belajar IPA kelas Middle B SD Tumbuh 2 Yogyakarta melalui pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media diorama. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa meningkat pada tahap Pra Siklus memperoleh nilai rata-rata 57 dengan ketuntasan 4 siswa. Tahap Siklus I memperoleh nilai rata-rata 66 dengan ketuntasan sebanyak 6 siswa. Tahap siklus II memperoleh nilai rata-rata 89 dengan ketuntasan 15 siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas *Middle B*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.

- <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 818–826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa : Elementary Education Research*, 7(4), 136–142. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Pamungkas, M.B, Wiwin, S, & P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas V Materi Siklus Air Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Diorama. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Sasmita, D., Prihantara, W., & Safitri, F. (2023). Peningkatan Hasil belajar siswa materi ide pokok melalui modelproblem-based learning pada kelas 4 SDN Junrejo 2 Batu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 833–841. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Sulistin, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siklus Hidrologi Dengan Model Problem Based Learning Dan Media Diorama Pada Siswa Kelas VA SDN Junrejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(3), 1–23.
- U.Mastuti Hafsah, D. Rohman Soleh, Y. R. D. (2023). *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari*. 08(September), 1–23.