

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  
MATERI RANTAI MAKANAN SISWA KELAS V SD**

Lailatul Maghfiroh<sup>1</sup>, Triman Juniarso<sup>2</sup>, Amelia Widya Hanindita<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>1</sup>[lailamaghfiroh0102@gmail.com](mailto:lailamaghfiroh0102@gmail.com), <sup>2</sup>[trimanunipa@gmail.com](mailto:trimanunipa@gmail.com),

<sup>3</sup>[ameliahanindita@unipasby.ac.id](mailto:ameliahanindita@unipasby.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by students' difficulties in understanding food chain material, this is because the learning model used is still conventional. Therefore, researchers assume that using the new learning model is expected to increase student activity in the teaching and learning process so that learning outcomes also increase. The aim of this research is to determine the effect of the Problem Based Learning learning model assisted by diorama media on science learning outcomes in class V elementary school food chain material. This research is quantitative research with experimental research using a quasi-experimental design with a pretest-posttest design with control group. The results of the research show that there is an influence of Problem Based Learning assisted by diorama media on the science learning outcomes for class V food chain material. This can be seen from the average learning outcomes which have increased in the research. The mean posttest value for the control class was 78.27, which was greater than the pretest for the control class, namely 50.77. The mean posttest score for the experimental class was 83.65, which was greater than the pretest for the control class, namely 53.65. The significance value shows  $0.000 < 0.05$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means there is an influence of the Problem Based Learning learning model assisted by diorama media on the science learning outcomes of food chain material for class V elementary school.*

*Keywords: Problem Based Learning Model, Diorama Media, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami materi rantai makanan, hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Oleh karena itu, peneliti beranggapan bahwa dengan digunakannya model pembelajaran baru diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar juga meningkat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan penelitian eksperimen menggunakan desain eksperimen semu (quasi experiment) dengan rancangan pretest-posttest with control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan kelas V. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang mengalami peningkatan dalam penelitian. Nilai mean posttest kelas kontrol sebesar 78.27 lebih besar daripada pretest kelas kontrol yaitu sebesar 50.77. Nilai mean posttest kelas eksperimen sebesar 83.65

lebih besar daripada pretest kelas kontrol yaitu sebesar 53.65. Nilai signifikansi yang menunjukkan  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan kelas V SD.

Kata Kunci: Model pembelajaran problem based learning, media diorama, hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan hal penting bagi kemajuan suatu negara. Tujuan pendidikan yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 terus dicapai melalui pengembangan pendidikan di Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan data dari Survei *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), kualitas pendidikan Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara berkembang di Asia Pasifik, dan kualitas guru menempati peringkat 14 dari 14 negara berkembang

(Syahputra et al. 2022). Salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah kurangnya kemampuan guru untuk memaksimalkan potensi setiap siswa. Model pembelajaran konvensional dianggap lebih praktis daripada model pembelajaran lainnya, guru hanya akan menggunakan model konvensional.

Model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar (Mulyono dalam Rufaidah & Ekayanti, 2022). Sementara guru hanya menyampaikan informasi melalui ceramah, siswa hanya mencatat penjelasan guru dan kemudian mengerjakan tugas dan latihan. Pembelajaran harus berpusat pada siswa daripada guru. Selain itu, guru harus bijak dalam memilih model pembelajaran untuk setiap mata pelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar

adalah model *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah), karena dengan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa dilatih untuk berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* akan lebih meningkatkan hasil belajar yang optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Model *Problem Based Learning* sangat tepat digunakan terutama untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang terkait langsung dengan alam sekitar dan kelangsungan hidup manusia, dan harus diajarkan di semua jenjang pendidikan, dari tingkat dasar hingga tingkat atas, bahkan di perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (SD) (Maria & Stirk 2019).

Materi rantai makanan sangatlah dekat dengan kehidupan siswa, bahkan banyak ditemukan proses rantai makanan yang terjadi diantara kehidupan manusia. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan pembelajaran siswa yang hanya

disajikan secara konvensional, materi tersebut seharusnya disajikan secara kontekstual, sehingga siswa tidak hanya memahami secara teori, namun siswa memahami materi rantai makanan berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran, dan mengaplikasikan temuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan pembelajaran ini, antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dapat meningkat. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran, salah satunya melalui model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Sopiadin & Sahroni (dalam Marliana, Iriansyah, and Barkah 2021), hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Peneliti memilih ranah kognitif, ranah ini berhubungan dengan segala upaya dan pemikiran yang berhubungan dengan aktivitas otak

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V proses pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional. Guru masih minim menggunakan media dalam proses pembelajaran dan hanya terpaku pada buku teks sebagai sumber belajar. Tanpa didukung penggunaan media pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Singh & Hashim 2020), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Kintoko 2019), alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi yang terdiri antara lain buku, tape-recoder, kaset, video kamera, video recoder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Menurut Mahmudah (2019) "Media adalah perantara, pengantar". Media digunakan untuk membantu menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih

mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (Umar, 2014). Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran IPA yang menyenangkan, efektif, aktif, dan berfikir kritis. Menurut Mahmudah (2019) "pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran". Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan relevan digunakan dalam proses pembelajaran adalah media diorama.

Media pembelajaran materi rantai makanan yang digunakan masih terbatas pada gambar ilustrasi yang ada pada buku siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa yang duduk di belakang ramai sendiri dengan membicarakan hal-hal di luar materi, hal tersebut menyebabkan tidak terjadi pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Jumiati 2017). Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media diorama materi siklus rantai makanan. Media diorama rantai makanan yang berjenis tiga

dimensi (3D) yang inovatif dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami proses terjadinya rantai makanan. Hal ini disebabkan, media yang dikembangkan terdiri dari komponen-komponen pada rantai makanan. Seperti ilustrasi berupa hewan-hewan dan tumbuhan yang ada dalam ekosistem tertentu. Selain itu media diorama rantai makanan membantu siswa dalam melakukan aktivitas saintifik di antaranya mengamati, melakukan percobaan, dan mendiskusikan terhadap pengamatan yang telah dilakukan.

Penelitian Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD secara khusus belum banyak diteliti. Secara aksiologi kebaruan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah kontribusi inovasi ilmu pengetahuan dalam aspek objek penelitian yaitu Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD. Keterbaruan terkini penelitian ini terletak pada penggunaan mata pelajaran IPA materi rantai makanan

yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantu media diorama untuk kelas V SD dalam instrumen penilaian hasil belajar siswa yang menjadikannya berbeda dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD".

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan siswa kelas V SD. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi menjadi acuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan menambah pengalaman baru dalam pembelajaran IPA, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen,

menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *pretest-posttest with control group*. Populasi penelitian keseluruhan siswa SDN Gayungan II Surabaya kelas V adalah 52 siswa. Sampel penelitian yakni siswa kelas VA yang berjumlah 26 siswa sebagai sampel untuk kelas kontrol dan kelas VB yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini penentuan sampel dilakukan dengan cara *non random sampling* (sampel tidak acak) dengan teknik *purposive sampling*. Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang dilakukan secara objektif memakai *pretest* dan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa instrumen tes. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diperoleh merupakan hasil dari nilai tes yang dilakukan pada siswa sebanyak 26 anak pada masing-masing kelas. Adapun data tes hasil belajar diperoleh dari penelitian berupa 20 soal pilihan ganda yang diberikan di awal

sebelum dijelaskan materi tersebut (*pretest*) dan diberikan kembali pada saat di akhir pembelajaran (*posttest*) yang dikerjakan oleh siswa kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Berikut ini merupakan tes hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 1 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1	A Y A	30	85
2	A H M	60	75
3	A B E	70	70
4	A R H	75	90
5	A A F	60	80
6	B A P	60	65
7	D A D	55	75
8	D S	60	85
9	A D L	40	75
10	F Z	55	85
11	G A P	50	60
12	G P	70	90
13	H R P	50	75
14	I A N	40	85
15	I R	55	80
16	J A R	60	70
17	K M R	50	75
18	K A A	45	85
19	M M A	60	80
20	M A	30	75
21	M A P	35	85
22	N T P	40	75
23	R G A	45	90
24	R D S	45	70
25	S R A	50	80
26	V I P	30	75

**Tabel 2 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1	A F K	55	80
2	A L M	70	85

3	A Z	60	90
4	A J I	60	85
5	A Z A	40	70
6	A P A	55	80
7	A M S	45	90
8	D S K	50	75
9	D K B	60	75
10	F A T	50	65
11	G S Z	55	95
12	I A A	45	85
13	I A S	55	80
14	J Z	55	90
15	K A A	60	100
16	K D L	45	90
17	M P R	50	80
18	M D P	60	70
19	M A R	45	95
20	M S E	55	95
21	M A M	65	90
22	N F C	35	70
23	N A S	50	75
24	R S U	60	80
25	S P A	50	85
26	S A P	65	100

Tabel 1 menjelaskan hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VA saat melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* dan media diorama pada materi rantai makanan. Sedangkan pada tabel 2 menjelaskan hasil *pretest* dan

*posttest* pada siswa kelas VB saat melakukan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dan media diorama pada materi rantai makanan.

### Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dapat menentukan normal atau tidaknya suatu data sebelum diberi perlakuan. Menurut Santoso (2016), dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Significant*), yaitu jika pada hasil data normalitas signifikan > 0,05 maka data tersebut dapat dinyatakan normal. Jika signifikan < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak normal. Data yang digunakan adalah nilai hasil *pretest* dan *posttest* dengan mengolah menggunakan bantuan SPSS 21. Berikut adalah hasil uji normalitas yang akan disajikan dalam bentuk tabel 3.

**Tabel 3 Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.117	26	.200*	.958	26	.354
Posttest Kontrol	.164	26	.071	.940	26	.133
Pretest Eksperimen	.142	26	.189	.967	26	.553
Posttest Eksperimen	.129	26	.200*	.962	26	.426

Kesimpulan dari hasil uji normalitas yang disajikan dalam tabel adalah menggunakan *test of normality shapiro-wilk*. Uji normalitas dari tabel adalah signifikan > 0,05 sehingga data tersebut dikatakan normal.

atau tidaknya variasi sampel dari populasi yang sama. Jika pada hasil uji homogenitas signifikan > 0,05 maka data tersebut dapat dinyatakan homogen. Jika signifikan < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak homogen. Uji homogenitas ini disajikan dalam tabel berikut.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas), seragam

**Tabel 4 Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa**

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil IPA	Belajar	Based on Mean	1.566	1	50	.217
		Based on Median	1.257	1	50	.268
		Based on Median and with adjusted df	1.257	1	47.286	.268
		Based on trimmed mean	1.551	1	50	.219

### Uji T-tes

Berdasarkan tabel pengujian yang menggunakan bantuan SPSS 21 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,217 karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni  $0,217 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan homogen.

Uji hipotesis atau biasa disebut T-tes adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jenis data yang digunakan untuk menghitung uji *t-test* adalah hasil *pretests* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Uji hipotesis yang digunakan dalam



penelitian ini adalah uji *Statistic parametik Paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Uji *Paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan rata-rata dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil perhitungan dari hasil hipotesis *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5 Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kontrol	50.77	26	12.465	2.445
	Posttest Kontrol	78.27	26	7.739	1.518
Pair 2	Pretest Eksperimen	53.65	26	8.192	1.607
	Posttest Eksperimen	83.65	26	9.650	1.892

Tabel *Paired Samples Statistics* menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variabel pada sampel berpasangan.

- 1) Posttest pada kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata (mean) 78.27 dari 26 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 7.739 dengan standar error 1.518.
- 2) Posttest pada kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata (mean)

83.65 dari 26 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh 9.650 dengan standar error 1.892.

Hal ini menunjukkan posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada posttest pada kelas kontrol. Namun rentang sebaran data posttest pada kelas eksperimen juga menjadi semakin lebar dan dengan standar error yang semakin tinggi.

**Tabel 6 Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Kontrol & Posttest Kontrol	26	.035	.865
Pair 2	Pretest Eksperimen & Posttest Eksperimen	26	.330	.099

**Tabel 7 Paired Samples Test**

Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-27.500	14.440	2.832	-33.332	-21.668	-9.711	25	.000
-30.000	10.392	2.038	-34.198	-25.802	-14.720	25	.000

Dari Hasil tabel 7 di atas nilai signifikan yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$  , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti secara parsial variabel independen (model *Problem Based Learning*) tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (hasil belajar IPA).

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan kelas V SD.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan bertepatan pada tanggal 5 sampai dengan 8 Desember 2023 di SDN Gayungan II Surabaya. SDN Gayungan II Surabaya memiliki

program unggulan yakni inklusi. Program unggulan tersebut menjadi ciri khas SDN Gayungan II Surabaya sehingga menjadi pembeda dengan lembaga pendidikan lainnya. Sebagai lembaga pendidikan, SDN Gayungan II Surabaya sangat baik dalam memberikan pelayanan. Dengan berbagai prestasi yang didapatkan menjadikan SDN Gayungan II terakreditasi A. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dan masing-masing kelas berjumlah 26 siswa. Dalam pembelajaran di kelas kontrol peneliti menggunakan model konvensional. Pada saat pembelajaran menggunakan model konvensional, ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan dan ada siswa yang tidak memperhatikan. Hal ini dikarenakan dalam model

konvensional peneliti hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga kurang menarik perhatian siswa. Sementara itu, dalam pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama di kelas eksperimen yaitu kelas VB, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama membuat siswa menjadi aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Secara teoritis penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djonomiarjo, Triono, Patilanggio (2018) pendekatan pemecahan masalah ini menempatkan guru sebagai fasilitator di mana kegiatan belajar mengajar akan dititik beratkan pada keaktifan siswa.

Sebelumnya, alasan peneliti memilih model *Problem Based Learning* berbantu media diorama pada penelitian ini dengan harapan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif berkaitan dengan pembelajaran IPA materi rantai makanan. Pada penelitian ini, penggunaan model *Problem Based Learning* ditekankan pada adanya media diorama yang

membantu ketika proses pembelajaran berlangsung. Model *Problem Based Learning* dipilih peneliti karena pada model ini siswa dilatih memecahkan sebuah permasalahan nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dengan proses pemecahan masalah ini dapat melatih dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Proses pembelajaran yang mengikut sertakan siswa secara aktif baik individu maupun kelompok, akan lebih bermakna karena dalam proses pembelajaran siswa mempunyai lebih banyak pengalaman. Sejalan dengan pendapat Asri dkk. (2022) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada permasalahan nyata agar dicari pemecahan masalah dan solusinya oleh siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menggunakan media diorama pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media diorama ini akan mengkonkretkan materi rantai makanan yang abstrak menjadi nyata. Pada penelitian ini, media diorama bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sekaligus memecahkan masalah yang

diberikan oleh guru. Media diorama dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran saat berlangsung dengan sintaks model *Problem Based Learning*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan aktivitas belajar yang baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media diorama telah terlaksana dengan sangat baik. Keterlaksanaan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat maka akan menghasilkan pembelajaran yang baik dan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang baik pula (Sudjana dalam Fitria dan Suryanti, 2022). Keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan untuk mendeskripsikan kesesuaian kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan langkah-langkah yang telah dibuat pada modul ajar kelas eksperimen. Aktivitas guru dan siswa sebaiknya terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan model *Problem Based Learning* dapat membuat pembelajaran IPA lebih bermakna sesuai dengan teori belajar David Ausubel. Teori belajar David Ausubel terkenal dengan belajar bermaknanya. Belajar bermakna Ausubel erat kaitannya dengan belajar berbasis masalah (PBL), karena dalam pembelajaran ini pengetahuan tidak diberikan dalam bentuk jadi melainkan siswa menemukan kembali. Selain itu pada pembelajaran ini, informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (Sholikin, Nur, Imam, dan Abdussakir, 2022).

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan. Untuk menemukan tujuan tersebut peneliti menggunakan teknik analisis data berupa uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis meliputi uji T-test. Peneliti mengukur pengujian menggunakan IBM SPSS Statistics v.21 for windows.

Menurut Arikunto (2006) uji normalitas merupakan uji yang

dilakukan untuk membuktikan data dari sampel yang dimiliki berasal dari yang populasi berdistribusi normal, data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada uji normalitas dengan cara membandingkan nilai sig. (2 – tailed) dengan taraf signifikan 0,05. Jika pada hasil data normalitas signifikan > 0,05 maka data tersebut dapat dinyatakan normal. Jika signifikan < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan dalam tabel 4.1 adalah menggunakan test of normality shapiro-wilk karena jumlah data yang digunakan tidak lebih dari 50 siswa yakni sebanyak 26 siswa. Uji normalitas dari tabel adalah signifikan > 0,05 sehingga data tersebut dikatakan normal.

Menurut Putri et al., (2018) uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansnya menggunakan levene's test. Nilai probalitas lebih besar dari 0,05 maka data berasal dari populasi yang variansnya sama atau homogen. Berdasarkan tabel 4.2 pengujian yang menggunakan bantuan SPSS

21 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,217, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni  $0,217 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan homogen.

Pada uji hipotesis berupa uji T-test, pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu Sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sebaliknya apabila Sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (Fauziyah, Nur and Indri 2020). Uji hipotesis bertujuan untuk menjawab pertanyaan atau untuk mengetahui adakah hubungan atau pengaruh pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis digunakan apabila datanya berdistribusi normal serta mempunyai variansi homogen. Maka untuk mengetahui tujuan tersebut peneliti menggunakan uji hipotesis berupa analisis regresi linear sederhana sebagai berikut nilai signifikan yang di peroleh sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama

terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan kelas V SD.

Secara empiris, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Suryanti (2022) bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPA materi siklus hidup hewan kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Santi et al. (2023) juga menunjukkan ada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPS. Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang sudah di analisis dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada capaian hasil belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media diorama IPA materi rantai makanan dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran karena adanya perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen saat

penerapan media diorama IPA materi rantai makanan pada saat pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang mengalami peningkatan dalam penelitian. Nilai mean posttest kelas kontrol sebesar 78.27 lebih besar daripada pretest kelas kontrol yaitu sebesar 50.77. Nilai mean posttest kelas eksperimen sebesar 83.65 lebih besar daripada pretest kelas eksperimen yaitu sebesar 53.65. Nilai signifikansi yang menunjukkan  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPA materi rantai makanan kelas V SD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktik)*. Jakarta: Rineka.
- Asri, Y.N., Rahmi Mudia Alti, Vini Rizqi, Ely Rismawati & Ni Putu Gatriyani 2022. *Model- Model Pembelajaran*. Sukabumi: Haura Utama.
- Djononiarjo, Triono, and Patilanggio. 2018. "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar* 05: 39–46.

- <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (4): 850–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Fitria, Siti Zahrotul Ulumul, and Suryanti. 2022. "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Abstrak." *Jpgsd* 11: 1100–1113.
- Jumiati. 2017. "Penerapan Metode Karya Wisata Pada Konsep Dasar IPA MI/SD Materi Perkembangbiakan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 19-27. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.765>
- Kintoko, Niken. 2019. Bahan Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/4190>
- Mahmudah, Laily. 2019. "Penggunaan Media Monopoli Untuk Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Hubungan Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup (Rantai Makanan) Siswa Kelas IV SDN Puhjarak 1 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018." *Simki-Pedagogia* 3: 3–7. Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri. [simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id)
- Maria Dimova, Cookson, and Peter M.R. Stirk. 2019. "Multiculturalism and Moral Conflict" 9–25. <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203869444/multiculturalism-moral-conflict-maria-dimova-cookson-peter-stirk>
- Marliana, R, H S Iriansyah, 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Melalui Metode *Problem Solving*." Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (pp. 280-285) <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1308/9>.
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Team Games Tournaments* dan *Team Assisted Individualization*. *Jurnal Manajerial*. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.97>
- Rufaidah, Fika Karunia, and Arta Ekayanti. 2022. "Hubungan

- Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) Terhadap Motivasi Belajar & Kemampuan Pemecahan Masalah.” *Edupedia* 5 (2): 202.  
<https://doi.org/10.24269/ed.v5i2.1005>.
- Santi, Mentari Dharma, Farida Nursyahidah, Aryo Andri Nugroho, and Estiyani Estiyani. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Canva Pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03.” *Journal on Education* 5 (4): 12272–80.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2199>.
- Santoso, Singgih. 2016. *Statistik Parametrik Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sholikin, Nur Wiji, Imam Sujarwo, and Abdussakir Abdussakir. 2022. “Penerapan Teori Belajar Bermakna Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Kelas X.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (1): 386–96.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1163>.
- Singh, Perbindar Kaur Pajan, and Harwati Hashim. 2020. “Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners.” *Creative Education* 11 (03): 262–74.  
<https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>.
- Syahputra, Yuda, Ardimen Ardimen, Romi Fajar Tanjung, Lira Erwinda, Afifah Nawang Wulan, Chairatul Fadhila, and Famela Zulfikar. 2022. “Pengembangan Instrumen Keterampilan Belajar Mahasiswa.” *Cenderawasih Journal of Counseling and Education* 1(2): 55–65.  
<https://doi.org/10.31957/cjce.v1i2.2631>.
- Umar. 2014. “Peran dan Fungsi Media Pembelajaran.” *Jurnal Tarbiyah* 11 (1): 131–44.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. 2020. “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (1): 23–27.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.