PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 4 MEGUGEDE

Muhamad Alif Shidiq[1], Prabawati Nurhabibah[2], Endra Setiawan[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Cirebon
[3]SDN 4 Megugede
[1]alif.m.assidiq@gmail.com,[2]prabawati@umc.ac.id,
[3]endrasetiawan71@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes in Natural and Social Sciences, as indicated by the average score of 65.2 in the end-of-year assessment for the Natural and Social Sciences subject in class IV B, which is still below the criteria for achieving learning objectives. One of the factors affecting the low learning outcomes is the suboptimal use of media that actively involves students. This study aims to improve the learning outcomes of Natural and Social Sciences on biodiversity material with the help of diorama media. The classroom action research used in this study refers to the model developed by Kemmis and McTaggart, which consists of four components: (1) planning, (2) acting, (3) observing, and (4) reflecting. This research was conducted over 2 cycles. The data collection technique used multiple-choice tests to measure the learning outcomes of Natural and Social Sciences. Data analysis was conducted descriptively, both qualitatively and quantitatively. The success of the learning process is demonstrated by the average student scores reaching KKTP of 75.00 in each cycle. The students' learning outcomes showed significant improvement. The average score increased from 67.2 (pre-cycle), to 73.2 (Cycle I), and finally reached 82.6 (Cycle II). Similarly, the percentage of learning completeness, which was initially only 44% in the pre-cycle, increased to 60% in Cycle I, and reached 84% in Cycle II. Based on these results, the use of diorama media has proven to enhance learning outcomes in Natural and Social Sciences on the topic of biodiversity for 4th grade B students at SDN 4 Megugede.

Keywords: Diorama Media, Improvement of Learning Outcomes, Natural and Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, hal ini ditandai dengan nilai hasil belajar pada penilaian akhir tahun mata pelajaran Ilmu Pengatahuan Alam dan Sosial kelas IV B, diperoleh rata-rata nilai sebesar 65,2, yang masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar

adalah belum optimalnya penggunaan media yang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi keanekaragaman hayati dengan bantuan media diorama. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam studi ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, terdiri atas empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan dengan rata-rata nilai peserta didik mencapai KKTP sebesar 75,00 pada setiap siklus. Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai meningkat dari 67,2 (prasiklus), menjadi 73,2 (Siklus I), dan akhirnya mencapai 82,6 (Siklus II). Begitu juga dengan persentase ketuntasan belajar, yang awalnya hanya 44% pada prasiklus, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai 84% pada Siklus II. Berdasarkan hasil tersebut penggunaan media diorama terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi keanekaragaman hayati kelas IV B SDN 4 Megugede
Kata Kunci: Media Diorama, Peningkatan Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa mengasah keterampilan berpikir kritis, menganalisis informasi yang mereka terima dan membuat keputusan yang bijaksana dalam kehidupan sehari-hari (Septiana, 2023). Dalam pembelajaran IPAS, keaktifan siswa sangatlah diperlukan. Keaktifan belajar akan memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam mengonstruk pengetahuannya. Pengalaman nyata tersebut akan memberikan kegiatan belajar yang bermakna dan akan berdampak baik terhadap hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik (Evitasari, 2022).

Rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai di berbagai satuan pendidikan dasar di Indonesia. Berbagai studi menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya minat dan motivasi siswa, metode pembelajaran yang tidak bervariasi, serta keterbatasan media dan sarana pembelajaran turut berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

IPAS. sebagian besar siswa kesulitan memahami materi IPA, yang tercermin dalam rendahnya persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan (Dauly, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama guru kelas IV B SDN 4 Megugede, Kabupaten Cirebon, diketahui bahwa minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mengalami penurunan. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan pertanyaan, respon dari siswa terkadang minim, serta terlihat kurang antusias dalam mencari informasi untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Beberapa siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru, seolah-olah guru menjadi satu-satunya sumber informasi.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus pada penilaian akhir tahun (PAT) mata pelajaran IPAS kelas IV B, diperoleh rata-rata nilai sebesar 65,2, yang masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu 75,00. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga terlihat adanya tantangan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang diperkirakan mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah belum optimalnya penggunaan media yang melibatkan siswa secara aktif. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran (Novita, 2019).

Pembelajaran masih didominasi oleh metode penyampaian materi dan penggunaan media cetak biasa tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan pembelajaran menjadi kurang efektif (Rahayu, 2022). Situasi seperti ini, proses pembelajaran cenderung fokus pada penyampaian materi oleh guru, sementara keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi dan memahami konsep belum sepenuhnya optimal. Guru tentu telah berusaha memberikan pembelajaran terbaik sesuai dengan kondisi dan sumber daya yang tersedia. Namun tantangan seperti keterbatasan waktu, sarana, serta kebutuhan akan persiapan yang matang sering kali menjadi pertimbangan dalam

pemilihan strategi atau media pembelajaran. Akibatnya, penggunaan media konkret maupun pendekatan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa belum dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas IV B, penggunaan media pembelajaran yang bersifat menarik dan interaktif belum sepenuhnya dioptimalkan. Media yang digunakan masih didominasi oleh bahan cetak seperti buku modul pembelajaran, yang meskipun bermanfaat sebagai sumber belajar, belum sepenuhnya mampu merangsang ketertarikan dan keaktifan seluruh siswa. Kondisi ini berpotensi menyebabkan sebagian siswa merasa cepat jenuh, penyampaian materi kurang maksimal terserap dan keterampilan siswa dalam memahami serta mengaplikasikan konsep belum berkembang secara optimal, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar. Menurut Purnomowati (2021), Penggunaan metode atau model pembelajaran dan bahan ajar yang kurang tepat, akan menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif sehingga dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan dan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran Kegiatan IPAS di sekolah dasar idealnya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan berbasis pada pengalaman nyata. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual memungkinkan siswa menghubungkan konsep teoritis dengan situasi yang mereka temui sehari-hari, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan hasil belajar meningkat. Salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah media diorama, yang dapat menyajikan visualisasi materi secara konkret dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV B, diketahui bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS belum pernah diterapkan. Hal ini membuka peluang untuk mengintegrasikan media diorama sebagai inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan keterlibatan siswa dalam memahami materi IPAS.

Menurut Hendrik (2021), Media Diorama merupakan merupakan wujud representasi karya berbentuk tiga dimensi yang dibuat berdasarkan

konsep dari tema pembelajaran pada media tertentu. Penelitian lainnya oleh Hafsah (2023), Diorama sebagai alat bantu dalam pembelajaran, menyajikan representasi tiga dimensi dari suatu lingkungan tertentu. Penggunaan diorama dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran visual yang nyata dan mendalam, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami konsep.

Meskipun media pembelajaran visual seperti diorama mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang efektif adalah *Problem Based Learning (PBL).* Menurut Adrilian (2024) Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan di dalam konteks dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam meningkatkan pemahaman, peggetahuan, dan keahtifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, penerapan model ini dapat memperkuat peran media diorama dalam membantu peserta didik memahami konsep IPAS.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Lestari (2024) Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar peserta didik 64,2 dengan ketuntasan belajar sebesar 42,8%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar 90 dengan ketuntasan belajar menjadi 100%. Dengan demikian, penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian lainnya oleh Husna (2024) siklus 1 rata-rata sebesar 72 dan pada siklus 2 sebesar 83. Sedangkan untuk persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 mencapai 65%, pada siklus 2 persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 88%. Sehingga dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, diperlukan media pembelajaran yang tepat guna mendukung penyampaian materi serta membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa

selama proses belajar berlangsung dan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Megugede"

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi keanekaragaman hayati dengan bantuan media diorama. Penelitian dilaksanakan di kelas IV B SDN 4 Megugede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon. Penelitian berlangsung dari tanggal 9 April 2025 hingga 6 Mei 2025. Subjek penelitian terdiri atas 25 peserta didik, yaitu 13 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Adapun objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keanekaragaman hayati melalui penggunaan media diorama. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Menurut Salmah (2025), tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah, serta meningkatkan dan memperbaiki praktik pembelajaran. Selain itu, PTK juga bertujuan untuk meningkatkan relevansi pendidikan, mutu pendidikan, dan efisiensi dalam pengelolaan pendidikan.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam studi ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Redhamutia,2024). Peneliti memilih model ini karena model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart disusun secara sistematis dan rinci, dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi. Hal ini memudahkan

peneliti dalam menyusun rencana sebelum tindakan, melakukan pengamatan secara terarah, serta merefleksikan kembali tindakan yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes, dengan memberikan butir soal berupa pilihan ganda yang berkaitan dengan materi keanekaaragaman hayati. Teknik tes digunakan untuk memperoleh nilai hasil belajar IPAS, sehingga dapat terlihat peningkatan hasil belajarnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dalam hal ini, selain menyajikan hasil berupa data dan angka, peneliti juga melakukan pengolahan data melalui analisis hasil penelitian. Hasil belajar dinyatakan berhasil apabila rata-rata nilai peserta didik mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75,00 pada setiap siklusnya

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas IV B SDN 4 Megugede selama dua siklus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan materi Keanekaragaman Hayati menggunakan media diorama, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pencapaian hasil belajar pada setiap tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berikut merupakan deskripsi hasil belajar peserta didik setiap siklusnya.

Sebelum pelaksanaan penelitian dengan menerapkan media diorama pada mata pelajaran IPAS materi Keanekaragaman Hayati, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan prasiklus. Pada tahap prasiklus, peneliti belum melaksanakan kegiatan pembelajaran secara langsung. Kegiatan yang dilakukan difokuskan pada pemberian pretest sebanyak 15 soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas IV B SDN 4 Megugede, guna mengetahui kemampuan awal mereka dalam memahami materi keanekaragaman hayati pada mata pelajaran IPAS. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 9 April 2025. Hasil belajar (*pretest*) yang diperoleh peserta didik pada tahap prasiklus yaitu. dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Prasiklus

Keterangan	Prasiklus
Rata-rata	67,2
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	35
Jumlah tuntas	11
Jumlah tidak tuntas	14
Persentase tuntas	44%
Persentase tidak tuntas	56%

Tabel 1 menunjukan data hasil pretest peserta didik kelas IV B. Berdasarkan hasil pretest pada tahap prasiklus, diperoleh rata-rata nilai peserta didik sebesar 67,2. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 85, sedangkan nilai terendah sebesar 35. Dari total 25 peserta didik, hanya 11 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga jumlah siswa yang tuntas belajar sebesar 44% dan yang belum tuntas sebanyak 56% atau 14 siswa. Data ini menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami materi keanekaragaman hayati dengan baik karena rata-rata nilai peserta didik masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75,00.

Hasil prasiklus ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep keanekaragaman hayati. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan, minat belajar siswa selama proses pretest pun terlihat rendah. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan pada siklus berikutnya dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif, yaitu diorama, guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Siklus I
Rata-rata	73,2
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	45
Jumlah tuntas	15
Jumlah tidak tuntas	10
Persentase tuntas	60%
Persentase tidak tuntas	40%

Siklus I mata pelajaran IPAS dilaksanakan dalam dua pertemuan, pada tanggal 10 April 2025 membahas mengenai tingkat keanekaragaman hayati (tingkat genetik, spesies dan ekosistem), tanggal 16 April membahas mengenai manfaat keanekaragaman hayati (bidang sandang, pangan, papan, farmasi dan ilmu pengetahuan teknologi). Tabel 2 menunjukan data hasil belajar pada pelaksanaan Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan tahap prasiklus. Rata-rata nilai meningkat menjadi 73,2. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 95, sedangkan nilai terendah sebesar 45.

Dari 25 peserta didik, sebanyak 15 siswa dinyatakan tuntas, sementara 10 siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 60%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 40%.

Hasil penelitian pada pelaksanaan siklus I menunjukan bahwa penerapan media diorama mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman hayati. Siklus I ini mengalami peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukannya perbaikan dan melaksanakan siklus II untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Dua pertemuan yang telah dilaksanakan pada siklus I, selanjutnya dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari kegiatan pembelajaran, dengan tujuan supaya kegiatan penbelajaran di siklus II nanti mengalami perubahan yang lebih baik, perbaikannya meliputi: 1) mendorong siswa supaya lebih aktif terutama dalam diskusi kelompok, presentasi maupun tanya jawab; 2) konten materi lebih disesuaikan dengan budaya lokal yang ada di sekitar siswa; 3) penggunaan Lembar kerja peserta didik (LKPD) harus dijelaskan dengan tidak terburu-buru; 4) membuat kesepakatan kelas supaya siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tidak ada yang memainkan pulpen, alat pembuat diorama atau mengobrol. 5) pembuatan kelompok yang lebih heterogen. 6) Sintaks 1 model *Problem Based Learning* (orientasi masalah) yang digunakan perlu terintegrasi media yang menarik seperti *website interacty* dan *YouTube* animasi.

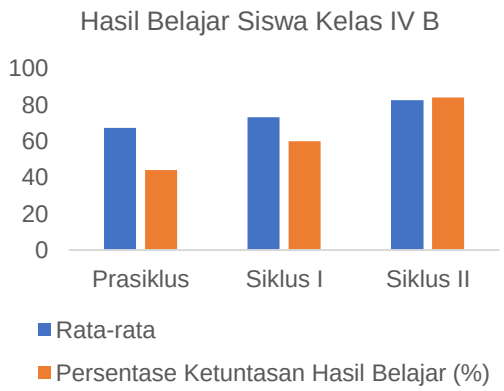
Tabel 3 Data Hasil BelajarSiklus II

Keterangan	Siklus II
Rata-rata	82,6
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	45
Jumlah tuntas	21
Jumlah tidak tuntas	4
Persentase tuntas	84%
Persentase tidak tuntas	16%

Siklus II mata pelajaran IPAS dilaksanakan dalam dua pertemuan, pada tanggal 23 April 2025 membahas mengenai tingkat keanekaragaman hayati, tanggal 28 April membahas mengenai manfaat

keanekaragaman hayati. Tabel 3 menunjukan data hasil belajar pada pelaksanaan siklus II. Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dan telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75,00. Rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 82,6. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100, sedangkan nilai terendah tetap sebesar 45. Dari 25 peserta didik, sebanyak 21 siswa mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 4 siswa yang belum tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan mencapai 84%, dan peserta didik yang belum tuntas sebesar 16%.

Hasil pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam materi keanekaragaman hayati secara lebih merata dan efektif, hal tersebut terlihat dari rta-rata hasil belajar dan persentase tuntas mengalami peningkatan yang snagat baik. Kegiatan perbaikan yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pembelajaran sebelumnya dapat disimpulkan telah berhasil dengan baik, siswa menunjukan keaktifan dalam pembelajaran terutama kegiatan diskusi dan presentasi, siswa fokus dan tidak kebingungan dalam mengerjakan LKPD, siswa menunjukan sikap disiplin berdasarkan kegiatan kesepakan yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil tersebut, maka pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dicukupkan sampai pada Siklus II karena tujuan pembelajaran telah tercapai dan tidak diperlukan lagi siklus lanjutan.



Grafik I Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Grafik I menunjukan ketuntasan hasil belajar siswa dari tiap siklus mengalami kenaikan. Jika dibandingkan dengan tahap prasiklus dan Siklus I, hasil belajar peserta didik pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai meningkat dari 67,2 (prasiklus), menjadi 73,2 (Siklus I), dan akhirnya mencapai 82,6 pada Siklus II. Begitu pula dengan persentase ketuntasan belajar, yang

awalnya hanya 44% pada prasiklus, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai 84% pada Siklus II.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan melalui penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pada tahap prasiklus, mayoritas siswa masih kesulitan memahami konsep keanekaragaman hayati, sebagaimana tercermin dari rendahnya rata-rata nilai dan tingginya jumlah siswa yang belum tuntas. Hal ini terjadi karena pembelajaran sebelumnya belum memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi secara konkret dan visual.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan media diorama, mulai terlihat adanya peningkatan hasil belajar. Media diorama membantu siswa untuk lebih mudah memvisualisasikan bentuk dan contoh keanekaragaman hayati dalam kehidupan nyata, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Namun, meskipun terjadi peningkatan, hasil pada Siklus I belum sepenuhnya memuaskan, karena masih terdapat 40% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran, seperti penguatan pendampingan kelompok, pengelolaan waktu yang lebih efektif, perbaikan teknis, serta penekanan pada keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan eksplorasi diorama. Hasilnya, peningkatan yang signifikan terjadi, baik dari segi rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi media visual konkret dan pendekatan pembelajaran aktif melalui model Probem Based Learning sangat berperan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan Siklus I dan II, siswa menunjukkan peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media diorama yang diintegrasikan dalam model *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap orientasi masalah, setelah dilakukan perbaikan pengajaran, peneliti mengintegrasikan media interaktif seperti *website*

Interacty dan video animasi dari *YouTube*, sehingga siswa lebih tertarik dan mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan topik permasalahan. Pada tahap membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, peserta didik tampak mampu menerapkan sikap gotong royong, kolaborasi, kemandirian, serta menunjukkan peningkatan kompetensi sosial emosional.

Menurut Susanti (2024), penggunaan media diorama dalam kegiatan pembelajaran memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara interaktif, mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, melatih sikap sosial dalam berinteraksi, serta menumbuhkan semangat belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media diorama dapat membantu siswa mengembangkan empati dan memahami sudut pandang berbagai pihak yang terlibat. Selain memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, media diorama juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membentuk sikap empati, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berupa diorama dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena penyajian visual dan konkret mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

Gambar 2 Media Diorama Tingkat Keanekaragaman Hayati

Gambar 1 Media Diorama Manfaat Keanekaragaman Hayati

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di SDN 4 Megugede kelas IV B, penerapan media Diorama pada mata pelajaran IPAS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, rata-rata nilai siswa sebesar 67,2 dengan ketuntasan belajar 44%. Setelah penerapan media diorama pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 73,2 dengan ketuntasan mencapai 60%. Peningkatan signifikan terjadi pada Siklus II, dengan rata-rata nilai 82,6 dan ketuntasan mencapai 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman hayati.

DAFTAR PUSTAKA

Adrillian, H., & Munahefi, D. N. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Kontruktivisme Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. *In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 57-65).

Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.

Dauly, N. I., Wuryani, M. T., Muslim, R. I., & Nurani, D. C. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 11(1), 211-222.

Dewi, K., Sadia, I. W., & Ristiati, N. P. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Setting Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kinerja Ilmiah Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–11.

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.

Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas:*

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 644-656.

Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115- 129.

Husna, F. N., Wahyuningtyas, D. T., & Astuti, R. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD. *In Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 485-494).

Lestari, E. T., Cahyono, B. E. H., & Kusuma, G. E. (2024). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Kaibon 01. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(4), 5936-5942.

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 79–86.

Purnomowati, R. *Pengaruh Model Learning Cycle 7E Berbantuan LKPD Berbasis Android Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Rahayu, D., & Astuti, D. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Inovatif di SDN 1 Jatiprahu. IDEAS: *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(2), 112–120

Redhamutia, R., Utami, S. R., Widayani, T. K., & Razanah, M. (2024). Penerapan Model NHT dengan Media Canva dalam Meningkatkan Pemahaman Informasi Teks LHO pada Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI),* 4(4), 1602-1612.

Salmah, T., Siregar, I., Nola, I. S., & Hartati, T. (2025). Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Mengubah Tantangan Menjadi Solusi. *Jurnal Ta'limuna*, 3(1), 63-73.

Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 43-54.

Susanti, L., Listiani, I., & Kurniawati, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 510-516.

Wulandari, S., & Sartika, L. D. (2024). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning,* 4(1), 1-6.