

**KEEFEKTIFAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA
DIORAMA EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III
SD NEGERI KARANGTEMPEL SEMARANG**

Siti Alfiatun Ni'mah¹, Arfilia Wijayanti², Choirul Huda³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI
Semarang

[1alfiatunnimah2206@gmail.com](mailto:alfiatunnimah2206@gmail.com), [2arfiliawijayanti@upgris.ac.id](mailto:arfiliawijayanti@upgris.ac.id),

[3choirulhuda@upgris.ac.id](mailto:choirulhuda@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by ecosystem diorama media on the IPAS learning outcomes of third grade students at SD Negeri Karangtempel Semarang. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 20 third grade students. Data collection techniques included tests, observations, interviews, and documentation. The data were analyzed using normality test, t-test, and N-Gain test. The results showed that the pretest and posttest data were normally distributed at a significance level of 0.05. The result of the t-test showed that $t_{count} = 16.251$ was higher than $t_{table} = 2.093$, indicating a significant difference between students' learning outcomes before and after the treatment. The N-Gain result was 0.708, which was categorized as high. In addition, students became more active and creative during the learning process. Based on the results, it can be concluded that the Project Based Learning model assisted by ecosystem diorama media was effective in improving the IPAS learning outcomes of third grade students at SD Negeri Karangtempel Semarang.

Keywords: *Project Based Learning, diorama media, learning outcomes, IPAS.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Karangtempel Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *t*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji *t* diperoleh $t_{hitung} = 16,251$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,093$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,708 termasuk kategori tinggi. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Karangtempel Semarang.

Kata Kunci: *Project Based Learning, media diorama, hasil belajar, IPAS.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Menurut Setyawan (2025) pendidikan perlu mampu menjawab tantangan global melalui kolaborasi antara pemerintah, pendidik, dan masyarakat dalam menciptakan sistem pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, Wijayanti et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dan eksploratif mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih bermakna melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar

adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan fenomena alam maupun sosial melalui pengalaman belajar secara langsung. Menurut Zakarina et al. (2024) pembelajaran IPAS disusun dengan pendekatan interdisipliner dan berbasis proyek agar peserta didik mampu memahami keterkaitan antara aspek alam dan sosial secara utuh. Selain itu, Utami et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS disusun secara kontekstual untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kepedulian terhadap lingkungan, dan keterampilan memecahkan masalah.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum sepenuhnya berjalan optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di SD Negeri Karangtempel Semarang, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan diskusi sederhana tanpa didukung penggunaan media pembelajaran yang konkret. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami

kesulitan memahami materi, khususnya materi ekosistem. Menurut Sulandari (2020) metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dan kurang optimal dalam menerima informasi. Selain itu, Silitonga & Magdalena (2020) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran konkret dan aktivitas langsung. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya 35% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 65% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila pembelajaran melibatkan aktivitas belajar yang lebih aktif dan penggunaan media yang menarik (Maulana et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Huda et al. (2024:10) *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang

memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Selain itu, Wijayanti & Fajriyah (2018) menyatakan bahwa implementasi model *Project Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, model *Project Based Learning* dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal tersebut karena model *Project Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Luqyana & Wijayanti, 2020).

Penerapan model *Project Based Learning* akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Menurut Huda et al. (2024:4) penggunaan media pembelajaran

dapat menciptakan motivasi, rangsangan belajar, serta membantu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media diorama ekosistem. Media diorama merupakan media tiga dimensi yang mampu membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih konkret dan menarik. Menurut Hasanah et al. (2024) media diorama membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih nyata sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Penelitian Farikhatin et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* berbantu media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, penerapan model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem pada pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPAS

siswa kelas III SD Negeri Karangtempel Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Desain ini menggunakan satu kelompok tanpa kelas kontrol, di mana siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah diterapkannya model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem (Soesana et al., 2023:100).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karangtempel Semarang yang beralamat di Jl. Taman Maluku No. 36, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Karangtempel yang berjumlah 20 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Karangtempel yang berjumlah 20 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *sampling jenuh (total*

sampling) sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Soesana et al., 2023:45).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa pada aspek afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data pendukung penelitian, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan hasil pekerjaan siswa.

Instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda materi ekosistem yang sebelumnya diuji melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan hasil 21 soal dinyatakan valid dari 35 soal yang

diujikan. Uji reliabilitas memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,85 dengan kategori sangat tinggi. Uji daya beda menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori baik dan cukup, sedangkan uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa soal berada pada kategori sedang hingga mudah sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji hipotesis, uji *N-Gain*, dan analisis ketuntasan belajar. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Analisis ketuntasan belajar dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* yang dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Karangtempel Semarang berjumlah 20 siswa pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian setelah pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.

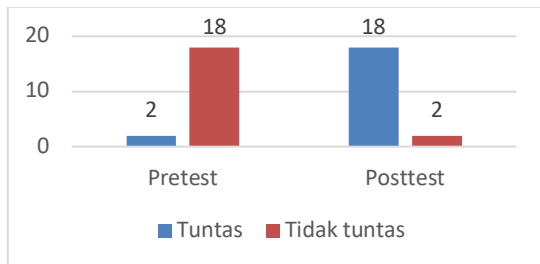
Dalam proses pembelajaran IPAS masih ditemukan beberapa permasalahan, seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ekosistem dan kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa penggunaan media yang menarik sehingga siswa kurang terlibat aktif. Dampaknya, hasil belajar siswa masih rendah dengan hanya sekitar 35% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, sedangkan 65% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar.

**Tabel 1 Data Nilai Rekapitulasi
Pembelajaran Aspek Kognitif**

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	20	20
Nilai Terendah	20	60
Nilai Tertinggi	75	100
Rata-rata (mean)	42,25	81,75
Simpanan baku	17,432	11,729
Ketuntasan klasikal	10%	90%

Berdasarkan tabel 1, hasil rekapitulasi pembelajaran aspek kognitif menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kelas penelitian sebanyak 20 siswa. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 75 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 42,25 serta simpangan baku sebesar 17,432. Ketuntasan klasikal pada *pretest* hanya mencapai 10% atau sebanyak 2 siswa yang tuntas, sedangkan 18 siswa lainnya belum tuntas. Sementara itu, pada nilai *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 81,75 serta simpangan baku sebesar 11,729. Ketuntasan klasikal pada *posttest* meningkat menjadi 90% atau sebanyak 18 siswa yang tuntas, sedangkan 2 siswa lainnya masih belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Project*

Based Learning berbantu media diorama ekosistem pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan data tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 1 Nilai Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*

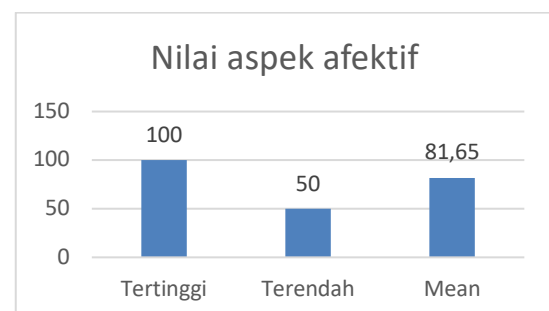
Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Setelah dilaksanakan pembelajaran, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar menjadi lebih banyak dibandingkan sebelum pembelajaran.

Tabel 2 Data Nilai Rekapitulasi Pembelajaran Aspek Afektif

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (mean)	81,65
Jumlah siswa tuntas	15
Ketuntasan klasikal	75%

Berdasarkan tabel 2, hasil rekapitulasi pembelajaran aspek afektif menunjukkan bahwa nilai afektif siswa memperoleh nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan rata-rata (*mean*)

sebesar 81,65. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek afektif siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori baik. Penilaian aspek afektif meliputi tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap aktif dalam bekerja sama, mampu menyelesaikan tugas sesuai tanggung jawab, serta mengikuti pembelajaran dengan disiplin selama proses pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem. Kemudian, hasil rekapitulasi nilai aspek afektif dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2 Nilai Tertinggi, Terendah dan Mean Aspek Afektif

Berdasarkan gambar 2, terlihat bahwa nilai rata-rata aspek afektif siswa berada pada kategori baik

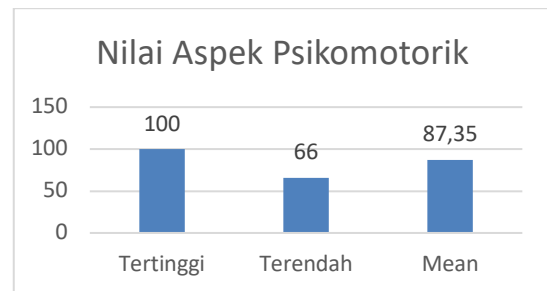
dengan perolehan mean sebesar 81,65. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 100, sedangkan nilai terendah sebesar 50. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3 Data Nilai Rekapitulasi Pembelajaran Aspek Psikomotorik

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	66
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (mean)	87,35
Jumlah siswa tuntas	17
Ketuntasan klasikal	85%

Berdasarkan tabel 3, hasil rekapitulasi pembelajaran aspek psikomotorik menunjukkan bahwa nilai psikomotorik siswa memperoleh nilai terendah sebesar 66 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan rata-rata (mean) sebesar 87,35. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik siswa berada pada kategori baik. Penilaian aspek psikomotorik meliputi keterampilan proses (unjuk kerja), kesesuaian produk dengan materi, dan kemampuan presentasi (unjuk hasil).

Sebagian besar siswa mampu menggunakan alat dan bahan dengan baik, menyelesaikan proyek sesuai langkah kerja, menghasilkan produk yang sesuai dengan materi, serta mampu mempresentasikan hasil proyek dengan cukup jelas dan percaya diri selama proses pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem berlangsung.



Gambar 3 Nilai Tertinggi, Terendah, dan Mean Aspek Psikomotorik

Berdasarkan gambar 3, terlihat bahwa nilai rata-rata aspek psikomotorik siswa berada pada kategori baik dengan perolehan mean sebesar 87,35. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 100, sedangkan nilai terendah sebesar 66. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menunjukkan keterampilan proses, menghasilkan produk yang sesuai dengan materi, serta mempresentasikan hasil proyek dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah diperoleh hasil rekapitulasi pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis data untuk mengetahui apakah data penelitian memenuhi syarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Uji persyaratan analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi 0,05.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Uji Normalitas Data

Nilai	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	0,159	0,190	Distribusi Normal
Posttest	0,118	0,190	Distribusi Normal

Berdasarkan tabel 4, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,159 dan data *posttest* memperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,118. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari L_{tabel} sebesar 0,190 pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah

sampel 20 siswa. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis selanjutnya.

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t* untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem. Hasil perhitungan uji *t* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji t

Jumlah Siswa	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
20	16,251	2,093	H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,251 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,251 > 2,093$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Project Based Learning* berbantu media

diorama ekosistem pada pembelajaran IPAS.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem. Hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Perhitungan N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
42,25	81,75	0,708	Tinggi

Berdasarkan tabel 6, diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 42,25 dan rata-rata *posttest* sebesar 81,75 dengan nilai N-Gain sebesar 0,708. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Selama proses pembelajaran, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media diorama ekosistem membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlibat secara

langsung dalam kegiatan proyek seperti membuat peta konsep, *lapbook*, dan diorama ekosistem sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, penggunaan media diorama membantu siswa memahami materi ekosistem secara lebih konkret dan visual. Kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan presentasi juga membuat siswa lebih aktif bekerja sama serta berani menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga belajar melalui pengalaman dalam membuat proyek dan mengamati media diorama sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Farikhatin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantu media diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Ningrum & Fathurrahman (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* berbantu media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media diorama ekosistem efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Karangtempel. Keefektifan tersebut ditunjukkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada aspek kognitif, rata-rata nilai siswa meningkat dari 42,25 pada *pretest* menjadi 81,75 pada *posttest* dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hasil uji *t* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 16,251 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,093, sedangkan hasil *N-Gain* sebesar 0,708 termasuk kategori tinggi. Pada aspek afektif diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 75% yang menunjukkan siswa mampu

menunjukkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin selama pembelajaran. Pada aspek psikomotorik diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 85% yang menunjukkan siswa mampu melaksanakan keterampilan proses, menghasilkan produk sesuai materi, dan mempresentasikan hasil proyek dengan baik. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* berbantu media diorama ekosistem dapat meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi maupun media pembelajaran yang berbeda agar hasil penelitian semakin luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Hasanah, M. E., Awiddatul Kholidah, N., & Prayogo, S. M. (2024).

- Pengembangan Media Diorama Ekosistem Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 49–59. <https://doi.org/10.56013/alashr.v9i1.2905>
- Huda, C., Reffiane, F., & Saputra, H. J. (2024). *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi*. Pekalongan: Penerbit nem.
- Luqyana, N. A., & Wijayanti, A. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Media Montase Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 3 Sd Negeri Candi 01 Semarang. *Jurnal Handayani*, 11(2), 11. <https://doi.org/10.24114/jh.v11i2.21944>
- Maulana, R. Al, Wijayanti, A., & Huda, C. (2024). Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Tema 2 Subtema 1 Di Sd Negeri 4 Tambahrejo. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 212–223. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17363>
- Ningrum, D. P., & Fathurrahman, M. (2023). Kreatif: Kreatif: *Jurnal Kependidikan Dasar*, 15(1), 11–21.
- Setyawan, D. (2025). Membangun Generasi Emas: Peran Pendidikan Dalam Membentuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Silitonga, E. A., & Magdalena, I. (2020). Gaya Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Cikokol 2 Tangerang. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 17–22. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Yayasan Kita Menulis: Medan.
- Sulandari. (2020). Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 176–187. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i2.16>
- Utami, M. P., Santika, I. D., & Khoiriyah, B. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengembangan Modul Ipas Kontekstual Berbasis Inkuiri Untuk Membentuk Nalar Kritis Siswa SD Fase B. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7532–7544. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3021>
- Wijayanti, A., & Fajriyah, K. (2018). : Arfilia Wijayanti. *Implementasi Stem Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Ilmiah Mahasiswa Calon Guru Sd*, 06(02), 62–69.
- Wijayanti, A., Fajriyah, K., Azizah, M., & Kiswoyo. (2025). Implementation of Project Based Learning Assisted by PhET Simulation in Science Learning to Improve Students ' Science and Digital Literacy. *Journal of Innovative Science Education*, 14(3), 195–203.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>