

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA DIORAMA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN
TRADISI DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nadhifa Anggraeni^{1*}, Ninik Indawati^{2*}

^{1,2} PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang,

¹nadhifaanggraeni110@gmail.com, ²ninikberty@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning activeness through the use of diorama media in the IPAS subject, "Cerita Kampung Halamanku" chapter, for third grade elementary school students. This study used Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles with 28 students as the subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of diorama media was able to improve students' learning activeness. In the pre-cycle, students' activeness was 18,6% and categorized as very low. In cycle I, it increased to 60% and was categorized as fairly active, while in cycle II it increased to 92,2% and was categorized as very active. The improvement was seen in students' ability to ask questions, answer questions, express opinions, and participate in learning activities. Therefore, diorama media is effective in improving students' learning activeness in IPAS learning at elementary school.

Keywords: learning activity, diorama media, classroom action research (PTK), science, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media diorama pada mata pelajaran IPAS Bab Cerita Kampung Halamanku di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada pra siklus, keaktifan siswa sebesar 18,6% dengan kategori sangat kurang aktif. Pada siklus I meningkat menjadi 60% dengan kategori cukup aktif, dan pada siklus II meningkat menjadi 92,2% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan terlihat pada aspek bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media diorama efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: keaktifan belajar, media diorama, penelitian tindakan kelas (PTK), IPAS, SD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Susanto, 2021). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, keaktifan belajar siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran (Sardiman, 2020). Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, mampu berpikir kritis, serta berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran (Hamalik, 2020). Keaktifan belajar dapat ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat (Koda, 2024). Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah (Yaas et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi di kelas III sekolah dasar, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung (Raudah et al., 2024). Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi yang aktif (Sari & Putra, 2022). Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya

pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan konkret (Pratiwi, 2021). Akibatnya, siswa kurang mampu memahami materi secara mendalam dan memiliki motivasi belajar yang rendah (Wulandari, 2022).

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi *Keberagaman Tradisi*. Materi ini menuntut siswa untuk memahami lingkungan sekitar serta kehidupan sosial budaya secara kontekstual (Suharjo, 2021). Apabila materi hanya disampaikan melalui metode ceramah, siswa akan mengalami kesulitan dalam membayangkan kondisi nyata yang dimaksud (Arsyad, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik (Daryanto, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media diorama (Rahmawati, 2023). Media diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menyajikan gambaran suatu lingkungan atau peristiwa dalam bentuk miniatur (Sadiman, 2020). Penggunaan media diorama dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah

dipahami (Fitriani, 2022). Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan keaktifan siswa karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran (Nugroho, 2023).

Hal tersebut didukung oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Aisyah, 2023). Selain itu, media diorama juga terbukti memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Prasetyo, 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan diorama dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan (Lestari, 2021). Bahkan, dalam penelitian tindakan kelas, penggunaan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai ketuntasan maksimal (Hidayat, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan media yang inovatif (Sanjaya, 2020). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Diorama pada Mata Pelajaran

IPAS Bab Cerita Kampung Halamanku di Kelas III Sekolah Dasar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2020). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta perubahan perilaku keaktifan siswa selama penggunaan media diorama (Miles & Huberman, 2020). Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa dalam bentuk persentase (Arikunto, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa sekitar 28 orang sebagai subjek penelitian (Mulyasa, 2021).

Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2020). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya (Sanjaya, 2020). Pada

tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media diorama, serta instrumen penelitian (Daryanto, 2020). Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan media diorama (Arsyad, 2020). Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hamalik, 2020). sedangkan tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya (Sanjaya, 2020).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2020). Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2021). Wawancara dilakukan untuk mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap penggunaan media diorama (Moleong, 2021). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, catatan, dan arsip pembelajaran (Sugiyono, 2020). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan siswa, lembar observasi guru,

dan pedoman wawancara (Arikunto, 2021).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2020). Analisis kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan proses pembelajaran dan perubahan perilaku siswa (Miles & Huberman, 2020). Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase keaktifan belajar siswa berdasarkan skor yang diperoleh selama observasi (Arikunto, 2021). Teknik yang digunakan untuk menghitung presentase data Adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keaktifan siswa

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah aktivitas

Dengan penilaian lembar kuesioner

1 : Sangat tidak setuju

2 : Tidak setuju

3 : Cukup setuju

4 : Setuju

5 : Sangat tidak setuju

Tabel 1. Kriteria Persentasi Keaktifan Kelas

Persentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat aktif
71 % - 85 %	Aktif
56 % - 70 %	Cukup aktif
41 % - 55 %	Kurang aktif
0% - 40%	Sangat kurang aktif

Sumber : (Ibrahim et al., 2025)

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila keaktifan belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dengan kategori aktif (Mulyasa, 2021). Indikator keaktifan meliputi kemampuan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta keterlibatan dalam penggunaan media diorama selama proses pembelajaran (Koda, 2024).

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 28 siswa, hanya 5 siswa yang menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran, sedangkan 23 siswa lainnya masih pasif. Siswa cenderung tidak berani bertanya, menjawab

pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat tanpa ditunjuk oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang berpartisipasi (Sari & Putra, 2022).

Tabel 2. Hasil persentase Prasiklus

Indikator	Presentase
Mengemukakan Ide	18%
Bertanya	18%
Menjawab Pertanyaan	21%
Menyelesaikan Masalah	18%
Partisipasi	18%
Rata – rata presentase	18,6%

Sumber : (Hidayatulloh, 2025)

2. Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media diorama dalam materi keberagaman tradisi. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dibandingkan pra siklus. Siswa mulai tertarik dengan media yang digunakan dan beberapa

siswa mulai berani berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, jumlah siswa aktif meningkat menjadi 18 siswa, sedangkan 10 siswa masih tergolong pasif. Persentase keaktifan siswa mencapai sekitar 60% dengan kategori cukup aktif. Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat kendala seperti siswa yang masih malu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mulai memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa, namun belum optimal. Menurut Arsyad (2020), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa, tetapi tetap memerlukan pembiasaan agar siswa berani berpartisipasi aktif.

Tabel. 3 Hasil Persentase Siklus I

Indikator	Presentase
Mengemukakan Ide	54%
Bertanya	61%
Menjawab Pertanyaan	64%
Menyelesaikan Masalah	57%
Partisipasi	64%
Rata – rata presentase	60%

Sumber : (Hidayatulloh, 2025)

3. Hasil Siklus II

Pada siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I, seperti memberikan motivasi lebih intens, membiasakan diskusi kelompok, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpendapat. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 28 siswa, sebanyak 26 siswa telah aktif, sedangkan hanya 2 siswa yang masih pasif. Persentase keaktifan siswa mencapai sekitar 92,2% dengan kategori sangat aktif.

Siswa terlihat lebih percaya diri dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat. Selain itu, keterlibatan siswa dalam penggunaan media diorama juga meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu $\geq 75\%$ siswa berada pada kategori aktif (Mulyasa, 2021).

Table 4. Hasil persentase siklus II

Indikator	Presentase
Mengemukakan Ide	93%
Bertanya	93%
Menjawab Pertanyaan	93%
Menyelesaikan Masalah	89%
Partisipasi	93%
Rata – rata presentase	92,2%

Sumber : (Hidayatulloh, 2025)

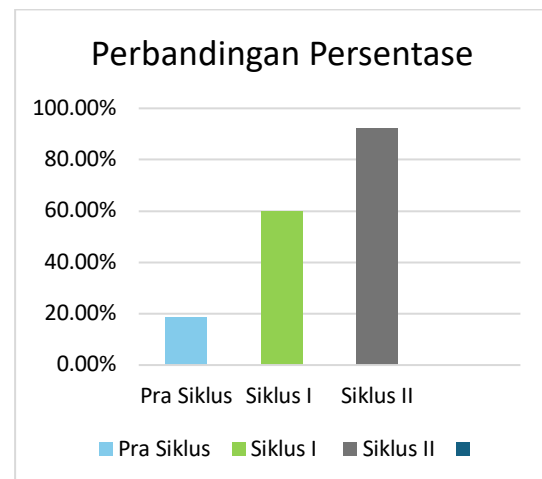
C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada pra siklus, sebagian besar siswa masih pasif karena pembelajaran yang berlangsung belum melibatkan siswa secara aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi yang bermakna. Kondisi ini sesuai dengan pendapat bahwa rendahnya keaktifan siswa disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Pratiwi, 2021).

Setelah diterapkan media diorama pada siklus I, terjadi peningkatan keaktifan siswa. Hal ini disebabkan karena media diorama mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga siswa lebih

mudah memahami materi. Media konkret membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata (Daryanto, 2020). Namun, pada tahap ini peningkatan belum maksimal karena siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap metode pembelajaran yang baru.

Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai kategori sangat aktif. Hampir seluruh siswa sudah berani berpartisipasi, hanya tersisa 2 siswa yang masih pasif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.



Grafik 1. persentase pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media diorama dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Nugroho, 2023). Selain itu, penggunaan media visual tiga dimensi juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa (Aisyah et al., 2023). Dari perspektif teori belajar, peningkatan keaktifan siswa juga menunjukkan adanya perubahan pola pikir siswa dari fixed mindset menuju growth mindset, di mana siswa mulai berani mencoba, tidak takut salah, dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini penting karena keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang berkaitan dengan keterlibatan siswa secara mental dan emosional (Sardiman, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman tradisi terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong keberanian, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman tradisi mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III sekolah dasar secara signifikan. Pada tahap pra siklus, keaktifan siswa masih tergolong rendah, di mana hanya 5 dari 28 siswa yang aktif, sedangkan sebagian besar siswa masih pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Setelah diterapkan media diorama pada siklus I, terjadi peningkatan keaktifan siswa menjadi 18 siswa aktif dengan persentase sebesar 60% yang termasuk dalam kategori cukup aktif. Meskipun demikian, keaktifan siswa belum optimal karena masih terdapat siswa yang kurang percaya diri dan belum berani mengemukakan pendapat.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, keaktifan siswa meningkat secara signifikan menjadi 26 siswa aktif dari 28 siswa dengan persentase sebesar 92,2% yang termasuk dalam kategori sangat

aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik dalam aspek bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun partisipasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media konkret dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2023). Pengaruh media diorama terhadap pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Aisyah, S., Rahman, A., & Putri, D. (2023). Pengaruh media diorama terhadap keaktifan dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020a). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2020b). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Fitriani. (2022). Visualisasi pembelajaran dengan diorama. *Jurnal Pendidikan*.
- Hamalik, O. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayat. (2020). PTK dengan media diorama. *Jurnal Pendidikan*.
- Ibrahim, A., Safitri, A., Zaya Gea, D., Gulo, P., & Wahidin, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Mengatasi Rendahnya Keterlibatan Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di SMPN 226 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(12), 3529–3537. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.1031>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The action research planner*. Springer.
- Koda. (2024). Keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Lestari, D. (2021). Pengaruh penggunaan diorama terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2020). *Qualitative data analysis: A*

- methods sourcebook.* Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Muslim Hidayatulloh, & Salma Nur Sofiyah. (2025). Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII SMP. *Journal of Education Action Research*, 9(1), 34–42. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i1.90597>
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho. (2023). Keaktifan siswa melalui media konkret. *Jurnal Pendidikan*.
- Prasetyo. (2022). Media diorama dalam IPAS. *Jurnal Pendidikan*.
- Pratiwi, R. (2021). Media pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahmawati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan*.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*.
- Sadiman, A. S. (2020). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sardiman. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, & Putra. (2022). Interaksi siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharjo. (2021). *Pembelajaran Kontekstual*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Prenada Media.
- Wulandari. (2022). Motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Yaas, C. L., Sanatang, & Agustiah. (2023). Keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.