

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MEDIA DIORAMA PADA MATERI RANTAI MAKANAN**

**Trian Raziman**

Mahasiswa PPG (PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Kuningan)

[trianraz@gmail.com](mailto:trianraz@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi rantai makanan melalui penerapan model PiBL dengan media diorama. Media diorama penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan. Dengan menggunakan media diorama pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dibagi ke dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Partisipan pada penelitian ini ialah 18 siswa kelas V di SD Negeri Cipaku Kecamatan Bojongasih Kabupaten Tasikmalaya. Peneliti juga menjadikan guru selaku partisipan yang mendukung dan mempraktikkan tindakan penelitian dalam memperoleh data tambahan. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca di setiap siklus. Peningkatan hasil yang signifikan dari pra siklus 56,18 siklus I mencapai rata-rata 66,94 sampai siklus II dengan rata-rata 81,06 Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model PjBL dengan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan.

**Kata kunci:** PjBL, Media Diorama, Hasil belajar.

---

### **IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES THROUGH THE APPLICATION OF DIORAMA MEDIA ON FOOD CHAIN MATERIAL**

#### **ABSTRACT**

*This research aims to enhance the learning outcomes of fifth-grade elementary school students on the topic of food chains through the application of Project-Based Learning (PjBL) model using diorama as a media. Diorama media is crucial in improving students' learning outcomes on the food chain topic. By utilizing diorama media, the learning process becomes more interactive, enjoyable, and provides opportunities for students to develop various skills. This study employs a classroom action research divided into two cycles, with each cycle consisting of one meeting and four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The participants in this research are 18 fifth-grade students at SD Negeri Cipaku, Bojongasih Subdistrict, Tasikmalaya Regency. The teacher also serves as a participant, supporting and implementing the research actions to gather additional data. The research findings indicate an improvement in reading skills in each cycle. A significant increase in results is observed from the pre-cycle (56.18) to cycle I with an average of 66.94, reaching cycle II with an average of 81.06. Based on the research findings, the researcher concludes that the implementation of the PjBL model using diorama as a media is capable of enhancing students' learning outcomes on the food chain topic.*

**Keywords:** PjBL, Diorama Media, Learning outcomes.

---

### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran merupakan usaha untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya serangkaian kegiatan pembelajaran, melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran. Di tingkat Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang difokuskan pada pemahaman lingkungan dan fenomena alam. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya

[416]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>

[jurnal.guruku@uniku.ac.id](mailto:jurnal.guruku@uniku.ac.id)

penggunaan benda konkret menjadi krusial agar siswa dapat aktif dalam pengamatan dan analisis, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif (Nurin, Tita & Kadarisman, 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat SD harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, yakni tahap operasional konkret. Sesuai teori Piaget, efektivitas belajar bergantung pada keterlibatan fisik dan mental siswa dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya mengadopsi aktivitas konkret dan memanfaatkan fenomena alam sebagai sumber belajar. Lingkungan sekitar, yang penuh dengan kekayaan dan daya tarik, dapat menjadi tempat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa usia 7-11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret. Interaksi yang terjalin dengan alam mendorong siswa untuk melakukan pengamatan langsung, merangsang kreativitas, memperkaya imajinasi, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dengan demikian, integrasi alam dalam pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif holistik pada perkembangan peserta didik secara menyeluruh (Suari, 2018).

Peran kunci guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran adalah menciptakan interaksi optimal antara siswa dan sesama siswa atau siswa dan guru. Kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran menjadi faktor krusial. Kebebasan diberikan kepada guru untuk menggunakan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, keterampilan proses, perhatian, dan keaktifan siswa, dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan dan fenomena alam, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Depdiknas, 2006:2). Slameto (dalam Darmisih et al., 2023) mencatat bahwa salah satu kendala eksternal dalam keberhasilan pembelajaran di kelas adalah kemampuan guru dalam memilih dan mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Alternatif solusinya adalah dengan memilih model pembelajaran yang merangsang kreativitas dan melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses belajar. Salah satu opsi model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks ini adalah *Project-Based Learning* (PjBL). Pendekatan ini tidak hanya memberikan kebebasan kepada siswa untuk menjelajahi dan memahami materi secara mendalam, tetapi juga menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas dan partisipasi aktif, memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang Ilmu Pengetahuan Alam. Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memerlukan keterlibatan siswa dalam aktivitas memecahkan masalah, baik secara berkelompok maupun mandiri. Proses ini melibatkan langkah-langkah ilmiah dengan batas waktu tertentu untuk menghasilkan produk tertentu (Handayani, 2022). Konsep PjBL mengubah peran guru dari sumber belajar utama menjadi fasilitator bagi siswa, di mana guru membantu siswa untuk belajar lebih mendalam, mengawasi aktivitas siswa, dan membimbing mereka mencapai tujuan pembelajaran (Rezeki et al., 2015). Tujuan utama dari *Project-Based Learning* adalah mengembangkan aspek intelektual dan sosial siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses perolehan pengetahuan dan keterampilan di bawah bimbingan guru (Kettanun, 2015). Pendekatan ini menekankan pada partisipasi siswa, penerapan langkah-langkah ilmiah, dan fokus pada hasil berupa produk sebagai bentuk evaluasi dari proses pembelajaran tersebut. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas memecahkan masalah, PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama antar siswa. Guru, dalam perannya sebagai fasilitator, memberikan dukungan untuk memastikan

bahwa siswa dapat meraih tujuan pembelajaran mereka secara efektif. Pendekatan ini tidak hanya mempersiapkan siswa untuk memahami materi secara mendalam, tetapi juga melibatkan mereka dalam pengalaman pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Perlu diakui bahwa saat ini kemampuan guru dalam menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik masih memiliki kekurangan. Kondisi ini memerlukan perhatian lebih terhadap pengembangan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif. Upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik dapat dilakukan melalui pelatihan dan pengembangan profesional. Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam menyediakan fasilitas juga aksesibilitas terhadap media pembelajaran yang modern dapat menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, dan efektif bagi para siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Septika,2015). Oleh karena itu, disarankan agar proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih inovatif, meninggalkan pendekatan dan model konvensional. Sebuah perubahan pendekatan menjadi lebih interaktif dan berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, eksplorasi konsep, serta pengalaman langsung dalam bereksperimen. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Septika Winanti,2014) yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran IPA di SD.” Penggunaan media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap informasi. Visualisasi dan interaktivitas yang dapat diberikan oleh media tersebut sehingga membantu siswa dalam menginternalisasi konsep-konsep kompleks seperti rantai makanan. Siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memahami relasi antarorganisme dengan cara yang lebih nyata dan menarik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan khususnya dalam mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Cipaku Tahun Pelajaran 2023/2024 kegiatan pembelajaran belum berjalan secara optimal karena masih berpusat pada guru, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif, merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penanganan permasalahan seperti yang diuraikan, memerlukan upaya praktis untuk meningkatkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah menerapkan model-model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran diorama. Penggunaan media diorama sebagai bagian dari PjBL dapat memberikan dimensi visual yang kuat dan konkret terhadap materi pembelajaran, seperti rantai makanan. Diorama dapat menciptakan representasi visual dari konsep-konsep tersebut, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata adalah media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana (dalam Miftah Devi Amelia., dkk :2018) mendefinisikan diorama sebagai sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Definisi lebih konkret diungkapkan oleh Yudhi Munadi (dalam Anita Cahyadi: 2023) menyatakan bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomenayang menunjukkan aktivitas. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang

digunakan untuk menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau konkret. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis mencoba untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Diorama pada Materi Rantai Makanan.”

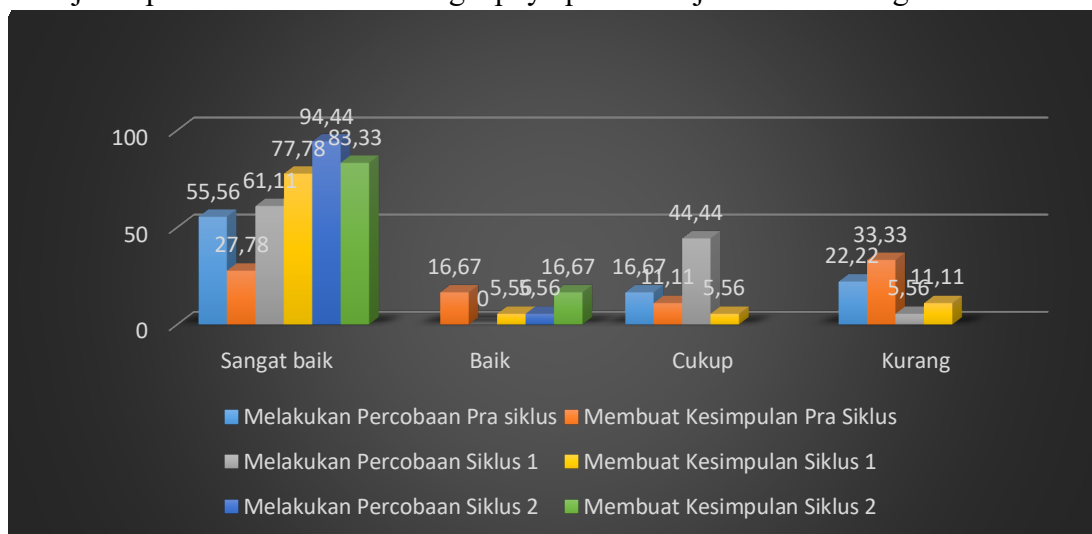
## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cipaku Kecamatan Bojongasih Kabupaten Tasikmalaya, dengan subjek penelitiannya semua murid kelas V SD Negeri Cipaku yang berjumlah 18 orang. Objek penelitiannya berupa hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran PjBL dengan media diorama. Jenis penelitiannya berupa penelitian tindakan kelas yang dibagi menjadi 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Menurut (Arikunto, dkk : 2016) “Salah satu jenis penelitian yang diupayakan dapat memecahkan suatu problematika dalam pembelajaran, yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya.”

Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas mencakup beberapa langkah penting yang ditempuh pada setiap siklusnya terdiri dari: (1) Menetapkan fokus permasalahan, (2) Merencanakan tindakan, (3) Melaksanakan tindakan, (4) Mengumpulkan data (mengamati/ observasi), (5) Refleksi (menganalisis, dan menginterpretasi), (6) Merencanakan tindak lanjut. (Legiman:2015). (Suharsimi Arikunto: 2010) juga menyatakan keberhasilan penelitian tindakan kelas dapat ditandai melalui kriteria presentasi kesesuaian. Jika kesesuaian kriteria (%): 0 – 20 masuk dalam kategori kurang sekali, jika dalam rentang 21 – 40 berarti masuk ke dalam kategori kurang, 41 – 60 berarti masuk ke kategori cukup, 61 – 80 berarti masuk ke kategori baik, dan 81 – 100 berarti masuk ke kategori sangat baik. Kriteria tersebut yang peneliti pakai dalam penelitian ini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pada materi rantai makanan dengan menggunakan media diorama di SDN Cipaku mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Saat awal tindakan pra siklus metode ceramah dan tanya jawab mendominasi pembelajaran di kelas berimbang pada hasil prestasi peserta didik yang masih rendah. Kemudian di siklus 1 meningkat setelah diterapkan metode PjBL dengan media diorama, hingga capaian nilai sudah sesuai indikator yang ditetapkan ketika dilakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasil lengkapnya peneliti sajikan dalam diagram bawah ini:



[419]

Diagram 1.2 peningkatan hasil aspek keterampilan

Pada diagram tersebut menunjukkan penilaian keterampilan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Cipaku yang meningkat pada setiap siklusnya. Dimana nilai keterampilan tersebut diklasifikasikan lagi menjadi nilai keterampilan membuat percobaan dan nilai keterampilan menyimpulkan hasil percobaan dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

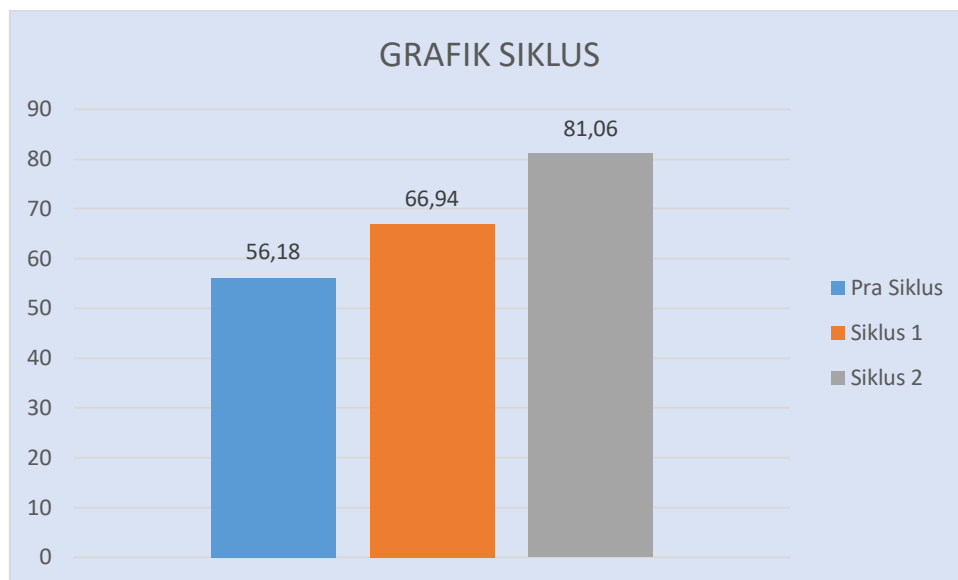


Diagram 1.2 peningkatan aspek kognitif

Diagram di atas menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar semua peserta didik di kelas V SD Negeri Cipaku meningkat, dari pra siklus didapatkan nilai rata-ratanya 56,18 menjadi 66,94 di siklus 1, hingga mencapai rata-rata 81,06 di siklus 2. Kesimpulannya bahwa tindakan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan melalui media diorama telah memenuhi indikator yang ditentukan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran PjBL melalui penerapan media diorama pada rantai makanan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil tes evaluasi pada siklus 1 dari 66,94 menjadi 81,02 pada tes evaluasi di siklus II, dimana rata-rata tersebut telah melampaui indikator pencapaian hasil belajar peserta didik > 70.

Penelitian yang telah dilaksanakan, semoga menjadi motivasi agar pembelajaran dengan model PjBL melalui penerapan media diorama bisa dilaksanakan secara berkelanjutan dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, Anita. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 2 Talesan dengan Penerapan Model Pembelajaran PJBL Melalui Media Diodrama. *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, Volume.9Nomor.2–Desember2023. <https://jurnal.wonogirikab.go.id/jarlitbang/article/view/151/110>
- Darmisih, Siswanto, E., & Prakoso, A. F. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Base Learning di SMA Negeri 4 Bojonegoro. *Islamika Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1018–1029. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v5i3.3527>
- Depdiknas, 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Fardiana, N., Sari, T. T., & Kadarisman. (2023). Pengembangan Media Diorama Sains pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV, Vol. 3, No. 1e-ISSN: 2807-1034pp. 44-53. Retrived from <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>
- Handayani, L. (2022). Project Based Learning dengan Strategi PTK (Praktik Tugas Kelompok) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 289–293. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4961>
- Kettanun, C. (2015). Project-based Learning and Its Validity in a Thai EFL Classroom. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 192, 567–573. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.094>
- Miftah dkk., (2018). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 20 No.2. Retrived from <http://jurnal.uns.ac.id/paedagogia>
- Suari,N. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2(3), 241-247. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Winanti, Septika. (2015). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran IPA di SD: *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, Vol. IV, Nomor 1. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/140>