E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Media Pembelajaran Diorama Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Murid Kelas III Di SdN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango

Farhan Rahman[1], Meylan Saleh[2], Rifda Mardian Arif[3], Abdul Haris Panai[4], Vicka Muniati Arifin[5]
[1]Universitas Negeri Gorontalo, rahmatfarhan386@gmail.com
[2]Universitas Negeri Gorontalo, meylan.saleh@ung.ac.id
[3]Universitas Negeri Gorontalo, rifda@ung.ac.id
[4]Universitas Negeri Gorontalo, haris.panai@ung.ac.id
[5]Universitas Negeri Gorontalo, vicka@ung.ac,id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi ekosistem melalui penerapan media pembelajaran diorama ekosistem pada murid kelas III SDN 2 Suwawa. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid akibat kurangnya keaktifan dalam pembelajaran serta penggunaan media yang belum optimal. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 murid. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media diorama ekosistem mampu meningkatkan hasil belajar murid. Pada siklus I, sebanyak 5 murid (26,31%) mencapai KKTP ≥ 70, sedangkan 14 murid (73,69%) belum tuntas. Setelah perbaikan pembelajaran pada siklus II, jumlah murid yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 orang (89,47%), sementara 2 murid (10,53%) belum tuntas. Dengan demikian, media diorama ekosistem efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas III SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Diorama, Hasil Belajar, IPA, Ekosistem.*

Abstract

This study aimed to improve students' learning outcomes in science education on ecosystem topics through the implementation of ecosystem diorama learning media among third-grade students at SDN 2 Suwawa. The study was motivated by low learning outcomes, which were associated with limited student participation in the learning process and the suboptimal use of instructional media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, evaluation, and reflection stages. The participants were 19 third-grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings indicated that the use of ecosystem diorama learning media effectively improved students' learning outcomes. In Cycle I, only 5 students (26.31%) achieved the Minimum Learning Mastery Criterion (≥ 70), while 14 students (73.69%) did not meet the criterion. Following instructional improvements in Cycle II, the number of students achieving mastery increased to 17 (89.47%), while only 2 students (10.53%) remained below the criterion. Therefore, ecosystem diorama learning media proved effective in enhancing science learning outcomes among third-grade students at SDN 2 Suwawa, Bone Bolango Regency.

Keywords: *instructional media, ecosystem diorama, learning outcomes, science education, ecosystem.*

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Corresponding Author:
Farhan Rahman
Universitas Negeri Gorontalo, rahmatfarhan386@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan sikap yang mendukung pembentukan individu yang berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya berbagai inovasi dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Rahmawati & Hidayat, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah peserta didik di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mempelajari fenomena alam, lingkungan, serta interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Saleh, (2025), IPA merupakan bidang ilmu yang berfokus pada kajian fenomena alam serta berperan dalam mengembangkan kemampuan murid untuk mengamati, menyelidiki, dan memahami berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar secara ilmiah. Pembelajaran Proyek IPAS bukan hanya kumpulan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja, akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan dapat digeneralisasikan (Maun et al., 2022). Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna sehingga mampu memahami konsep-konsep yang dipelajari secara lebih mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media konkret dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan pemahaman konsep pada siswa SD (Zahratunnisa et al., 2026).

Keberhasilan pembelajaran IPAS dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Fatah et al., (2023), hasil belajar IPAS merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh selama kegiatan belajar berlangsung. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami konsep-konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui proses berpikir dan pemecahan masalah yang relevan dengan lingkungan sekitar. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan efektivitas strategi, metode, maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung (Pratama, 2019).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran IPA bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, tetapi juga tentang proses penemuan yang

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

mendorong murid untuk berpartisipasi aktif di dalamnya. Murid perlu diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan objek atau fenomena yang dipelajari agar mampu membangun pemahaman konseptual secara lebih baik. Aufa et al., (2023)menyatakan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik melalui pemanfaatan alat dan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan nyata. Sementara itu, Somayana, (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar murid sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil studi eksperimen pada penggunaan media diorama juga melaporkan peningkatan motivasi dan pemahaman konsep siswa ketika diorama dikombinasikan dengan kegiatan praktik siswa (Nugraha, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak adalah media diorama. Media diorama menyajikan objek atau peristiwa dalam bentuk tiga dimensi sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan realistis. Menurut Arsyad, (2019), media pembelajaran yang mampu menghadirkan objek secara visual dan konkret dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran, mengurangi verbalisme, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran ekosistem, media diorama memungkinkan peserta didik mengamati hubungan antara komponen biotik dan abiotik secara lebih nyata sehingga mempermudah proses pemahaman konsep yang dipelajari. Studi lapangan pada pembelajaran ekosistem menunjukkan bahwa representasi tiga dimensi membantu siswa mengaitkan konsep ekologis dengan konteks lokal sehingga memperkuat transfer pembelajaran (Santoso et al., 2022).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, implementasi media yang mampu menghadirkan konsep ekosistem secara konkret pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 melalui wawancara dengan wali kelas III pada tanggal 25 Februari 2026, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem. Sebagian besar murid terlihat kurang aktif selama pembelajaran berlangsung, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta mengalami kesulitan memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. Materi ekosistem yang bersifat abstrak menyebabkan murid kesulitan membayangkan objek dan proses yang dijelaskan apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar yang terdapat dalam buku paket dan penjelasan verbal dari guru. Kondisi tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang menarik sehingga motivasi dan minat belajar murid relatif rendah. Beberapa murid terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan contoh interaksi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya hasil belajar murid. Berdasarkan hasil evaluasi awal, dari 19 murid yang mengikuti pembelajaran hanya 5 murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 14 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Analisis terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai media diorama berfokus pada peningkatan pemahaman konsep atau aktivitas

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas media diorama ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas III sekolah dasar, khususnya di SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango, masih sangat terbatas. Selain itu, karakteristik materi ekosistem yang menuntut pemahaman hubungan antarkomponen lingkungan memerlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan representasi konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media diorama ekosistem sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep ekosistem secara lebih nyata sekaligus meningkatkan hasil belajar IPAS.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi ekosistem melalui penerapan media pembelajaran diorama ekosistem pada murid kelas III SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, serta memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ekosistem melalui penggunaan media pembelajaran diorama ekosistem. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, yang berlokasi di Jalan Pasar Minggu, Desa Boludawa, Kecamatan Suwawa. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas III yang berjumlah 19 orang, terdiri atas 11 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Pemilihan subjek dilakukan karena ditemukan permasalahan pada hasil belajar murid pada materi ekosistem yang memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih konkret dan kontekstual.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Hopkins yang dilaksanakan secara bersiklus melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflecting) (Hermina, 2025). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti yang bertindak sebagai guru dan guru mitra yang berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya sehingga terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penelitian dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu minimal 85% murid mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

Variabel penelitian terdiri atas variabel input, proses, dan output. Variabel input meliputi murid kelas III SDN 2 Suwawa, materi IPAS tentang ekosistem, media pembelajaran diorama ekosistem, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian. Menurut Arikunto (Zulkarmain, 2021). input merupakan segala sumber daya yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang diajarkan mencakup konsep ekosistem, komponen biotik dan abiotik, hubungan antarmakhluk hidup, serta interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Variabel proses berupa aktivitas guru dan murid selama pembelajaran menggunakan media diorama ekosistem. Menurut Mutmainnah et al., (2024), proses pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan guru dan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Aktivitas guru meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, penggunaan media diorama, pemberian bimbingan, pengelolaan diskusi, dan pelaksanaan evaluasi. Sementara itu, aktivitas murid meliputi kegiatan mengamati media, mengidentifikasi komponen

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

ekosistem, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Variabel output berupa peningkatan hasil belajar murid setelah penerapan tindakan. Menurut Sudjana, (2019), output pembelajaran ditunjukkan melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar diukur melalui pencapaian nilai yang memenuhi atau melampaui KKTP serta peningkatan pemahaman konsep ekosistem.

Tahap perencanaan diawali dengan konsultasi bersama guru mitra dan kepala sekolah terkait pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini disusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja murid, instrumen penilaian, lembar observasi, serta skenario penggunaan media diorama ekosistem dalam proses pembelajaran. Selain itu, alokasi waktu pelaksanaan tindakan ditetapkan dan seluruh perangkat yang telah disusun dievaluasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai rancangan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media diorama ekosistem sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman murid terhadap konsep-konsep ekosistem secara konkret. Selama pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran dipantau oleh guru mitra untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas murid.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan difokuskan pada aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas murid selama mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama ekosistem. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan tindakan dan respons murid terhadap penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk menganalisis hasil pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan tahapan yang sama hingga tujuan penelitian tercapai.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sukmadinata, (2017), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas, perilaku, maupun kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator aktivitas guru dan murid selama pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Purwanto, (2017), tes merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui tingkat penguasaan materi ekosistem dan peningkatan hasil belajar yang dicapai murid. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui pengumpulan berbagai dokumen yang relevan, seperti daftar hadir murid, daftar nilai, perangkat pembelajaran, lembar observasi, serta foto kegiatan pembelajaran. Penggunaan dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh melalui observasi dan tes. Menurut Daruhadi & Sopiati, (2024), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelaahan berbagai dokumen, arsip, foto, catatan, maupun laporan yang berkaitan dengan objek penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, tes hasil belajar, dan dokumen pendukung penelitian. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan tingkat keaktifan murid selama proses pembelajaran. Penilaian observasi menggunakan empat kategori skor, yaitu skor 1 (kurang), skor 2 (cukup), skor 3 (baik), dan skor 4 (sangat baik). Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan materi ekosistem setelah tindakan diberikan. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Hasil observasi dikonversi ke dalam kategori kualitatif dengan rentang persentase 87–100% (sangat baik), 75–86% (baik), 65–74% (cukup), dan kurang dari 64% (kurang). Skor observasi dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Rukjat (Pidrawan et al., 2022), yaitu:

$$NA = \frac{Jumlah\ Skor\ Yang\ Diperoleh}{Jumlah\ Skor\ Keseluruhan}\ X\ 100\%$$

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil belajar murid yang diperoleh melalui tes pada setiap akhir siklus. Nilai yang diperoleh murid dibandingkan dengan KKTP yang ditetapkan sekolah untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar. Keberhasilan tindakan ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah murid yang mencapai nilai minimal sesuai KKTP serta meningkatnya ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil analisis pada setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan dan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif memungkinkan evaluasi yang komprehensif terhadap proses maupun hasil penerapan media diorama ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas III SDN 2 Suwawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada murid kelas III SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 19 murid yang terdiri atas 11 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas murid, dan hasil belajar murid pada materi ekosistem melalui penerapan media pembelajaran diorama ekosistem.

Data Awal Hasil Belajar Murid

Data awal diperoleh melalui observasi sebelum pelaksanaan tindakan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP yang ditetapkan sekolah.

Tabel 1. Hasil Belajar Murid pada Observasi Awal

Kategori	Jumlah Murid	Persentase (%)
Tuntas	5	26,32
Tidak Tuntas	14	73,68
Jumlah	**19**	**100**

Sumber: Data observasi awal penelitian (2026).

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 5 murid (26,32%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 14 murid (73,68%) belum mencapai ketuntasan.

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 25 aspek penilaian.

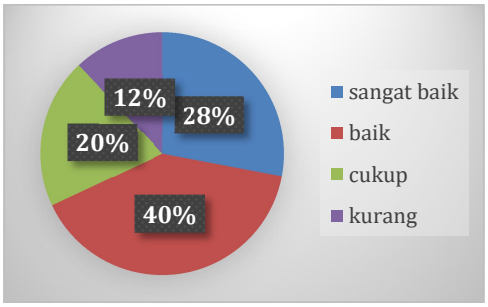
Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	7	28
Baik	10	40

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Cukup	5	20
Kurang	3	12
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas guru, 2026.



Sumber: Hasil observasi aktivitas guru, 2026.
Diagram 1. Distribusi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	10	40
Baik	11	44
Cukup	4	16
Kurang	0	0
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas guru, 2026.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	12	48
Baik	11	44
Cukup	2	8
Kurang	0	0
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas guru, 2026.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	15	60
Baik	10	40
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas guru, 2026.

Hasil Observasi Aktivitas Murid

Observasi aktivitas murid dilakukan pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 25 aspek penilaian.

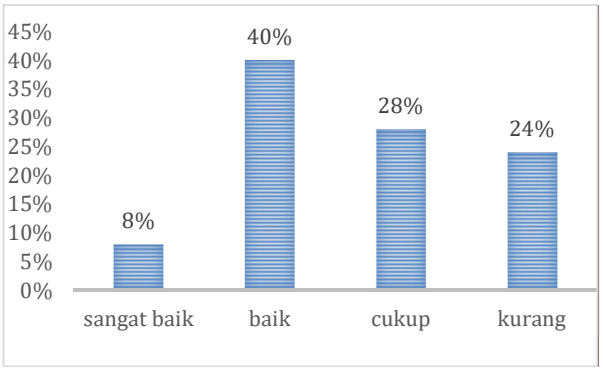
Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan 1

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	2	8

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Baik	10	40
Cukup	7	28
Kurang	6	24
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas murid, 2026.



Sumber: Hasil observasi aktivitas murid, 2026.
Diagram 2. Distribusi Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan 1

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan 2

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	3	12
Baik	12	48
Cukup	7	28
Kurang	3	12
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas murid, 2026.

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II Pertemuan 1

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	7	28
Baik	13	52
Cukup	3	12
Kurang	2	8
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas murid, 2026.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II Pertemuan 2

Klasifikasi	Jumlah Aspek	Persentase (%)
Sangat Baik	11	44
Baik	14	56
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Jumlah	**25**	**100**

Sumber: Hasil observasi aktivitas murid, 2026.

Temuan Utama Penelitian

Ringkasan perubahan hasil observasi aktivitas guru dan murid selama penelitian disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Murid

Variabel	Siklus I P1 (%)	Siklus I P2 (%)	Siklus II P1 (%)	Siklus II P2 (%)

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Guru (Sangat Baik)	28	40	48	60
Murid (Sangat Baik)	8	12	28	44

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 10, persentase aktivitas guru pada kategori "Sangat Baik" meningkat dari 28% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 60% pada Siklus II Pertemuan 2. Persentase aktivitas murid pada kategori "Sangat Baik" meningkat dari 8% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 44% pada Siklus II Pertemuan 2.

Tabel 11. Perkembangan Aktivitas Guru dan Murid Kategori Sangat Baik

Tahap	Guru (%)	Murid (%)
Siklus I Pertemuan 1	28	8
Siklus I Pertemuan 2	40	12
Siklus II Pertemuan 1	48	28
Siklus II Pertemuan 2	60	44

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran diorama ekosistem yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas III SDN 2 Suwawa pada materi ekosistem dan komponen penyusunnya. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret mampu mengatasi berbagai kendala pembelajaran yang ditemukan pada tahap awal penelitian, terutama rendahnya partisipasi murid, kesulitan memahami konsep ekosistem secara menyeluruh, serta keterbatasan murid dalam membedakan komponen biotik dan abiotik. Kondisi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada penyampaian materi secara teoritis sehingga murid mengalami kesulitan menghubungkan konsep yang dipelajari dengan lingkungan nyata di sekitarnya. Setelah penerapan media diorama ekosistem, murid menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan pengamatan, diskusi kelompok, presentasi, maupun penyelesaian tugas berbasis masalah. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media diorama ekosistem dapat dikatakan tercapai.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dapat dijelaskan melalui karakteristik media diorama sebagai media visual tiga dimensi yang mampu menyajikan objek atau fenomena secara lebih nyata. Media ini memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati hubungan antarunsur dalam suatu ekosistem secara langsung melalui representasi konkret. Ketika murid dapat melihat, mengamati, dan memanipulasi objek pembelajaran secara visual, proses pembentukan konsep menjadi lebih mudah dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian pesan sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik (Arsyad, 2019). Dalam konteks penelitian ini, diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempermudah murid memahami materi ekosistem.

Keberhasilan penggunaan media diorama juga dapat dijelaskan berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan objek yang dapat diamati secara nyata (Irawan et al.,

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

2025). Oleh karena itu, penggunaan diorama ekosistem sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan murid kelas III sekolah dasar. Melalui media tersebut, murid tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka menghubungkan antara konsep dengan representasi nyata dari lingkungan yang dipelajari. Kondisi ini menjelaskan mengapa selama proses penelitian murid menjadi lebih mudah mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik serta memahami hubungan antarkomponen dalam suatu ekosistem. Dengan kata lain, media diorama berfungsi sebagai sarana konkret yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir murid sesuai dengan tahap perkembangannya.

Selain ditinjau dari teori perkembangan kognitif, hasil penelitian ini juga relevan dengan teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh Ausubel. Teori tersebut menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi baru dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya (Suparno, 2020). Dalam penelitian ini, murid tidak hanya mempelajari konsep ekosistem secara teoritis, tetapi juga menghubungkannya dengan lingkungan yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti sawah, danau, hutan, laut, dan padang rumput. Proses pengaitan antara pengalaman nyata dengan konsep yang dipelajari memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lebih lama dalam ingatan murid. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak hanya menunjukkan peningkatan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga menunjukkan berkembangnya kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Murid menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Peningkatan aktivitas belajar tersebut mengindikasikan bahwa media diorama mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar murid. Menurut Sanjaya, media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2016). Temuan penelitian ini mendukung pandangan tersebut karena selama penerapan media diorama terlihat adanya perubahan perilaku belajar murid dari yang semula pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Dengan meningkatnya keterlibatan murid dalam pembelajaran, peluang terjadinya proses konstruksi pengetahuan juga menjadi lebih besar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media diorama, tetapi juga oleh penerapan model *Problem Based Learning* yang digunakan selama proses pembelajaran. Model PBL memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui penyelesaian masalah yang berkaitan dengan situasi nyata. Melalui kegiatan tersebut, murid terdorong untuk mengamati, menganalisis, berdiskusi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Ketika PBL dipadukan dengan media diorama, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena murid memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga kontekstual. Kondisi ini sesuai dengan pandangan Arends yang menyatakan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Arends, 2017). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari sinergi antara penggunaan media konkret dan penerapan model pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Dari perspektif pedagogis, penggunaan media diorama juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui kegiatan observasi, diskusi kelompok, presentasi, dan pembuatan mini diorama, murid memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan secara kolaboratif. Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih intensif antara murid dengan guru maupun antarmurid. Interaksi yang meningkat memberikan ruang bagi murid untuk bertukar ide, mengklarifikasi pemahaman, serta memperbaiki kesalahan konsep yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi proses yang melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta didik. Situasi pembelajaran seperti ini sangat penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir dan kemampuan sosial.

Keunikan temuan penelitian ini terletak pada penggunaan media diorama ekosistem sebagai sarana untuk menjembatani pembelajaran konsep-konsep abstrak pada materi ekosistem. Berbeda dengan media visual dua dimensi, diorama menghadirkan representasi tiga dimensi yang memungkinkan murid mengamati hubungan antarkomponen ekosistem secara lebih realistis. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena murid dapat memahami konsep melalui pengamatan langsung terhadap objek yang menyerupai kondisi sebenarnya. Selain itu, integrasi media diorama dengan kegiatan proyek pembuatan mini diorama memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Pengalaman tersebut memperkuat pemahaman konsep sekaligus mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan kreativitas yang penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran diorama ekosistem yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas III SDN 2 Suwawa pada materi ekosistem. Media diorama membantu murid memahami konsep secara konkret, meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pemecahan masalah. Oleh karena itu, media diorama ekosistem dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas III SDN 2 Suwawa menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran diorama ekosistem dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Penggunaan media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan kontekstual sehingga membantu murid memahami hubungan antarkomponen ekosistem yang sebelumnya sulit dipahami melalui penyampaian materi secara verbal. Melalui pemanfaatan media tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada murid, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran terlihat dari berkembangnya aktivitas guru dan aktivitas murid selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Guru semakin mampu mengelola pembelajaran secara efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sedangkan murid menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif melalui meningkatnya partisipasi, kerja sama

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kelompok, rasa percaya diri, dan kemampuan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran abad ke-21.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif memiliki peran penting dalam membantu murid membangun pemahaman konseptual yang lebih bermakna. Melalui representasi visual tiga dimensi yang disajikan dalam bentuk diorama, murid memperoleh kesempatan untuk menghubungkan konsep ekosistem dengan kondisi lingkungan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut mendorong terbentuknya proses belajar yang lebih mendalam, karena murid tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami keterkaitan antarunsur yang terdapat dalam suatu ekosistem serta mampu menerapkannya dalam konteks yang lebih luas.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media diorama ekosistem dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi dan pemahaman hubungan antarkonsep. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu materi pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media diorama pada materi lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, arahan, dan motivasi selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, serta kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dengan baik selama kegiatan penelitian berlangsung. Semoga segala bantuan dan kerja sama yang diberikan mendapatkan balasan yang baik serta memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di masa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Cetakan Ke-12). Rajawali Pers.

Aufa, A., Lilis, L., Sari, A., & Qadaria, L. (2023). Menganalisis Metode Pembelajaran IPA di Kelas IV pada SD Al Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 2191–2195. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11287

Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, *3*(5), 5423–5443.

Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 106–114. https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168

Hermina, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, *2*(6), 727–743.

Irawan, H., Maulidah, I., & Attalina, S. N. C. (2025). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Diorama Tata Surya pada Siswa SD. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, *2*(3), 205–218.

Maun, R. T., Togas, P. V., & Pratasik, S. (2022). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Proyek IPAS di SMK Kristen 3 Tomohon. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *2*(3), 438–448. https://doi.org/10.53682/edutik.v2i3.5347

Mutmainnah, Amanda, R. A., & Bahri, B. (2024). Merencanakan Kegiatan Pembelajaran (Menyatakan Tujuan Pembelajaran). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *1*(5), 363–375.

Nugraha, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 25–36. https://doi.org/10.31101/jpd.v8i1.2019

Pidrawan, I. G. A., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2022). Analisis Strategi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis yang Diampu Oleh Guru Penggerak Bahasa Indonesia di Kota Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *11*(1), 75–86.

Pratama, S. (2019). Hubungan Strategi Pembelajaran Guru dengan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *6*(4), 77–90. https://doi.org/10.24815/jpp.v6i4.2019

Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.

Rahmawati, D., & Hidayat, R. (2020). Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 102–118. https://doi.org/10.29407/jipd.v9i3.2020

Saleh, M. (2025). Karakteristik dan Prinsip Pembelajaran IPA yang Efektif. In *Pendidikan dan Pembelajaran IPA*. Penerbit Buku Pendidikan.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Santoso, B., Wulandari, S., & Putri, A. (2022). Representasi Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Ekosistem: Studi Kasus pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, *14*(2), 87–99. https://doi.org/10.35678/jpb.v14i2.2022

Somayana. (2020). Kompetensi Guru dan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(2), 150–162. https://doi.org/10.98765/jpk.v12i2.2020

Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

Suparno, P. (2020). *Teori Belajar Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Kanisius.

Zahratunnisa, A., Oktaviani, R., Fatma, S. B., Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2026). Penerapan Media STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Kelas VI SD pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, *5*(1), 18–28.

Zulkarmain, L. (2021). Analisis Mutu (Input Proses Output) Pendidikan di Lembaga Pendidikan MTs Assalam Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. *Manazhim*, *3*(1), 17 31.