



## Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem pada Siswa Kelas III UPT SDN 087 Nagasaribu IV

### *The Use of Dioramas to Improve Learning Outcomes in Science (IPAS) on Ecosystems Among Third-Grade Students at UPT SDN 087 Nagasaribu IV*

Murlan Siregar<sup>1</sup>, Nur Afifah<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : murlansiregar62@guru.sd.belajar.id<sup>1</sup>, nurafifah@umsu.ac.id<sup>2</sup>

---

#### Article Info

##### Article history:

Received : 11-05-2026

Revised : 13-05-2026

Accepted : 15-05-2026

Published : 17-05-2026

#### Abstract

*This study was motivated by the low learning outcomes in science (IPAS) regarding ecosystem material in elementary schools due to the abstract nature of the material and the limited use of innovative learning media. This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students through the use of diorama media at UPT SDN 087 Nagasaribu IV during the 2025/2026 academic year. The research method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The research subjects consisted of 24 students, comprising 13 female and 11 male students. Data were collected through learning achievement tests, observations of learning activities, and documentation. The results showed a consistent improvement in learning outcomes at each stage. In the pre-cycle stage, the class average score was only 39.17 with a mastery rate of 0%. After the intervention in Cycle I, the class average increased to 58.50 with a mastery rate of 33.33%. In Cycle II, learning outcomes showed a significant improvement, with the average score reaching 80.42 and the class mastery rate reaching 75% (18 students mastered the material). This improvement was also accompanied by increased student engagement and participation during the diorama exploration process. It can be concluded that the effective use of dioramas can enhance students' understanding of ecosystem concepts and improve their learning outcomes through concrete visualizations that are relevant to the concrete operational stage of elementary school students.*

**Keywords : Diorama, Learning Outcomes, IPAS**

---

#### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS pada materi ekosistem di sekolah dasar akibat karakteristik materi yang abstrak dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III melalui pemanfaatan media diorama di UPT SDN 087 Nagasaribu IV tahun ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa, yang terdiri atas 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Data dikumpulkan melalui teknik tes hasil belajar, observasi aktivitas belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang konsisten pada setiap tahapnya. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 39,17 dengan tingkat ketuntasan 0%. Setelah dilakukan intervensi pada siklus I, rata-rata kelas meningkat menjadi 58,50 dengan persentase ketuntasan 33,33%. Pada siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 80,42 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 75% (18 siswa tuntas). Peningkatan ini juga dibarengi dengan meningkatnya keaktifan serta partisipasi siswa selama proses eksplorasi media diorama berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media diorama secara efektif mampu



meningkatkan pemahaman konsep ekosistem dan hasil belajar siswa melalui visualisasi konkret yang relevan dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci : Media Diorama, Hasil Belajar, IPAS**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di tingkat dasar adalah periode penting dalam membangun dasar pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Alimuddin (2023) menekankan bahwa pengajaran IPAS dirancang untuk meningkatkan kemampuan inkuiri dan keterampilan memecahkan masalah, agar siswa bisa aktif dalam mengenali fenomena alam serta melestarikan sumber daya di sekitar mereka. Melalui bidang studi ini, diharapkan para siswa tidak hanya sekedar mengingat teori, tetapi juga memahami interaksi langsung antara manusia dan lingkungan dalam konteks yang lebih luas.

Salah satu topik penting dalam kurikulum IPAS pada kelas III adalah konsep ekosistem, yang memerlukan pemahaman yang mendalam mengenai interaksi antara komponen biotik dan abiotik. Namun, pembahasan mengenai ekosistem sering dianggap terlalu luas dan abstrak, sehingga menjadi sulit dimengerti siswa jika hanya bergantung pada penjelasan lisan (Sari, W, & Fajrie, 2023). Kerumitan dalam hubungan antar unsur lingkungan ini kerap menjadi penghalang bagi pemahaman ilmu pengetahuan, terutama tanpa dukungan representasi visual yang cukup.

Kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak ini sangat berkaitan dengan tingkat perkembangan kognitif anak-anak di usia sekolah dasar yang masih sangat membutuhkan pengalaman langsung. Mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa yang berusia antara 7 hingga 11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis mereka memerlukan dukungan dari objek fisik dan nyata (Nuryati & Darsinah, 2021). Tanpa adanya benda nyata di depan mereka, siswa dapat mengalami kesulitan besar dalam memahami materi dan berpotensi terjebak dalam konsep yang bersifat verbal.

Dalam kerangka ini, penerapan media pembelajaran memainkan peran krusial dalam menghubungkan konsep-konsep teoritis dengan pengalaman nyata yang dapat diamati. (Budi Setyawan, Eko Susilo, Matematika, & Negeri Semarang, 2023) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian informasi agar tidak terlalu didominasi oleh kata-kata dan mampu mengatasi batasan indera siswa saat mencoba memahami berbagai fenomena alam yang kompleks. Alat pembelajaran yang kreatif tidak hanya mendukung pemahaman terhadap konsep, tetapi juga dengan efektif menarik perhatian serta melibatkan emosi siswa sepanjang proses pembelajaran.

Kondisi yang dialami oleh siswa kelas III di UPT SDN 087 Nagasaribu IV menunjukkan adanya kendala yang cukup besar dalam mencapai sasaran pembelajaran IPAS. Melalui pengamatan awal terhadap 24 siswa (13 perempuan dan 11 laki-laki), terungkap bahwa pemahaman mereka mengenai materi ekosistem masih jauh dari standar ketuntasan yang ditetapkan. Ini terlihat dari hasil nilai rata-rata prasiklus yang hanya mencapai 39,17, di mana sebagian besar siswa kesulitan dalam menggambarkan interaksi antara berbagai komponen lingkungan.

Rendahnya hasil belajar ini merupakan akibat langsung dari metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah satu arah tanpa adanya dukungan dari media visual yang dapat



mewakili materi. (Viqri et al., 2024) mengamati bahwa minimnya penggunaan media yang inovatif membuat siswa cenderung pasif, mudah merasa tidak tertarik, dan kehilangan semangat untuk mengeksplorasi materi dengan lebih mendalam. Jika masalah ini tidak segera ditangani, maka dasar kognitif siswa akan semakin lemah dan dapat memengaruhi kesuksesan akademis mereka di tingkat pendidikan berikutnya.

Sebagai jawaban terhadap masalah tersebut, penerapan media diorama dipilih sebagai metode pembelajaran yang nyata dan relevan. Diorama adalah alat visual tiga dimensi yang dapat menampilkan tiruan kejadian atau lingkungan nyata dalam ruang kelas (Sakinah, Pagarra, & Hermuttaqien, 2026). Dengan memanipulasi objek fisik pada diorama, siswa dapat memeriksa unsur biotik dan abiotik sekaligus, sehingga membantu mereka membangun cara berpikir yang logis mengenai bagaimana ekosistem berfungsi.

Keberhasilan media diorama dalam meningkatkan mutu pembelajaran sudah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. (Sholehah et al., 2025) menekankan bahwa penggunaan diorama 3D secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan siswa karena kemampuannya untuk menyajikan materi yang abstrak dalam bentuk yang konkret dan menarik. Alat ini mendukung pembentukan pengalaman belajar yang mendalam, di mana siswa dapat menyusun pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan model fisik yang representatif.

Walaupun pemanfaatan media diorama telah banyak dibahas, terdapat kekosongan penelitian (research gap) tertentu yang menunjukkan pentingnya kajian ini. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih memusatkan perhatian pada pengintegrasian teknologi digital (Luthfiyah, Suciptaningsih, & Mas'ula, 2025) atau diterapkan di kelas atas di daerah perkotaan. Penelitian tindakan kelas yang secara spesifik meneliti efektivitas diorama fisik dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi ekosistem untuk siswa kelas III, terutama di konteks sekolah dasar di Kabupaten Dairi seperti UPT SDN 087 Nagasaribu IV, masih sangat terbatas.

Berdasarkan informasi tersebut, studi ini dilakukan untuk meningkatkan praktik pendidikan secara terencana dan berkelanjutan. Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dalam topik ekosistem melalui penggunaan media diorama bagi siswa kelas III di UPT SDN 087 Nagasaribu IV untuk tahun ajaran 2025/2026. Dengan adanya intervensi ini, diharapkan kemampuan kognitif siswa akan meningkat bersamaan dengan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memperbaiki kualitas praktik pembelajaran di dalam kelas secara sistematis. Pendekatan PTK dipilih karena relevansinya dalam mengatasi problematika pembelajaran secara langsung melalui siklus tindakan yang terukur. Desain penelitian ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus guna memastikan adanya peningkatan hasil belajar yang konsisten dan berkelanjutan dibandingkan dengan kondisi awal pada tahap prasiklus.



## Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 087 Nagasaribu IV. Penentuan lokasi ini didasarkan pada temuan masalah nyata berupa rendahnya capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Jangka waktu penelitian mencakup seluruh tahapan, mulai dari observasi awal, penyusunan instrumen, pelaksanaan tindakan dalam dua siklus, hingga penyusunan laporan akhir.

## Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPT SDN 087 Nagasaribu IV yang berjumlah 24 orang. Komposisi subjek penelitian terdiri atas 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memerlukan stimulasi media visual yang nyata untuk memahami konsep ekosistem yang bersifat abstrak.

## Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti alur tindakan berdaur yang dimulai dari identifikasi masalah melalui data prasiklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan rincian tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*): Peneliti menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media diorama pada materi ekosistem. Tahap ini juga mencakup penyiapan perangkat pembelajaran, instrumen evaluasi, dan lembar observasi aktivitas .
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*): Guru menerapkan pembelajaran sesuai rencana dengan memanfaatkan media diorama sebagai pusat alat bantu visual. Fungsi media diorama di sini adalah sebagai replika tiga dimensi yang menghadirkan komponen biotik dan abiotik secara konkret ke dalam kelas, membantu siswa memvisualisasikan interaksi nyata dalam ekosistem.
3. Observasi (*Observing*): Peneliti melakukan pengamatan sistematis terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi. Fokus pengamatan mencakup keaktifan siswa dalam eksplorasi media, partisipasi dalam diskusi, dan ketepatan guru dalam mengelola media pembelajaran .
4. Refleksi (*Reflecting*): Peneliti menganalisis data hasil tes dan observasi untuk mengidentifikasi keberhasilan serta kekurangan pada siklus tersebut. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya .

## Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga teknik utama:

1. Observasi: Digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas.
2. Tes Hasil Belajar: Digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai pemahaman konsep siswa pada materi ekosistem. Instrumen berupa butir soal tes yang diberikan pada setiap akhir siklus.



## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrumen tes dan non-tes.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS. Bentuk tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda dan isian singkat yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Jumlah soal evaluasi pada setiap akhir siklus sebanyak 10 butir, yang terdiri atas 7 soal pilihan ganda dan 3 soal isian singkat. Penyusunan soal didasarkan pada indikator pembelajaran materi ekosistem, meliputi kemampuan siswa dalam mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik, memahami hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, serta menjelaskan bentuk interaksi sederhana dalam lingkungan.

Selain instrumen tes, penelitian ini juga menggunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru. Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran menggunakan media diorama. Indikator yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam bertanya, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kemampuan mengamati media diorama, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat atau hasil pengamatan di depan kelas.

Sementara itu, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk menilai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana tindakan yang telah disusun. Aspek yang diamati meliputi kemampuan guru dalam membuka pembelajaran, menjelaskan materi menggunakan media diorama, mengelola diskusi kelompok, membimbing siswa selama kegiatan pengamatan, serta menutup pembelajaran dan memberikan evaluasi.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi melalui validasi isi (content validity) oleh dosen pembimbing dan guru kelas III untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian, indikator pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dengan beberapa perbaikan kecil pada penggunaan bahasa agar lebih mudah dipahami siswa.

## Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk data observasi dan deskriptif kuantitatif untuk data tes hasil belajar.

1. Nilai Rata-rata: Digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan kelas secara keseluruhan pada setiap siklus. Rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:  $\bar{X}$  = rata-rata;  $\sum X$  = jumlah seluruh nilai siswa;  $N$  = jumlah siswa.

2. Persentase Ketuntasan Belajar: Digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan klasikal siswa yang mencapai ambang batas KKM (75). Rumus yang digunakan adalah:



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

Keterangan:  $P$  = persentase ketuntasan;  $n$  = jumlah siswa tuntas;  $N$  = jumlah seluruh siswa.

### **Indikator Keberhasilan Penelitian**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila telah memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Minimal 75% dari jumlah siswa kelas III mencapai nilai di atas KKM (75) secara klasikal; (2) Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus dibandingkan dengan nilai prasiklus (39,17); dan (3) Meningkatnya aktivitas serta keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan melalui hasil observasi di kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)**

Tahap awal dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi seberapa baik pemahaman dasar siswa kelas III UPT SDN 087 Nagasaribu IV mengenai topik ekosistem. Berdasarkan hasil tes yang diadakan pada fase prasiklus, terlihat bahwa pencapaian belajar IPAS siswa masih jauh dari standar ketuntasan yang diharapkan. Dari 24 siswa yang diuji, tidak ada satu pun yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada angka 75. Rata-rata nilai di kelas pada fase ini hanya mencatat angka 39,17.

Rendahnya hasil belajar siswa ini dipicu oleh metode pembelajaran yang masih terfokus pada satu arah, didominasi oleh penjelasan lisan tanpa dukungan alat peraga. Siswa sulit untuk memvisualisasikan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan mereka, mengingat materi ekosistem cenderung bersifat abstrak bila hanya disampaikan melalui buku teks. Keadaan ini menjadikan siswa tampak kurang antusias dan lebih cenderung pasif selama proses belajar mengajar.

#### **2. Penjabaran Hasil Siklus Pertama**

Di Siklus Pertama, peneliti mulai menggunakan media diorama untuk memberikan representasi ekosistem secara nyata di ruangan kelas. Penggunaan media ini berhasil menarik perhatian para siswa; beberapa dari mereka mulai aktif mengajukan pertanyaan tentang elemen-elemen kecil yang ada di diorama. Dari hasil evaluasi di akhir Siklus Pertama, nilai rata-rata kelas menunjukkan peningkatan menjadi 58,50. Terdapat 8 siswa (33,33%) yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar, sementara 16 siswa lainnya belum memenuhi standar KKM.

Walau terdapat kemajuan, interaksi siswa dengan media masih memerlukan penyesuaian lebih lanjut. Siswa tampak lebih berani menunjuk langsung komponen biotik dan abiotik di media, namun mayoritas masih menemukan kesulitan saat diminta untuk menjelaskan hubungan timbal balik seperti rantai makanan tanpa bantuan. Di samping itu, perhatian siswa dalam diskusi kelompok sering kali terganggu, yang mengindikasikan perlunya pengelolaan kelas yang lebih efektif.



### Refleksi Siklus Pertama

Hasil pengamatan di Siklus Pertama menunjukkan bahwa partisipasi siswa mulai meningkat, tetapi instruksi untuk kerja kelompok masih dianggap kurang jelas bagi siswa kelas III. Peneliti mencatat bahwa siswa membutuhkan dukungan yang lebih mendalam ketika mengamati diorama agar tidak hanya fokus pada bentuk fisiknya, tetapi juga pada konsep sains yang terkandung di dalamnya. Hasil refleksi ini menjadi landasan untuk melakukan perbaikan pada Siklus Kedua dengan memperkuat panduan pengamatan serta pengaturan tugas kelompok yang lebih efisien.

### 3. Penjelasan Hasil Siklus II

Dalam Siklus II, peneliti meningkatkan tindakan dengan memberikan dukungan yang lebih mendalam kepada setiap kelompok. Proses pembelajaran menunjukkan kemajuan yang baik; para siswa mulai terbiasa berdiskusi dan bersaing untuk menjelaskan peran masing-masing elemen dalam ekosistem ketika diorama dipresentasikan di depan kelas. Dari hasil ujian akhir, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,42. Terdapat 18 siswa (75%) yang berhasil memperoleh nilai di atas KKM, sementara 6 siswa lainnya (25%) masih memerlukan bimbingan ekstra untuk mencapai standar ketuntasan.

Peningkatan ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan secara keseluruhan sebesar 75% telah tercapai. Pada tahap ini, siswa sudah mampu membedakan dengan lebih baik antara komponen biotik dan abiotik serta percaya diri menjelaskan aliran energi sederhana dalam ekosistem menggunakan media tersebut. Rangkuman perkembangan hasil belajar siswa dari tahap prasiklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.1. Perkembangan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III**

Tahap Penelitian	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
Prasiklus	39,17	0	24	0%
Siklus I	58,50	8	16	33,33%
Siklus II	80,42	18	6	75,00%

### Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang terjadi secara bertahap membuktikan bahwa media diorama efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Melalui representasi tiga dimensi, materi ekosistem yang sebelumnya sulit dibayangkan siswa dapat divisualisasikan secara nyata di dalam ruang kelas. Hal ini sangat mendukung karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang menurut Jean Piaget berada pada tahap operasional konkret. Siswa pada usia ini memerlukan objek fisik yang dapat diamati langsung untuk dapat berpikir logis mengenai suatu fenomena alam.

Media diorama berfungsi sebagai sarana pendukung utama dalam mengurangi pemahaman yang hanya bersifat verbal atau hafalan semata. Saat siswa dapat melihat dan memegang langsung replika makhluk hidup serta lingkungannya, mereka dapat membangun pemahaman konseptual yang lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sholehah dkk. (2025) yang mengemukakan



bahwa penggunaan media visual tiga dimensi memiliki pengaruh yang kuat terhadap keterlibatan belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selain membantu meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media diorama juga memberikan pengaruh terhadap pola interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap awal penggunaan media, beberapa siswa cenderung hanya memperhatikan bentuk fisik diorama tanpa memahami hubungan antarunsur yang terdapat di dalamnya. Namun, setelah guru memberikan arahan dan pertanyaan pemantik secara bertahap, siswa mulai mampu menghubungkan komponen biotik dan abiotik dengan peristiwa yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa media konkret tidak secara otomatis meningkatkan pemahaman siswa, tetapi tetap memerlukan pendampingan guru agar proses eksplorasi berjalan secara terarah.

Pelaksanaan diskusi kelompok pada siklus II juga menunjukkan adanya perkembangan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam kegiatan bertanya dan menjawab selama pengamatan diorama dilakukan. Beberapa siswa terlihat mulai bekerja sama dalam menunjuk komponen tertentu pada media untuk menjelaskan rantai makanan sederhana. Interaksi semacam ini membantu siswa membangun pemahaman melalui proses bertukar pendapat dengan teman sekelompoknya. Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, masih terdapat 6 siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi, siswa yang belum tuntas cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama diskusi berlangsung dan masih memerlukan bimbingan guru secara lebih intensif. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan belajar antar siswa yang memengaruhi kecepatan mereka dalam memahami materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu disertai dengan strategi pendampingan yang sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa agar peningkatan hasil belajar dapat berlangsung lebih merata.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media diorama lebih efektif ketika digunakan secara interaktif, bukan hanya sebagai alat peraga pasif. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengamati, berdiskusi, dan menjelaskan kembali isi diorama, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih konkret. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media diorama dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk medianya, tetapi juga oleh cara guru mengelola interaksi dan aktivitas belajar siswa di dalam kelas.

Meskipun pada siklus II masih terdapat 6 siswa yang belum mencapai KKM, hal ini merupakan kondisi yang realistis dalam penelitian tindakan di sekolah dasar. Perbedaan kecepatan belajar antarindividu tetap ada, namun secara keseluruhan, intervensi menggunakan media diorama telah membawa perkembangan yang berarti bagi sebagian besar siswa. Dengan demikian, visualisasi konkret melalui media diorama terbukti mampu mengatasi problematika rendahnya hasil belajar IPAS pada materi ekosistem melalui penciptaan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar IPAS pada topik ekosistem



untuk siswa kelas III di UPT SDN 087 Nagasaribu IV. Keberhasilan ini terlihat melalui peningkatan prestasi akademik siswa secara bertahap, di mana nilai rata-rata kelas yang awalnya hanya 39,17 dalam tahap prasiklus meningkat menjadi 58,50 pada siklus I, dan mencapai 80,42 di akhir siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga mengalami kenaikan dari 0% pada tahap awal hingga 75% pada siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dengan sangat baik.

Peningkatan hasil belajar ini didorong oleh kemajuan positif dalam aktivitas, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa di dalam kelas. Media diorama berfungsi sebagai alat bantu visual tiga dimensi yang memudahkan siswa memahami interaksi antar-komponen ekosistem melalui representasi fisik yang nyata, sejalan dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Sebagai rekomendasi, para guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media konkret saat menyampaikan materi yang memiliki tingkat abstraksi tinggi untuk mengurangi verbalisme dalam proses belajar. Di samping itu, peneliti berikutnya dapat menyelidiki lebih lanjut tentang efektivitas media diorama dalam materi IPAS lainnya dengan menggabungkan berbagai metode pembelajaran yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi Setyawan, S., Eko Susilo, B., Matematika, P., & Negeri Semarang, U. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. Retrieved from <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP>
- Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPAS: Studi Kasus Penggunaan Genially pada Materi Ekosistem Kelas 3 SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6156–6163. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8169>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. Retrieved from <https://ejournal.unimudatorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1793>
- Sakinah, S., Pagarra, H., & Hermuttaqien, B. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri Pajalu Kabupaten Gowa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2, 41–50. <https://doi.org/10.66214/jipd.v2i1.23>
- Sari, W. N., W, S. S., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran Ekosistem untuk Kelas V SD di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2472–2480. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1594>
- Sholehah, N., Zulfiana, D., Tanjung, W., Yuniarti, Y., Sanutra, S., Rahman, N., ... Sani, S. (2025). Penggunaan Media Diorama 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Pembelajaran Peserta didik SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 8, 392. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v8i3.32097>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>