

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Diorama Materi Siklus Hidup Hewan Mata Pelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar Negeri 056/II Talang Silungko

Juli Susanti¹, Sungkowo², Halimatus Sa'diyah³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Yasni Bungo, Bungo, Jambi, Indonesia¹

Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Yasni Bungo, Bungo, Jambi, Indonesia²

Administrasi Pendidikan, Universitas Islam Yasni Bungo, Bungo, Jambi, Indonesia³

*Email Korespondensi: susantijuli348@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 12-Agustus-2026

Received 15-Agustus-2026

Published 17-Agustus-2026

Keywords:

learning outcomes; diorama board media; Natural and Social Sciences (IPAS); animal life cycle; classroom action research;

Kata Kunci: Hasil belajar media papan diorama, IPA siklus hidup hewan, penelitian tindakan kelas.

ABSTRACT

The low learning outcomes of elementary school students on the topic of animal life cycles in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject remain a significant educational challenge due to teacher-centered instructional practices and the limited use of learning media that facilitate concrete learning experiences. This condition has contributed to students' difficulties in understanding concepts, reduced classroom engagement, and unsatisfactory academic achievement. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of diorama board media in teaching the topic of animal life cycles to third-grade students at SD Negeri 056/II Talang Silungko. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 17 third-grade students. Data were collected through learning achievement tests, classroom observation sheets, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques by comparing the results across the research cycles. The findings revealed that the implementation of diorama board media improved students' learning outcomes. The class average score increased from 71.76 in the pre-cycle to 78.52 in Cycle I and further improved to 89.41 in Cycle II. Likewise, the learning mastery rate increased from 29% in the pre-cycle to 71% in Cycle I and reached 94% in Cycle II. In addition to improving academic achievement, the use of diorama board media promoted students' active participation, enhanced conceptual understanding through concrete visual representation, and created a more engaging and interactive learning environment. These findings indicate that diorama board media is an effective instructional innovation for improving elementary students' learning outcomes in IPAS and can be adopted as an alternative contextual

learning medium for teaching conceptual and visually oriented science topics.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi siklus hidup hewan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih menjadi tantangan di sekolah dasar karena proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan capaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media papan diorama pada materi siklus hidup hewan di kelas III SD Negeri 056/II Talang Silungko. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas III. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan capaian pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media papan diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 62,64 pada tahap prasiklus menjadi 73,23 pada Siklus I dan mencapai pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 29% pada prasiklus menjadi 71% pada Siklus I dan mencapai 94% pada Siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media papan diorama mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi konkret, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media papan diorama terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dan layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran kontekstual pada materi yang bersifat konseptual dan visual.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga diarahkan untuk memberikan

pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan mengamati, mencoba, menemukan, dan menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menyebabkan proses pembelajaran perlu didukung oleh pengalaman langsung dan penggunaan media yang mampu membantu siswa memahami konsep abstrak (Sanjaya et al., 2023). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kontekstual agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian informasi, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu peserta didik memahami konsep yang sulit dipelajari secara langsung (Arsyad, 2020). Penggunaan media yang tepat tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada jenjang sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik mampu memahami fenomena alam dan sosial melalui kegiatan pengamatan, penyelidikan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS membutuhkan pendekatan yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata siswa.

Salah satu materi IPAS kelas III sekolah dasar yang membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah materi siklus hidup hewan. Materi ini mengharuskan siswa memahami tahapan perkembangan makhluk hidup mulai dari tahap awal kehidupan hingga menjadi organisme dewasa. Namun, proses perubahan tersebut sering mengalami kendala dalam pembelajaran karena sebagian tahapan siklus hidup hewan tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Akibatnya, siswa cenderung menghafal urutan tahapan tanpa memahami proses perubahan yang terjadi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Media pembelajaran tiga dimensi seperti diorama dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang menggambarkan objek, peristiwa, atau proses tertentu dalam bentuk miniatur sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik. Penggunaan media diorama memungkinkan siswa melakukan pengamatan terhadap objek pembelajaran secara langsung melalui representasi visual yang menarik sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Arsyad, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Nurmalia dan Fitriyeni (2025) menemukan bahwa penerapan media diorama pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media diorama membantu

siswa memahami tahapan perkembangan makhluk hidup karena materi yang sebelumnya sulit diamati secara langsung dapat disajikan dalam bentuk visual yang lebih konkret.

Hasil penelitian Amalia et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Melalui penyajian objek secara tiga dimensi, media diorama dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar.

Sejalan dengan penelitian tersebut, Purwanti et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS mampu membantu guru menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media diorama memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas mengamati dan memahami objek secara visual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Janatriasari (2026) menyatakan bahwa penggunaan media diorama mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik karena siswa memperoleh kesempatan untuk melihat gambaran objek pembelajaran secara lebih jelas.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan media diorama telah banyak dilakukan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian terdahulu sebagian besar membahas penggunaan media diorama pada materi IPAS secara umum atau pada konteks sekolah yang berbeda. Penelitian yang secara khusus menerapkan media papan diorama pada materi siklus hidup hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar, khususnya pada konteks SDN 056/II Talang Silungko, masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi penting untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut melalui penerapan media papan diorama sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran IPAS kelas III SDN 056/II Talang Silungko, ditemukan bahwa pembelajaran materi siklus hidup hewan masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami tahapan siklus hidup hewan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya, hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media papan diorama siklus hidup hewan menjadi salah satu solusi yang relevan karena mampu menyajikan tahapan perkembangan hewan secara sistematis melalui bentuk visual tiga dimensi. Selain itu, media ini dapat dibuat dan digunakan secara sederhana oleh guru sehingga sesuai diterapkan pada lingkungan sekolah dasar.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan media papan diorama yang secara khusus digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 056/II Talang Silungko. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan media sebagai alat bantu visual, tetapi juga mengkaji

efektivitas penerapannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan diorama materi siklus hidup hewan pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 056/II Talang Silungko.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena tujuan penelitian bersifat praktis, yakni meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap melalui perbaikan proses pembelajaran yang berkelanjutan antarsiklus. Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan, dan indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi siklus hidup hewan.

Subjek penelitian ini siswa kelas III SD Negeri 056/II Talang Silungko dengan jumlah 17 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei hingga 20 Agustus 2026. Dengan indikator keberhasilan penelitian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. (Sugiyono, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan media papan diorama, dilakukan tes awal (pratindakan) untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa kelas III pada materi siklus hidup hewan mata pelajaran IPAS. Hasil tes menunjukkan bahwa dari 17 siswa, rerata nilai yang diperoleh sebesar 62,64 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 50. Sebaran nilai tersebut relatif heterogen dan sebagian besar siswa berada pada kategori "Cukup", yang mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep siklus hidup hewan masih belum optimal sebelum diberikan tindakan.

Tabel 1. Rekapitulasi Prasiklus

No	Uraian	Hasil Prasiklus
1.	Presentasi ketuntasan belajar	29 %
2.	Nilai rata-rata hasil belajar	62,64
3.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	5
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	12

Sumber : Data penelitian



Gambar 1. Dokumentasi Prasiklus

Dari tabel 1. di atas dapat diketahui bahwa hanya 5 dari 17 siswa (29%) yang dinyatakan tuntas pada tahap pratindakan, sedangkan 12 siswa (71%) lainnya belum mencapai ketuntasan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kondisi ini sejalan dengan temuan Putri et al. (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar yang belum memanfaatkan media konkret secara optimal cenderung menyebabkan aktivitas belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal, terutama pada materi yang bersifat abstrak. Media konkret membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Menurut Aqib (dalam Manurung et al., 2021) mengemukakan bahwa untuk mengetahui presentase ketuntasan hasil belajar dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Dari pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa pada tahap prasiklus nilai rata-rata yaitu sebesar 62,64 dan presentase 29%. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal dimana setidaknya minimal 80% dari jumlah seluruh siswa yang mencapai KKM 75.



Gambar 2 Kegiatan Pembelajaran menggunakan media papan diorama
 (Sumber data Primer Dokumentasi 2026)

Tabel 2. Hasil belajar siklus 1

No.	Nama siswa	Prasiklus	Siklus 1
1	Azka Jovindra	75	80
2	Kalvin Zakri	50	65
3	Muhammad Alvaro Wahyudi	78	80
4	Bima Maha Galih	75	80
5	Muhmmad Aydil Lubis	50	60
6	Wika Safitri	60	65
7	Dili Piya	50	70
8	Fatan Dendi Pratama	72	75
9	Randi Agra	50	75
10	Andra Alvis Andani	60	75
11	Alifa Hibatillah	75	80
12	Jechika Arora	75	80
13	Khanza Zafina Asturi	70	75
14	Mardiansyah	50	60
15	Talita Raisya Zahra	65	75
16	Anisa Putri	60	75
17	Ahmad Ari Maulana	50	75
Jumlah		1065	1245
Rata-Rata		62,64	73,23
< KKM		12	5
> KKM		5	12
Presentasi ketuntasan		29%	71%

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam Tabel 2 Siklus I, pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan mulai diterapkan menggunakan media papan diorama melalui dua kali pertemuan, mengikuti tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi model Kemmis dan McTaggart. Hasil tes pada akhir Siklus I menunjukkan peningkatan rerata nilai dari 62,64 pada kondisi awal atau Prasiklus menjadi 73,23 pada siklus 1, yang mengindikasikan bahwa sebaran capaian belajar siswa mulai lebih merata. Berdasarkan KKM 75, sebanyak 12 dari 17 siswa (71%) telah dinyatakan tuntas, sedangkan 5 siswa (Kalvin Zakri, Muhammad Aydil Lubis, Wika Safitri, Dili Piya dan Mardiansyah) belum mencapai ketuntasan dengan nilai masing-masing masih di bawah KKM.

Hasil observasi aktivitas belajar pada Siklus I menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dalam mengamati, meraba, dan menyusun elemen-elemen pada papan diorama, meskipun sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengurutkan tahapan siklus hidup hewan secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan pandangan Cerovac dan Keane (2024) yang menekankan bahwa siswa pada tahap operasional konkret belajar lebih efektif melalui interaksi langsung dengan objek dan representasi konkret, serta memerlukan dukungan pembelajaran yang terstruktur untuk membantu membangun pemahaman konsep secara bertahap. Dalam konteks penelitian ini, bimbingan guru saat siswa menggunakan media papan diorama membantu mereka menghubungkan setiap tahapan siklus hidup hewan secara lebih sistematis sehingga pemahaman konseptual siswa menjadi semakin berkembang.. Hasil refleksi Siklus I mengindikasikan bahwa meskipun indikator keberhasilan klasikal (29% siswa tuntas) secara statistik telah terlampaui menjadi (71% siswa tuntas), peningkatan tersebut belum stabil dan lima siswa dengan nilai mendekati KKM berisiko mengalami penurunan capaian bila tidak diberikan penguatan lanjutan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II untuk memantapkan pemahaman siswa.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No.	Nama siswa	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Azka Jovindra	75	80	84
2	Kalvin Zakri	50	65	72
3	Muhammad Alvaro Wahyudi	78	80	85
4	Bima Maha Galih	75	80	90
5	Muhammad Aydil Lubis	50	60	75
6	Wika Safitri	60	65	86
7	Dili Piya	50	70	80
8	Fatan Dendi Pratama	72	75	85
9	Randi Agra	50	75	85
10	Andra Alvis Andani	60	75	85

No.	Nama siswa	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
11	Alifa Hibatillah	75	80	96
12	Jechika Arora	75	80	90
13	Khanza Zafina Asturi	70	75	80
14	Mardiansyah	50	60	80
15	Talita Raisya Zahra	65	75	94
16	Anisa Putri	60	75	78
17	Ahmad Ari Maulana	50	75	85
	Jumlah	1065	1245	1430
	Rata-Rata	62,64	73,23	84,11
	< KKM	12	5	1
	> KKM	5	12	16
	Presentasi ketuntasan	29%	71%	94%

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, antara lain dengan memberikan penguatan verbal yang lebih intensif kepada siswa yang belum tuntas, meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyusun ulang model diorama secara berpasangan, serta menambahkan sesi tanya jawab reflektif di akhir pembelajaran. Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 78,52 pada Siklus I menjadi 89,41 pada Siklus II.

Berdasarkan KKM sebesar 75, sebanyak 16 dari 17 siswa (94%) telah mencapai ketuntasan belajar pada Siklus II, sedangkan 1 siswa (6%) belum mencapai KKM. Nilai terendah pada Siklus II adalah 80, yang diperoleh oleh Azka Jovindra, Mardiansyah, dan Talita Raisya Zahra, sedangkan nilai tertinggi adalah 100, yang diperoleh oleh Alifa Hibatillah. Pencapaian ketuntasan sebesar 94% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80% siswa tuntas, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Hasil observasi kualitatif pada siklus ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan percaya diri serta mampu menjelaskan urutan siklus hidup hewan secara mandiri menggunakan media papan diorama dengan lebih sedikit bantuan dari guru. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep siklus hidup hewan setelah penerapan media papan diorama.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media papan diorama secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi siklus hidup hewan pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 056/II Talang Silungko, baik dari

segi rerata nilai, persentase ketuntasan klasikal, maupun distribusi kategori capaian belajar. Peningkatan yang konsisten pada seluruh siswa, tanpa terkecuali, memperkuat argumen teoretis Cerovac dan Keane (2024) bahwa siswa usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret memang membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung agar konsep abstrak seperti siklus hidup hewan dapat dipahami secara utuh. Pada Siklus II juga mengindikasikan bahwa media papan diorama tidak hanya meningkatkan rerata capaian, tetapi juga mengurangi kesenjangan pemahaman antarsiswa, sehingga seluruh siswa, termasuk siswa dengan capaian awal terendah, mampu mencapai ketuntasan.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Alyusfitri et al.(2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia meningkatkan respons dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan, meskipun dalam penelitian ini efektivitas serupa dicapai melalui media konkret nondigital yang lebih sesuai diterapkan di sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi seperti SD Negeri 056/II Talang Silungko. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh tingkat kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan oleh kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa, sebagaimana ditekankan dalam kerangka teori Piaget mengenai tahap operasional konkret.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media papan diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 056/II Talang Silungko. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi tiga dimensi. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media papan diorama juga mendorong siswa untuk lebih aktif mengamati, berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar terlihat secara konsisten pada setiap tahapan penelitian. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,64 pada tahap prasiklus menjadi 73,23 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 84,11 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 29% pada prasiklus menjadi 71% pada Siklus I dan mencapai 94% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah tindakan diberikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media papan diorama tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan

keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media papan diorama layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang memerlukan visualisasi proses atau konsep secara konkret. Implementasi media ini diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran (edisi revisi, cet 22)*. RajaGrafindo Persada.
- Alyusfitri, R., Gistituati, N., Yerizon, Fauzan, A., & Yarman. (2024). The effectiveness and relationship of student responses toward learning outcomes using interactive multimedia-based e-modules in elementary schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(5), 573–584. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.354>
- Amalia, R., Nasrah, & Sultan, A. D. (2025). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III UPTD SDN 95 Abbekae. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23763>
- Cerovac, M., & Keane, T. (2024). Early insights into Piaget's cognitive development model through the lens of the Technologies curriculum. *International Journal of Technology and Design Education*, 34(5), 1801–1825. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09906-5>
- Fitriyani. (2024). Innovative Diorama Learning Media to Improve Elementary School Students' Natural and Social Science Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(3). <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.77681>
- Janatriasari, R. (2026). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 3224–3226. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4425>
- Manurung, S., Sijabat, A., Kusrini Sitinjak, E., Andreas Silitonga, T. H., Kunci, K., Eksperimen, M., & Belajar, K. (2021). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 030288 Sidikalang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*, 1(1), 2021
- Miranda, F. D., Retno, R. S., & Cahyaningtyas, T. I. (2026). Pengaruh model RADEC berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Social Science Academic*. <https://doi.org/10.37680/ssa.9991>
- Nurmalia, U., & Fitriyeni. (2025). Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SDN 05 Perawang. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 445–452. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p445-452>
- Purwanti, R., Istiningsih, S., & Sobri, M. (2025). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 7 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3).

- Putri, R. F., Nabiilah, F., Vedwina, M. S., & Wahyuningsih, Y. (2026). Pengaruh media konkret terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas 1-3 SD: Systematic literature review. *Jurnal Basicedu*, 10(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Putri, R. F., Nabiilah, F., Vedwina, M. S., & Wahyuningsih, Y. (2026). Pengaruh media konkret terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas 1-3 SD: Systematic Literature Review. *Jurnal Basicedu*, 10(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873-2880. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran ditinjau dari teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional konkret. *GeoScienceEd Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.679>