

## **PENERAPAN MEDIA DIORAMA RANTAI MAKANAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V D SD NEGERI WONOTINGAL**

**Rifqotul Badriyah<sup>1</sup>, Noor Miyono<sup>2</sup>, Lilik Pancowati<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang

E-mail:

[brifqotul@gmail.com](mailto:brifqotul@gmail.com) , [noormiyono@upgris.ac.id](mailto:noormiyono@upgris.ac.id) , [poncowati495@gmail.com](mailto:poncowati495@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Media diorama merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam merangsang segala ide dan kreativitas dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Media diorama yaitu menirukan benda asli menggunakan benda tiruan yang berbentuk tiga dimensi, digunakan untuk menggambarkan situasi dari pemandangan sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat peningkatan dari hasil belajar peserta didik kelas V D SDN Wonotingal dalam pembelajaran menggunakan media bantu diorama rantai makanan. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif komparatif dan ketuntasan hasil belajar. Pengambilan data dilakukan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dari peserta didik kelas V D SDN Wonotingal mendapatkan hasil yang baik dengan peningkatan yang signifikan dari proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Untuk itu memberikan pengajaran yang kreatif dan menyenangkan harus dipahami oleh para guru serta penting untuk mengetahui hasil belajar dari masing-masing peserta didik.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Media Diorama, Rantai Makanan

### **ABSTRACT**

*Diorama media is a learning medium that is used to help students stimulate all ideas and creativity from students in the learning process. Diorama media is imitating real objects using artificial objects in three-dimensional form, used to depict the situation of the real scene. The aim of this research is to see the improvement in learning outcomes of class V D students at SDN Wonotingal in learning using food chain diorama media. This research uses comparative descriptive data analysis and completeness of learning outcomes. Data collection was carried out using tests, observation and documentation. The research results show that the learning outcomes of class V D students at SDN Wonotingal achieved good results with significant improvements in the ongoing learning process. For this reason, providing creative and fun teaching must be understood by teachers and it is important to know the learning outcomes of each student.*

**Keywords:** learning outcomes, diorama media, food chain

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi perkembangan seseorang, banyak hal-hal yang sangat bermanfaat didalam pendidikan sehingga bisa membawa diri seseorang menjadi lebih baik tidak hanya tingkah laku tetapi juga pola pikir. Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar dari peserta didik kelas VD dalam pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan. Untuk itu disini peneliti mencari solusi dengan memberikan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media pembelajaran diorama rantai makanan untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat peningkatan hasil belajar dari peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran diorama rantai makanan. Didalam Pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran yang melibatkan antara peserta didik dan guru. Dimana guru memberikan pengajaran-pengajaran yang bermanfaat dan peserta didik bertugas untuk mempelajari serta menerima arahan-arahan baik yang diberikan oleh gurunya. Pada masa sekarang banyak anak-anak yang lebih mementingkan mempelajari sesuatu melalui gawai, sehingga minat anak-anak terhadap membaca buku sangatlah sedikit. Apalagi ditambah dengan guru ketika memberikan materi hanya menggunakan metode ceramah yang tentunya banyak terjadi peserta didik asik dengan dunianya sendiri yaitu bermain ketika guru sedang menjelaskan materi, untuk itu sebagai guru kita harus menemukan langkah yang lebih mengedapankan pembelajaran yang bisa membawa peserta didik kedalam suasana yang menggembirakan dan nyaman.

Menurut (Eviatari et al., 2022) keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari gairah, semangat belajar yang mereka punya, sehingga peserta didik dapat memiliki rasa ingin tahu yang lebih dan berusaha menyelesaikan masalah, dan bisa mencari ataupun berpikir kritis dalam pembelajaran. Sebagai guru era modern kita dituntut untuk selalu mengikuti zaman, salah satunya teknologi dan kreativitas yang dimiliki oleh guru.

Pembelajaran yang menarik dapat membawa peserta didik kedalam pembelajaran yang disukai walaupun materi yang diberikan terbilang sulit untuk peserta didik. Seperti yang diutarakan oleh (Tanis, 2013) pendidikan tidak sekedar interaksi melalui media elektronik yang menginkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki sikap baik, dalam moral, pengendalian diri, kepribadian, maupun hal yang lainnya. bahwa Disinilah tantangan-tantangan yang harus di tuntaskan oleh seorang guru dalam mengatasi hal-hal tersebut, salah satunya yaitu pembelajaran menggunakan media konkrit. Media konkrit dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan mudah dan bisa membantu guru dalam pembelajaran. Menurut (Yuliana et al., 2015) media konkrit didalam pembelajaran dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan beberapa hal, seperti peasa atau informasi, yang dapat berupa lat bantu yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan berkemabang dari peserta didik. Media pembelajaran diorama adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas, pemahaman, ketelitian dan perasaan senang untuk peserta didik. Ketika pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik, maka kesempatan guru dalam mencapai target pembelajaran akan sangat mudah terlampaui. Dari media pembelajaran menggunakan media diorama, guru juga harus melihat kenaikan nilai dalam hasil yang didapatkan oleh pesersa didik. Berdasarkan hasil dari pembelajaran yang sudah peneliti lakukan di kelas V D SDN Wonotingal, sebagian besar peserta didik belum memahami materi mengenai rantai makanan.

Hasil belajar IPAS yang tergolong rendah terlihat dari nilai peserta didik yang belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan pemahaman peserta didik yang masih terbatas mengenai materi rantai makanan. Dari permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang seharusnya dilakukan yaitu harus dibantu dengan media pembelajaran agar lebih mudah untuk

peserta didik memahami materi rantai makanan, sehingga dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar dari masing-masing peserta didik. Untuk itu dalam mengatasi hal di atas diperlukan penggunaan media diorama rantai makanan untuk memberikan gambaran secara langsung proses-proses yang terjadi didalam ekosistem yang bersangkutan dengan rantai makanan. Kelebihan dalam penggunaan media diorama rantai makanan adalah peserta didik dapat secara langsung melihat rangkaian atau urutan rantai makanan dan peserta didik dapat berpikir kritis untuk mencoba menempatkan berbagai alur yang ada di dalam rantai makanan menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran diorama rantai makanan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, semangat, keaktifan dari peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran rantai makanan dengan mudah. Mendorong peserta didik untuk belajar secara menyenangkan sehingga mendapatkan pemahaman yang maksimal. Bentuk dari diorama rantai makanan membawa peserta didik dalam rasa keingintahuan bagaimana cara menggunakannya, bagaimana cara membuatnya, sehingga peserta didik bisa aktif. Berdasarkan hasil dan latar belakang yang sudah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul " Penerapan Media Diorama Rantai Makanan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dikelas V D SDN Wonotingal".

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Lubis, 2018) dalam penelitian ini, proses yang diperbaiki adalah model pembelajaran yang diterapkan di kelas sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar saja, tetapi juga kreativitas dari peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V D SDN Wonotingal. Penelitian yang digunakan peneliti yaitu dibantu dengan media pembelajaran diorama rantai makanan untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Sesungguhnya tes adalah suatu lembar soal atau serangkaian tugas yang berisi pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

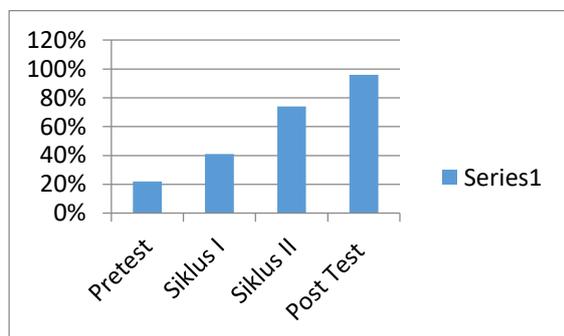
Observasi adalah suatu proses mengamati yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan awal yang akan diteliti selanjutnya. Menurut (Yuliana et al., 2015) observasi bisa diartikan sebagai keseluruhan dari kegiatan atau aktivitas ilmiah empiris yang diawali dengan kegiatan mengamati gejala atau realistik bersifat empiris. Kegiatan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berbentuk tulisan, gambar, dan karya dari seseorang. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis ketuntasan hasil belajar dan deskriptif komparatif. Maksud dari analisis ketuntasan hasil belajar yaitu melihat peningkatan hasil belajar pada tahap prasiklus, siklus I dan Siklus II. Untuk yang kedua analisis data deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dibantu menggunakan hasil pretest, dengan KKM SDN Wonotingal yaitu 70 dan soal pretest sebanyak 5 soal pilihan ganda dengan skor 1 soal bernilai 20. Bahwa peserta didik dalam memahami materi rantai makanan masih sangat rendah pengetahuannya. Didapatkan hasil dari 27 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang tuntas. Persentasenya yaitu 22% dari 100%.

Hasil dari tes mulai siklus I didapatkan hasil peningkatan yaitu dari banyaknya peserta didik 27 anak, yang mengalami peningkatan sebanyak 11 anak. Persentasenya yaitu 41% dari 100%. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik sudah mulai tertarik dengan pembelajaran yang diberikan karena menggunakan alat bantu media diorama yang membuat peserta didik menjadi tertarik.

Hasil dari siklus II didapatkan peningkatan yang signifikan dari siklus I yang tadinya hanya 11 peserta didik, disiklus II sebanyak 20 peserta didik yang

sudah mencaipai KKM. Lebih dari setengah banyaknya peserta didik yang mengalami ketuntasan, sehingga ketuntasan hasil belajar peserta didik seperti yang diharapkan.



**Gambar 1 Diagram Ketuntasan Peserta Didik**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2023 di SDN Wonotingal. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V D di SDN Wonotingal. Temuan dari penelitian ini akan dianalisis menggunakan jenis penelitian deskriptif komparatif yang berarti peneliti akan membandingkan hasil nilai dari data yang didapat, sehingga diharapkan bisa memperoleh gambaran terkait penelitian secara merata. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V D, maka diperoleh data sebagai berikut.

#### Hasil Pretest

Pada tahap pra-siklus (kondisi awal) yang telah dilaksanakan di kelas V D pada tanggal 21 Agustus 2023, didapatkan hasil dari nilai soal pretest yang menunjukkan presentase ketuntasan nilai dari peserta didik sebesar 22%. dengan ini ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat rendah, dari 27 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang sudah mencapai KKM, sedangkan KKM yang ada di SDN Wonotingal yaitu 70. Dari hasil diatas kegiatan pembelajaran harus

dilaksanakan sekreatif mungkin dan menyenangkan untuk peseerta didik bisa lebih memahami materi yang diajarkan.

#### Hasil Siklus I

Dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2023 di kelas V D SDN Wonotingal.

1. Tindakan dilakukan menggunakan media pembelajaran PPT, dan belum menggunakan media diorama rantai makanan.
2. Hasil belajar berdasarkan analisis data nilai evaluasi yang didapat menunjukkan presentase ketuntasan sebesar 41% yaitu sebanyak 11 peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar dan pembelajaran rantai makanan. Hasil ini masih tergolong rendah dikarenakan belum mebnacapai setengah dari jumlah peserta didik yang ada di kelas V D.
3. Hasil refleksi  
Dari analisis pengamatan, hasil belajar peserta didik pada siklus I indikator keberhasilan belum sepenuhnya tuntas, oleh karena itu pada siklus II akan dilakuakn perbaikan agar peserta didik mendapatkan nilai yang maksimal.

#### Hasil Siklus II

Dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2023 di kelas V D SDN Wonotingal.

1. Tindakan yang di lakukan menggunakan media pembelajaran PPT dan diorama rantai makanan,.
2. Hasil belajar berdasarkan analisis data nilai evaluasi yang didapat menunjukkan presentase ketuntasan sebesar 74% yaitu sebanyak 20 peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar dalam pembelajaran rantai makanan dan tergolong tinggi untuk ningkatan yang didapat pada siklus II ini.
3. Hasil refleksi  
Hasil belajar di siklus II ini mengalami peningkatan yang bagus, dari banyaknya jumlah peserta didik yang ada di kelas VD yaitu 27 peserta didik, yang

mengalami ketuntasan dalam hasil belajar sebanyak 20 peserta didik, oleh karena itu pada siklus II ini data hasil belajar yang diperoleh sudah meningkat baik.

## POST TEST

Pada tahap post test yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil peningkatan yang sangat bagus, yaitu 26 peserta didik sudah tuntas dalam mencapai KKM, dan hanya 1 peserta didik saja yang belum tuntas, untuk persentasenya yaitu 96%.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti paparkan dan hasilkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.:

Setelah dilakukannya observasi peneliti mendapatkan hasil pretest yang kurang maksimal yaitu 21% dari peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar, sedangkan untuk sisanya belum mengalami ketuntasan dalam pembelajaran. Setelah dilakukannya pretest, peserta didik mengalami peningkatan yang baik pada siklus I yaitu sebanyak 41% peserta didik meningkat dalam hasil belajar, setelah mendapatkan data dari siklus I, peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan bantuan media diorama rantai makanan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Hasil yang didapat pada siklus II mengalami peningkatan yang bagus yaitu 74% dari peserta didik yang nilainya sudah melebihi KKM. Setelah mendapatkan peningkatan yang sangat signifikan, peneliti melanjutkan untuk melaksanakan post test yang juga berhasil mendapat hasil memuaskan yaitu 96% dari peserta didik sudah mengalami peningkatan dan ketuntasan dalam hasil belajar.

Dengan demikian pembelajaran yang dibantu menggunakan media

interaktif seperti media diorama rantai makanan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru, dan guru harus selalu berusaha membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang kreatif, dan membuat peserta didik merasa ingin tahu akan lebih efisien mempermudah peserta didik memahami materi-materi yang diajarkan.

### Saran

Dalam penelitian ini seorang guru harus selalu mempunyai inovatif-inovatif yang beragam, kreativitas dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran akan mempermudah proses pemahaman materi yang ada dan tentunya akan selalu berkesan bagi peserta didik untuk kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. doi: 10.30595/jrpd.v3i1.11013
- Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3), 192. doi: 10.31604/ptk.v1i3.192-201
- Tanis, H. (2013). Pentingnya Pendidikan Character Building dalam Membentuk Kepribadian Mahasiswa. *Humaniora*, 4(2), 1212. doi: 10.21512/humaniora.v4i2.3564
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Pedagogik*, III(1), 34-40. Retrieved from file:///C:/Users/User/Downloads/1258-Article Text-3407-1-10-20180628.pdf

