

## Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Melalui Media Pembelajaran Diorama Pada Peserta Didik Kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025

Diah Restu Setyawati, Nabila Asti Sephiawardhani, Zulfa Fauziyyah, Chumdari

Universitas Sebelas Maret  
diahrestu160@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This research aims to improve understanding and learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects, food web material for class VB at SD Negeri Cengklik Surakarta because learning outcomes are still low. The method used in this research is classroom action research. The design of this research includes several stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research was carried out in three cycles with each cycle having one meeting. Data collection techniques use test sheets, observation sheets and field notes. The results of the first cycle of research showed that students' classical learning completeness was 52.7%, this did not meet the classical learning completeness target of 70%. Field notes are that teachers need to organize good classroom management so that students get used to learning using diorama media on food web material. The research results in cycle II were 63.1%, this did not meet the target of classical learning completeness, namely 70%. The results of research in cycle III were that classical learning completeness reached 84.2%, and field notes showed that teachers were good at managing time in learning and students were able to receive learning well and enthusiastically. From these results it can be concluded that using diorama learning media can improve understanding and learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects on Food Web material thoroughly and as expected.*

**Keywords:** *Learning outcomes of Natural and Social Sciences, food web, diorama learning media, elementary school*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik kelas VB di SD Negeri Cengklik Surakarta pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya materi jaring-jaring makanan. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dilaksanakan dalam tiga siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan catatan lapangan. Hasil siklus I menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 52,7%, yang belum memenuhi target 70%. Dalam siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 63,1%, tetapi masih di bawah target. Pada siklus III, ketuntasan belajar mencapai 84,2%, dengan guru berhasil mengatur manajemen kelas dan meningkatkan antusiasme peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi jaring-jaring makanan.

**Kata kunci:** *hasil belajar IPAS, jaring-jaring makanan, media pembelajaran diorama, sekolah dasar*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Kemungkinan yang dimaksud meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa (Gani, F.R.A., Rahman, R.& Iswara, 2018). Melalui pendidikan, masyarakat memperoleh pandangan dan arah hidup yang jelas dan terarah. Oleh karena itu, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk mencapai cita-citanya, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam situasi apapun.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik untuk masa depan mereka. Pada jenjang ini, peran orang tua dan guru sangat berpengaruh terhadap perkembangan pola pikir dan pembentukan kepribadian peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai yang membentuk akhlak dan kepribadian yang baik. Pendidikan dasar menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mengembangkan diri secara holistik, baik dari segi intelektual maupun moral. Hal ini akan mempengaruhi kehidupan mereka di masa depan. (Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, Apino, E. & Anazifa, 2018) bahwa pendidikan di sekolah dasar hendaknya dilakukan melalui pembelajaran aktif agar peserta didik dapat termotivasi dan mengoptimalkan dirinya upaya untuk mengembangkan potensi Suasana yang menyenangkan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai jika proses pembelajaran di dalam kelas dirancang dan dilaksanakan dengan efektif, sehingga memberikan fungsi dan manfaat yang baik dalam membantu peserta didik Memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Karena proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan maka keberhasilan pendidikan secara keseluruhan sangat bergantung pada bagaimana pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dalam hal ini, guru memegang peran kunci dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk aktif belajar, berpikir kritis, serta mengembangkan potensi diri mereka. Guru bertanggung jawab dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, memilih metode pembelajaran yang tepat, serta menggunakan media pembelajaran yang relevan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan peran guru yang aktif dan strategis, tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mubin, 2020) penggunaan metode pembelajaran yang monoton atau terlalu teoritis dapat berdampak negatif pada motivasi dan minat belajar peserta didik. Ketika metode yang digunakan tidak bervariasi dan hanya berfokus pada teori, peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini bisa menghambat pemahaman materi, karena peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman atau praktik. Metode pembelajaran yang terlalu teoritis juga sering kali tidak memberikan konteks nyata bagi peserta didik, sehingga mereka kesulitan mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan interaktif, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, simulasi, atau penggunaan media visual dan digital yang dapat merangsang kreativitas serta pemahaman mendalam.

Pada dasarnya, di Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Secara umum, IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal sebagai proses ilmiah. Proses ini melibatkan pengamatan, eksperimen, dan analisis

untuk memahami fenomena alam secara sistematis. Menurut Sulistyorini dalam (Usman, 2018) pembelajaran IPA di sekolah dasar lebih menekankan pada pengalaman belajar secara langsung. Siswa diharapkan mengembangkan dan menggunakan sikap ilmiah serta keterampilan proses dalam memahami konsep-konsep IPA. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya menghafal teori, tetapi juga mampu berpikir kritis dan melakukan investigasi ilmiah sendiri melalui pengamatan langsung dan eksperimen. Pendekatan ini membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang alam dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan metode ilmiah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan program pengalaman lapangan, teridentifikasi beberapa permasalahan pada materi rantai makanan pada peserta didik kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta. Masalah yang pertama yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi jaring-jaring makanan. Hal ini dibuktikan dengan banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal memiliki nilai 70 dan presentase ketuntasan 70%. Dari 29 orang peserta didik di kelas VB nilai hasil belajar pada materi IPAS masih dibawah ketuntasan belajar klasikal. Masalah kedua peserta didik belum menguasai konsep dasar ekosistem dan rantai makanan mungkin kesulitan memahami materi jaring-jaring makanan yang lebih. Masalah ketiga yaitu Penggunaan metode pembelajaran yang monoton atau terlalu teoritis dapat membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik untuk belajar lebih dalam. Rendahnya dari hasil belajar materi IPAS pada bab jaring-jaring makanan membuat peserta didik tidak mencapai hasil belajar. Dengan hal ini perlu ditingkatkan nya guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu diorama pada bab jaring-jaring makanan. Untuk membantu pemahaman peserta didik, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Media yang efektif dapat membantu mengonsepan proses abstrak seperti jaring-jaring makanan menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Seperti yang dikemukakan oleh Anwar (2017) Media pembelajaran berperan penting dalam menjadikan materi pembelajaran lebih spesifik dan menarik serta membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. tanpa sekedar menghafal. Dengan menggunakan media interaktif dan visual, seperti animasi atau model fisik, peserta didik dapat melihat bagaimana interaksi antara produsen, konsumen, dan dekomposer terjadi dalam sebuah ekosistem (Lapatta et al., 2015). Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menjelaskan dan menerapkannya dalam konteks yang relevan.

Media yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi jaring-jaring makanan adalah media diorama. Media diorama merupakan tampilan mini tiga dimensi yang dimaksudkan untuk mewakili suatu pemandangan kehidupan nyata. Putra (2013: 241) berpendapat bahwa: "Dengan menghadirkan situasi kehidupan nyata ke dalam kelas, guru mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang mereka miliki dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan anggota masyarakat. Media ini dipilih karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, seperti yang dijelaskan oleh Piaget (Hilmawan P, Rizky Nur A, Rosita Madjis M, 2018). Pada usia 7-11 tahun, anak berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui objek-objek nyata daripada yang bersifat abstrak. Dalam tahap ini, anak-anak cenderung belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang konkret untuk memahami materi dengan lebih baik. Menurut (Wulandari & Mawardi, 2013) Media piramida dapat menggambarkan struktur rantai makanan secara visual dan nyata, sehingga peserta didik tidak hanya membayangkan hubungan antar organisme dalam ekosistem, tetapi juga dapat melihatnya secara langsung melalui representasi yang konkret. Penggunaan media ini akan membantu peserta didik memahami proses makan dan dimakan dalam jaring-jaring makanan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat terserap dengan lebih efektif.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian, yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Melalui Media Pembelajaran Diorama Pada Peserta Didik VB SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025.

### **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian untuk memecahkan permasalahan tingkah laku untuk meningkatkan proses pembelajaran. Metode PTK ini kami pilih karena penelitian ini bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran dalam bidang pendidikan dan dilaksanakan dalam tiga siklus. Menurut (Mulyadi et al., 2014), penelitian tindakan merupakan serangkaian langkah yang terdiri dari empat fase: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dan keempat fase tersebut membentuk siklus tindakan. Dalam penelitian ini, seluruh peserta didik kelas VB B yang berjumlah 29 orang beserta rekannya (guru) sebagai pengamat dan mitra kerja sama digunakan sebagai sumber data. Penelitian ini menggunakan metode tes dan non tes untuk pengumpulan data. Tes ini digunakan pada akhir Siklus I, II, dan Siklus III. Menurut bentuk penelitiannya, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: (1) Lembar tes, suatu metode pengukuran hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Tes ini terdiri dari soal-soal pilihan ganda yang berkaitan dengan isi jaring-jaring makanan. (2) Lembar observasi : Observasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar instrumen untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran meliputi observasi aktivitas peserta didik pada saat diskusi kelompok dan selama proses belajar mengajar. Termasuk observasi yang dilakukan oleh guru yang bertugas sebagai guru. (3) Catatan lapangan Suatu metode untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk respon peserta didik terhadap penggunaan media diorama.

Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan pengolahan data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Data kualitatif dari hasil observasi dan catatan lapangan dianalisis untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan perubahan yang terjadi selama penelitian.

Data diambil dari hasil tes, aktivitas guru dan peserta didik yang diperoleh melalui observasi.

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \times 100\%}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}}$$

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

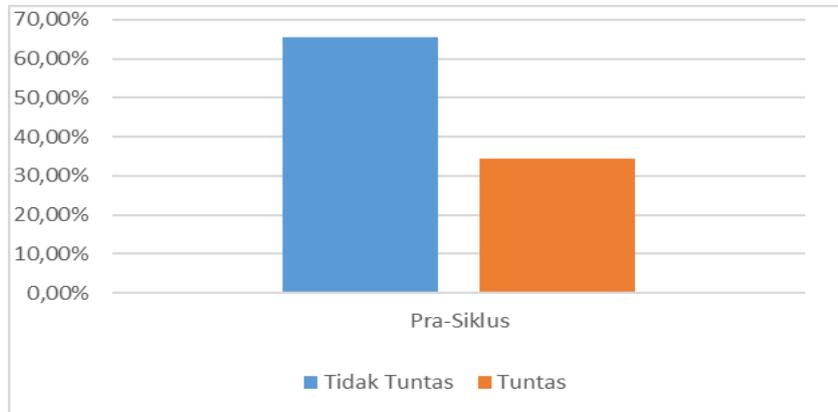
Peserta didik dianggap tradisional jika minimal 70% peserta didiknya menyelesaikan studinya. Penelitian ini menunjukkan tingkat ketuntasan belajar klasikal minimal 70% dari populasi peserta didik yang tersedia sebagai tolok ukur keberhasilan peneliti dalam pembelajaran di kelas V B dengan menggunakan media diorama dalam pembelajaran IPA. Ketuntasan ini memenuhi Standar Kelulusan Minimal (KKM) yang diberlakukan oleh SD Negeri Cengklik Surakarta, yaitu 70% atau lebih..

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, pembelajaran berlangsung berkolaborasi dengan guru pamong. Penyelesaian pembelajaran klasikal pada kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta memperoleh hasil sebagai berikut.

#### **Tes Kemampuan Awal (Pra-Siklus)**

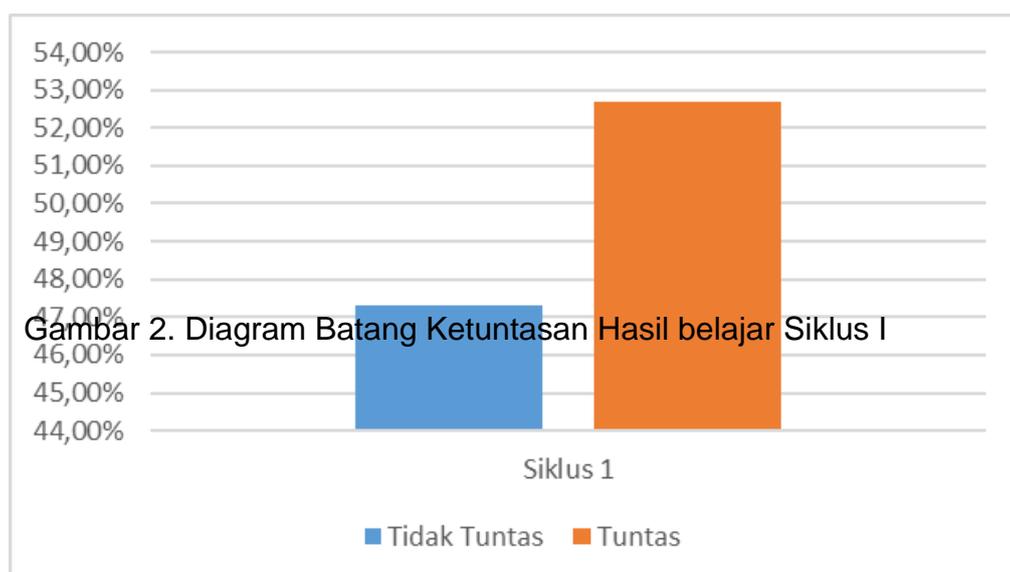
Sebelum melaksanakan tindakan kelas, dilakukan tes kemampuan awal untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi jaring-jaring makanan. Hasil tes menunjukkan bahwa dari 29 peserta didik, hanya 10 peserta didik (34,48%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Nilai rata-rata kelas pada tes kemampuan awal adalah 62,75.



**Gambar 1. Diagram Batang Ketuntasan Hasil belajar Pra-Siklus Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan Siklus I ini ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam materi IPAS materi jaring-jaring makanan. Peserta didik tidak memenuhi target dari segi hasil belajar yang sudah ditentukan oleh guru. Kemampuan awal diketahui bahwa kemampuan memahami materi jaring-jaring makanan masih dikatakan rendah. Hasil belajar pada materi IPAS jaring-jaring makanan pada kondisi awal sebelum pelaksanaan tindakan dengan nilai ketuntasan belajar klasikal dengan perolehan sebanyak 52,7%. Sebanyak 9 anak dari 29 peserta didik belum tuntas, Sedangkan terdapat dari 20 dari 29 peserta didik yang sudah tuntas. Tes yang dilakukan dengan menggunakan pedoman penilaian didapat bahwa nilai 50 menjadi nilai terendah pada Siklus I, sedangkan nilai 80 menjadi nilai tertinggi pada kegiatan Siklus I.

Berdasarkan temuan pada kegiatan Siklus I, guru perlu membuat media pembelajaran yang kreatif agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta. Media yang kreatif dan bermakna pada peserta didik akan membantu mereka untuk meningkatkan hasil belajar yang meningkat dan pemahaman dari peserta didik.



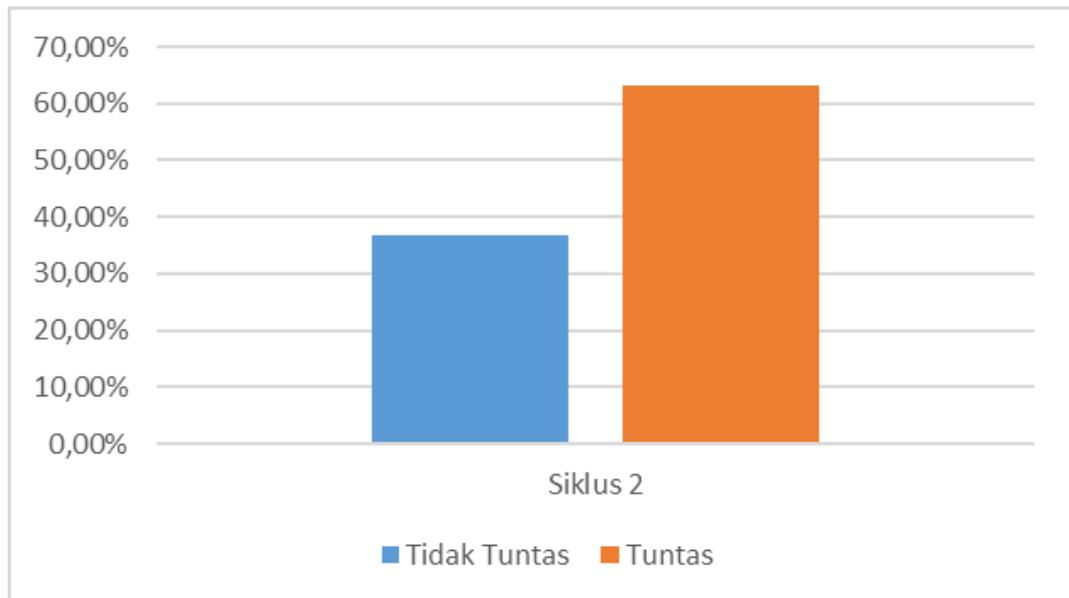
**Gambar 2. Diagram Batang Ketuntasan Hasil belajar Siklus I**

## Siklus II

Setelah melaksanakan Siklus II peningkatan hasil belajar mengenai materi IPAS jaring-jaring makanan dengan media pembelajaran diorama, kegiatan selanjutnya adalah pemberian evaluasi akhir tindakan kegiatan peserta didik kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta. Secara ringkas hasil analisis tes Siklus II dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar klasikal 29 peserta didik adalah 63,1%. Dari 29 peserta didik terdapat 7 orang yang memperoleh nilai tidak tuntas. Sedangkan 22 peserta didik sudah tuntas. Tes yang dilakukan dengan menggunakan pedoman penilaian didapat bahwa nilai 55 menjadi nilai terendah pada Siklus I, sedangkan nilai 86 menjadi nilai tertinggi pada kegiatan Siklus II. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengenai materi IPAS jaring-jaring makanan dengan media pembelajaran diorama belum memenuhi batas tuntas yang ditentukan. Oleh karena itu, dapat dikatakan pembelajaran materi ilmiah tentang jaring-jaring makanan dengan menggunakan media diorama pada ulangan akhir Siklus II belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum terpenuhi, karena dapat dikatakan tuntas bila hasil belajar mencapai 70 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 70%.

Kegiatan Siklus II proses hasil belajar dari peserta didik masih banyak yang termasuk dalam kategori kurang berkembang. Pada siklus ini terdapat temuan bahwa anak belum memahami dari materi jaring-jaring makanan karena guru masih kalsikal dalam pengajaran. Akan tetapi penggunaan media belum dilaksanakan secara maksimal, hal itu disebabkan karena pada Siklus II peserta didik belum terbiasa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik juga belum sepenuhnya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, peserta didik juga kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru sehingga menyebabkan kebingungan dalam menyimpulkan materi. Selain itu, masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Maka pada pelaksanaan Siklus III perlu adanya peningkatan terhadap persiapan peserta didik selama kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil dari Siklus II maka untuk tahap selanjutnya masih perlu perbaikan dalam menerapkan media pembelajaran diorama pada materi jaring-jaring makanan dengan lebih optimal, sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus III menjadi lebih terarah dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap peserta didik secara lebih intensif.



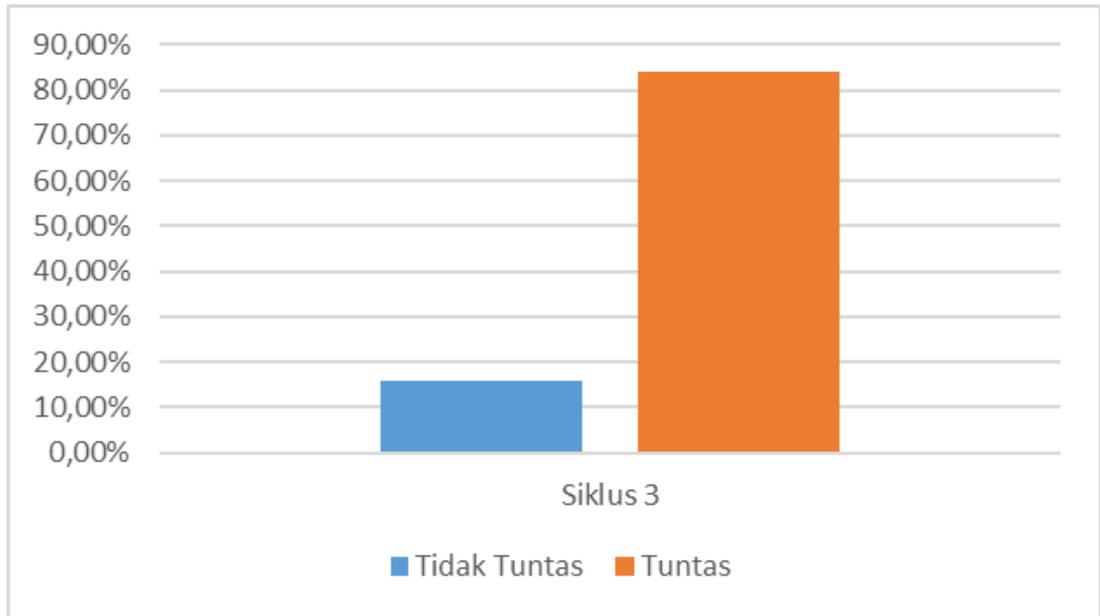
**Gambar 3. Diagram Batang Ketuntasan Hasil belajar Siklus II**

### Siklus III

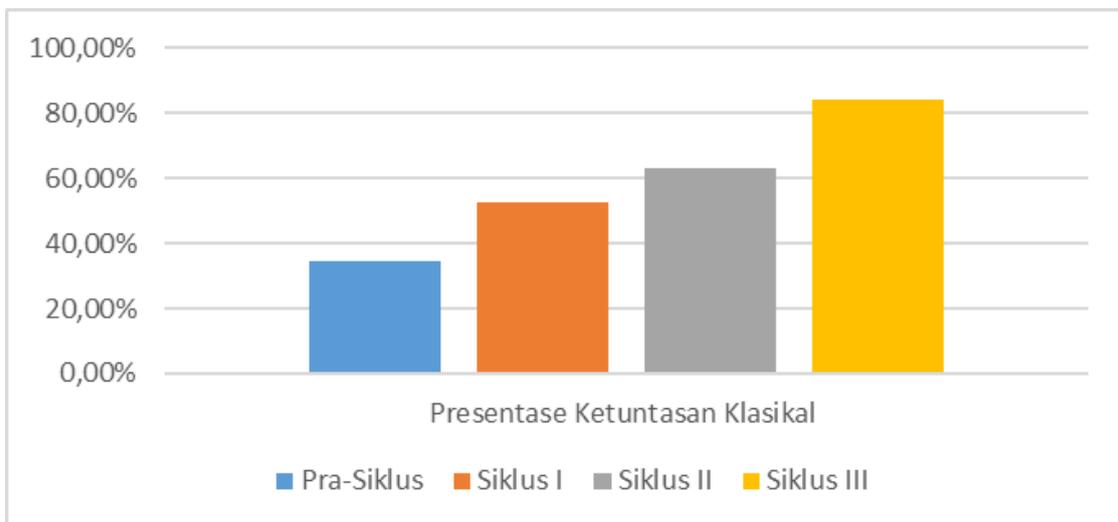
Siklus III merupakan kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan dari Siklus II setelah melakukan kegiatan pada Siklus III adanya peningkatan pemahaman peserta didik dari siklus sebelumnya. Presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 63,1% menjadi 84,2%. Hasil ini memberikan pengertian bahwa ketuntasan pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran diorama sudah terpenuhi karena hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mencapai 70 dan presentase ketuntasan klasikal mencapai 70%. Pada Siklus III diperoleh hasil bahwa dari 29 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai tidak tuntas. Sedangkan 26 peserta didik sudah mencapai angka tuntas. Tes yang dilakukan dengan menggunakan pedoman penilaian didapat bahwa nilai 60 menjadi nilai terendah pada siklus III, sedangkan nilai 89 menjadi nilai tertinggi pada kegiatan siklus III.

Setelah melaksanakan kegiatan Siklus III ditemukan bahwa selama kegiatan peserta didik sudah menunjukkan peningkatan mengenai materi IPAS jaring-jaring makanan dengan media pembelajaran diorama. Peserta didik sudah mampu memahami pembelajaran dengan media diorama. Guru sebagai mediator dan fasilitator pembelajaran mengarahkan dan membimbing peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan modul ajar yang telah dibuat pembelajaran secara umum dapat berjalan dengan baik. Selama kegiatan pembelajaran peserta didik sudah menunjukkan sikap antusias dan semangat untuk menggunakan media diorama pada materi jaring-jaring makanan. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah diarahkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang sudah diharapkan oleh guru. Kondisi kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung tampak kondusif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Peserta didik sudah mampu memahami materi IPAS pada jaring-jaring makanan dengan tepat.

Refleksi dari kegiatan Siklus III adalah pemahaman peserta didik sudah terpenuhi karena hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila karena sudah mencapai 70 dan presentase ketuntasan klasikal mencapai 70%. Maka penelitian tindak kelas cukup dilakukan selama III siklus.



**Gambar 4.** Diagram Batang Ketuntasan Hasil belajar Siklus III



**Gambar 5.** Diagram Batang Perbandingan Pra-Siklus hingga Siklus III

**Tabel Perbandingan Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V**

Pencapaian	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Nilai Terendah	35	50	55	60
Nilai Tertinggi	77	80	86	89
Prosentase Ketuntasan Belajar Klasikal	34,48 %	52,7 %	63,1 %	84,2 %

Berdasarkan analisis data dari Siklus I hingga Siklus III diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama pada materi IPAS jaring-jaring makanan kelas VB SD Negeri Cengklik sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terbukti adanya peningkatan persentasi dari Siklus I hingga Siklus III. Hasil akhir penelitian tindakan kelas menunjukkan prosentase nilai sebesar 84,2% dengan jumlah ketuntasan 16 peserta didik dan 3 peserta didik lain belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Sesuai dengan analisis data tersebut, terdapat penelitian terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar pada peserta didik kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta di MIN Buol. Hasil dari sebelum menggunakan media 62,3% dan setelah menggunakan media pembelajaran konkrit meningkat menjadi 92,3%. Pada pembelajaran tersebut peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam materi IPAS pada rantai makanan (Fitriyati et al., 2017).

Menurut Kadir (2020) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menjelaskan bahwa peningkatan hasil pembelajaran menggunakan media diorama pada kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan media diorama pada materi jaring-jaring makanan menunjukkan ketuntasan secara klasikal. Prosentase menunjukkan nilai lebih dari prosentase yang ditetapkan yaitu sebesar 72,6 % sebanyak .... peserta didik. Sedangkan prosentase nilai yang dihasilkan dari pembelajaran dengan menggunakan media tersebut yaitu 98,3 %. Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada pembelajaran tersebut adalah efektif.

### SIMPULAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan program pengalaman lapangan, telah diketahui beberapa hasil pembelajaran pada pembelajaran IPA dan IPS dengan materi rantai makanan pada kelas VB SD Negeri Cengklik Surakarta terbitan. Permasalahan pertama adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dan IPS. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak peserta didik yang tidak memenuhi standar ketuntasan pembelajaran klasikal memperoleh nilai 70 poin dan mempunyai tingkat ketuntasan 70%. Hasil belajar peserta didik kelas VB yang berjumlah 29 orang masih berada di bawah tingkat ketuntasan belajar klasikal. Setelah dilaksanakan Siklus I ke Siklus III, tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal meningkat dari semula 52,7% menjadi 84,2%. Oleh karena itu, penggunaan media diorama pada mata pelajaran IPA dan IPS materi jaring makanan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik..

### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, A. (2017). MENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SDN 002 SUNGAI ALAK KECAMATAN TEMPULING TAHUN AJARAN 2015 / 2016. 3(3), 178–182.

- Fitriyati, I., Hidayat, A., & Munzil. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), 27–34.
- Gani, F. R. A., Rahman, R., & Iswara, P. D. (2018). Learning reading the beginning in students of primary school class 1 with dia tampan strategy. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 28–34. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/10003/ICCE\\_Proceeding\\_FULL\\_rev06062018\\_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/10003/ICCE_Proceeding_FULL_rev06062018_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hilmawan P, Rizky Nur A, Rosita Madjris M, N. M. S. (2018). Model Pembelajaran Sistem Perilaku.
- Kadir, D. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 05 Wanggarasi Tahun 2019/2020 Melalui Media Gambar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.2.93-102.2019>
- Lapatta, J., Nuryanti, S., & Kendek, Y. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Course Review Horay Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Sintuwu. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5(8), 194–207.
- Mubin, M. S. (2020). Pendidikan Karakter Menurut Ibnu Miskawaih dan Implementasinya Terhadap Pembelajaran Masa Pandemi. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2).
- Mulyadi, S. K., Ermawati, S., Fkip, P., & Muhammadiyah, U. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Soal Cerita Melalui Strategi Think Talk Write ( Ttw ) Siswa Kelas V Sd Negeri 02 Gemantar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 13.
- Putra, Sitiatava Rizema, 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press
- Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Teachers' knowledge about higherorder thinking skills and its learning strategy. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215–230.
- Usman, J. (2018). Konsep Kebahagiaan Martin Seligman. *Rausyan Fikr: Jurnal Studi Ilmu Ushuluddin Dan Filsafat*, 13(2), 359–374. <https://doi.org/10.24239/rsy.v13i2.270>
- Wulandari, A. N., & Mawardi, M. (2013). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/download/5984/5506>.