

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

Oleh:

Anita¹

Candra Dewi²

Nurul Wiji Astuti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

Korespondensi Penulis: twinsanet88@gmail.com.

Abstract. *This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 01 Klegan Madiun in the Science and Social Studies (IPAS) subject, specifically on the topic “Economic Conditions in My Region,” through the use of diorama media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) model developed by Kemmis and McTaggart, conducted in two cycles. Data were collected through learning outcome tests, observations, learning motivation questionnaires, and open interviews. The results show a significant improvement in students’ learning outcomes: in the pre-cycle, only 32.14% of students achieved the minimum passing grade with an average score of 62.5; in the first cycle, it increased to 64.29% with an average of 71.7; and in the second cycle, 89.29% of students achieved mastery with an average score of 78.2. These findings indicate that diorama media effectively makes learning more contextual, engaging, and easier for students to understand. Additionally, the use of dioramas increases students’ active participation and learning motivation. Therefore, diorama media can be considered an innovative alternative in IPAS learning to enhance student learning outcomes effectively.*

Keywords: *Learning Outcomes, Diorama Media, IPAS, Economic Conditions, Contextual Learning*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Klegen Madiun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku” melalui penggunaan media diorama. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data mencakup tes hasil belajar, observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara terbuka. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan: pada pra siklus hanya 32,14% siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 62,5; setelah siklus I meningkat menjadi 64,29% dengan rata-rata 71,7; dan pada siklus II mencapai 89,29% dengan rata-rata 78,2. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama mampu membuat pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media ini juga mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media diorama dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Diorama, IPAS, Kondisi Perekonomian, Pembelajaran Kontekstual

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik agar mampu menjadi individu yang cerdas, berdaya saing, serta siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Menurut Tilaar (2002), pendidikan adalah alat strategis untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas demi keberlanjutan pembangunan bangsa. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran diarahkan tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial peserta didik (Mulyasa, 2014). Salah satu mata pelajaran yang memadukan pengembangan pengetahuan dan keterampilan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang memadukan unsur keilmuan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan untuk

membekali siswa agar mampu memahami, mengeksplorasi, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan di lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2021). Melalui IPAS, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif dalam memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Salah satu materi dalam IPAS kelas 5 SD adalah "Kondisi Perekonomian di Daerahku", yang bertujuan memperkenalkan siswa pada aktivitas ekonomi lokal, seperti produksi, distribusi, konsumsi, serta peran berbagai pelaku ekonomi di wilayah mereka masing-masing.

Pemahaman terhadap materi ini sangat penting karena membantu siswa mengenali potensi daerah, memahami cara masyarakat memenuhi kebutuhan hidup, serta menumbuhkan kesadaran untuk berpartisipasi dalam pembangunan ekonomi daerah (Sagala, 2010). Sayangnya, dalam praktiknya di lapangan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi ini. Hal ini disebabkan karena karakter materi yang abstrak dan kurang dikaitkan secara konkret dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sanjaya, 2008). Kesulitan ini juga dialami oleh siswa kelas 5 SDN 01 Klegan Madiun, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar dalam materi kondisi perekonomian di daerah.

Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, serta minimnya penggunaan media kontekstual menjadi faktor dominan penyebab rendahnya pemahaman siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2010), pembelajaran yang terlalu mengandalkan ceramah cenderung membuat siswa pasif, bosan, dan kurang memahami materi. Selain itu, kurangnya media visual yang konkret menyebabkan siswa kesulitan dalam mengaitkan konsep ekonomi dengan realitas di lingkungan sekitarnya.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran inovatif yang bersifat visual, konkret, dan kontekstual. Menurut Dewi (2020), pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada media komik digital, prinsip-prinsip yang diungkapkan dapat diterapkan dalam penggunaan media diorama untuk pembelajaran IPAS.

Diorama adalah media tiga dimensi yang menggambarkan suatu situasi nyata dalam bentuk miniatur, sehingga mampu menghadirkan representasi konkret dari materi

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

yang diajarkan (Putra & Suniasih, 2021). Melalui diorama, siswa dapat secara visual melihat aktivitas ekonomi seperti pasar tradisional, lahan pertanian, toko kelontong, dan berbagai bentuk jasa, yang semuanya erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ini sesuai dengan pendapat Wafa & Rizkyana (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media diorama dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Lebih jauh lagi, penggunaan media diorama sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahamannya melalui pengamatan, eksplorasi, diskusi, dan refleksi (Silberman, 2006). Pembelajaran aktif ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konsep, serta menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Mahardika & Siswoyo (2021) juga memperkuat pandangan ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran mampu memperjelas makna bahan ajar, menarik perhatian siswa, dan mempermudah proses pemahaman konsep yang abstrak.

Dengan demikian, penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerah diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep-konsep ekonomi, serta memperbaiki hasil belajar siswa kelas 5 SDN 01 Klegen Madiun. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa, serta untuk memberikan alternatif inovasi dalam pembelajaran IPAS yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

KAJIAN TEORITIS

Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2010), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diamati dan diukur melalui evaluasi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa memahami dan dapat menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan alam sekitarnya. Tingginya hasil belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif, sedangkan rendahnya hasil belajar bisa menjadi indikator perlunya inovasi dalam pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan.

IPAS dan Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari ilmu alam dan sosial. Menurut Kemendikbud (2021), pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami lingkungan sekitar, baik dari segi fenomena alam maupun aktivitas sosial masyarakat.

Salah satu materi IPAS di kelas 5 adalah "Kondisi Perekonomian di Daerahku", yang mengajarkan siswa tentang aktivitas ekonomi seperti produksi, distribusi, konsumsi, serta mengenal pelaku ekonomi di lingkungan sekitar. Materi ini menuntut siswa untuk mampu mengaitkan konsep ekonomi dengan kenyataan di lapangan, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menarik agar siswa lebih mudah memahaminya.

Media Pembelajaran Diorama

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Arsyad, 2014). Salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media diorama. Media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Dewi (2021) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa. Meskipun fokusnya pada e-learning, pendekatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penggunaan media diorama dalam

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

pembelajaran IPAS yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual.

Media diorama merupakan miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu peristiwa atau objek secara visual dan konkret. Menurut Putra & Suniasih (2021), media diorama dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menampilkan situasi nyata dalam bentuk yang menarik. Siswa dapat melihat secara langsung representasi dari materi yang sedang dipelajari, sehingga lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak.

Wafa & Rizkyana (2019) menyebutkan bahwa diorama tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengamati, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara konstruktif. Selain itu, Mahardika & Siswoyo (2021) menambahkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna materi, serta memungkinkan variasi dalam metode mengajar.

Dalam konteks materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku”, diorama dapat menampilkan miniatur aktivitas ekonomi seperti pasar tradisional, kegiatan pertanian, perikanan, atau perdagangan lokal. Hal ini dapat membantu siswa memahami peran pelaku ekonomi dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Pembelajaran Aktif dan Kontekstual

Pembelajaran yang aktif dan kontekstual menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Menurut Ibrahim & Ishartiwi (2017), pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui pengamatan, eksperimen, atau eksplorasi lingkungan sekitar akan lebih efektif dalam membangun pemahaman. Diorama sebagai media visual mendukung pendekatan ini karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat mengamati dan mengeksplorasi langsung materi pembelajaran secara visual..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Klegen Madiun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku” melalui penggunaan media diorama. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mix method), yakni gabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes belajar siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran yang meliputi keterlibatan siswa, motivasi, dan respons mereka terhadap media yang digunakan.

Model penelitian yang digunakan mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan kemungkinan dilakukan siklus tambahan apabila indikator keberhasilan belum tercapai. Masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan, dan setiap tindakan pada siklus berikutnya disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Model spiral ini bersifat fleksibel dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 01 Klegen Madiun yang berjumlah 28 orang, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan latar belakang sosial yang beragam. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Maret hingga April 2025.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan menyusun Modul Ajar yang menggunakan pendekatan pembelajaran aktif berbasis media diorama. Guru mengenalkan materi kondisi perekonomian daerah dan mengajak siswa mengamati serta mendiskusikan diorama yang menampilkan berbagai aktivitas ekonomi lokal, seperti pasar tradisional, pertanian, perdagangan, dan jasa transportasi. Observasi dilakukan untuk mencermati keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, interaksi dalam kelompok, serta kemampuan siswa dalam mengaitkan media dengan materi pelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, guru dan peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi kendala dan keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

Pada siklus II, dilakukan penguatan pembelajaran melalui penambahan lembar kerja eksploratif untuk memandu pemahaman siswa terhadap isi diorama. Media yang digunakan juga diperbaiki agar lebih representatif dan menarik. Siswa dilibatkan secara langsung dalam pembuatan diorama secara berkelompok, yang bertujuan untuk meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Diskusi dipandu dengan lebih intensif dan guru memberikan penguatan materi melalui refleksi bersama dan kuis singkat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: (1) Tes hasil belajar, yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengukur pencapaian kognitif siswa terhadap materi; (2) Observasi, yang digunakan untuk menilai keaktifan siswa dalam pembelajaran, interaksi kelompok, serta keterlibatan dalam kegiatan eksplorasi dan diskusi; (3) Angket motivasi belajar, yang digunakan untuk mengetahui perubahan minat, semangat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran dengan media diorama; dan (4) Wawancara terbuka, yang dilakukan terhadap beberapa siswa secara acak untuk menggali lebih dalam pengalaman dan kesan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar soal tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat; (2) lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran; (3) angket motivasi belajar dengan skala likert sederhana; dan (4) panduan wawancara yang bersifat terbuka dan fleksibel.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai tes hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 85% dari jumlah siswa memperoleh nilai minimal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sementara itu, data kualitatif dari observasi, angket, dan wawancara dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan instrumen (tes, observasi, angket, dan wawancara) agar diperoleh gambaran yang lebih utuh dan objektif mengenai proses serta hasil pembelajaran. Keberhasilan tindakan juga dilihat dari meningkatnya partisipasi

aktif siswa, meningkatnya motivasi belajar, dan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual melalui penggunaan media diorama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media diorama. Hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 9 siswa (32,14%) yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70), sedangkan 19 siswa (67,86%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini adalah 62,5. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku” secara optimal.

2. Hasil Belajar Siswa Setelah Siklus I

Setelah penerapan media diorama pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Dari 28 siswa, sebanyak 18 siswa (64,29%) memperoleh nilai ≥ 70 , dan 10 siswa (35,71%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 71,7. Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan pra siklus, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 85% siswa tuntas belajar.



Gambar 1. Siklus 1.

3. Hasil Belajar Siswa Setelah Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dengan media diorama lebih dimaksimalkan, termasuk melibatkan siswa secara aktif dalam membuat dan menganalisis diorama. Hasilnya, 25 siswa (89,29%) mencapai nilai ≥ 70 , dan hanya 3 siswa (10,71%) yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,2. Hasil

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam siklus II efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tahap	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Persentase Tuntas	Rata-rata Nilai
Pra Siklus	28	9	32,14%	62,5
Siklus I	28	18	64,29%	71,7
Siklus II	28	25	89,29%	78,2



Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi "Kondisi Perekonomian di Daerahku" mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada tahap pra siklus, hanya 32,14% siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 62,5. Setelah penggunaan media diorama dalam siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 64,29% dengan nilai rata-rata 71,7.

Selanjutnya pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 89,29% dengan nilai rata-rata 78,2, melebihi indikator keberhasilan minimal 85% siswa tuntas.

Peningkatan ini memperlihatkan bahwa media diorama efektif memperjelas konsep abstrak tentang aktivitas ekonomi daerah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan pendapat Putra dan Suniasih (2021) bahwa media diorama mampu meningkatkan pengalaman belajar dengan menampilkan situasi nyata dalam bentuk visual menarik, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Selain itu, diorama juga berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias berdiskusi, bertanya, dan berpendapat, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang dikemukakan Silberman (2006), yaitu bahwa siswa lebih memahami materi ketika mereka dilibatkan secara aktif melalui observasi, diskusi, dan eksplorasi.

Observasi menunjukkan bahwa media diorama menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, dan membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini mendukung temuan dari Wafa dan Rizkyana (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta mendorong keterlibatan mereka dalam membangun pemahaman.

Lebih jauh lagi, pendekatan kontekstual yang dihadirkan melalui media diorama membantu siswa mengaitkan konsep-konsep ekonomi dengan realitas lingkungan sekitar. Johnson (2002) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual memberikan pengalaman nyata yang membuat siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan ilmu yang dipelajari. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 01 Klegen Madiun.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran melalui peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak ekonomi.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Klegan Madiun, khususnya pada materi "Kondisi Perekonomian di Daerahku". Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, yakni dari rata-rata nilai 62,5 dan ketuntasan 32,14% pada pra siklus, menjadi rata-rata 78,2 dengan ketuntasan 89,29% pada siklus II. Media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep ekonomi yang sebelumnya dianggap abstrak. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa karena mereka dapat melihat, mengamati, dan berdiskusi langsung mengenai aktivitas ekonomi di lingkungan sekitarnya melalui miniatur yang disajikan. Pendekatan pembelajaran aktif yang didukung dengan media visual seperti diorama sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam membangun pengetahuan. Oleh karena itu, media diorama layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS agar lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media diorama sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, terutama untuk materi-materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami oleh siswa. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan dalam penyediaan sarana dan pelatihan yang mendukung penggunaan media pembelajaran kreatif dan kontekstual. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menerapkan penggunaan media diorama pada jenjang atau materi yang berbeda, serta mengeksplorasi integrasi media ini dengan teknologi digital agar pembelajaran semakin menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Siswa juga perlu terus dilibatkan secara aktif dalam proses belajar agar mampu membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, P. C. (2020). *Developing digital comics as character learning media for elementary school students*. Universitas PGRI Madiun. Retrieved from <http://repository.unipma.ac.id/13189/>
- Dewi, R. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Alfabeta.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mahardika, I. M., & Siswoyo, D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran dalam Peningkatan Pemahaman Konsep*. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 45–58.
- Mulyasa, E. (2014). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, I. B. M., & Suniasih, N. W. (2021). *Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 21-28.
- Putra, I. B. M., & Suniasih, N. W. (2021). *Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 21-28.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Silberman, M. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KONDISI
PEREKONOMIAN DI DAERAH KU MENGGUNAKAN MEDIA
DIORAMA PADA KELAS 5 SDN 01 KLEGEN MADIUN**

Wafa, M. A., & Rizkyana, N. (2019). *Penggunaan Diorama dalam Pembelajaran IPS di SD*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 38(3), 395-407.

Wafa, M. A., & Rizkyana, N. (2019). *Penggunaan Diorama dalam Pembelajaran IPS di SD*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 38(3), 395-407