

**PENGUNAAN MEDIA DIORAMA RANTAI MAKANAN PADA MATERI IPA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V
SEKOLAH DASAR 060912 MEDAN**

Romita Sihotang¹, Chairunnisa Amelia²
PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email : ¹ppg.romitasihotang01730@program.belajar.id,
²chairunnisaamelia@umsu.ac.id

ABSTRAK

Media diorama adalah sangkar yang berisi pandangan realistis, atau objek yang diisi dengan benda-benda dari lingkungannya. Dibandingkan dengan kondisi aslinya, ini biasanya lebih rendah. Untuk merangsang kreativitas penonton, diorama sering digunakan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau suatu proses. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis media diorama rantai makanan yang digunakan dalam IPA untuk meningkatkan kinerja intelektual siswa SD Medan, serta untuk mendeskripsikan hasil yang dicapai oleh siswa SD Medan. Dalam kerangka penelitian ini, sistem investigasi acción de acción clase (PTK) dua siklus digunakan. Pokok studi menyangkut mahasiswa SDN 060912 Medan Denai. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 17 siswa berpartisipasi.

Kata kunci : Media Diorama, Hasil Belajar IPA, Siswa

ABSTRACT

Diorama media is a box containing an imitation view, or an object that is equipped with other objects in its environment. Overall, this is somewhat smaller than the original situation. Dioramas are usually used to depict events or processes to encourage viewers to express their creativity. The aim of this research is to identify the use of food chain diorama media in science material to improve class V learning outcomes at Dasae School 060912 Medan, and describe the learning outcomes of class V students. The method used in this research is PTK (Classroom Action Research) with two cycles . The subjects of this research were class V students at SDN 060912 Medan Denai. The results of this research are that after the research was carried out, the learning outcomes in cycle I were obtained, namely 17 people (47%) completed the students' learning outcomes using food chain diorama media. Furthermore, in the second cycle, the results showed that as many as 25 students (78%) had achieved learning completion.

Keywords: Diorama Media, Science Learning Outcomes, Students

PENDAHULUAN

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Pendidikan Nasional RI Nomor 20 Tahun 2003, tujuan Pendidikan adalah

untuk menciptakan lingkungan pendidikan dan proses belajar di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka

saat ini. Ini melibatkan interaksi pendidikan antara individu yang memiliki informasi dan individu yang menerimanya. Menurut Juwantara (2019), kegiatan pembelajaran mengacu pada intervensi sadar guru (juga disebut orang tua) dengan siswa untuk mengembangkan kapasitas penuh mereka dalam rangka mendorong pengembangan kepribadian ideal (perfect person). Pendidikan memberikan dorongan langsung kepada anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka melalui proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Istilah "proses pembelajaran" mengacu pada upaya untuk menciptakan keadaan yang melibatkan guru, siswa, dan materi pembelajaran. Belajar dari alam atau sains sering digunakan di sekolah. Belajar dari alam, yang mencakup pengetahuan tentang lingkungan dan gejala, merupakan komponen penting dari pendidikan dasar. Oleh karena itu, ketika dilakukan, perlu menggunakan benda-benda tertentu dengan cara tertentu agar siswa lebih memahami materi dan mencapai tujuan mereka.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) adalah hasil pemikiran manusia dan kajian tentang benda dan kejadian alam

melalui percobaan yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Pada pembelajaran ilmu pengetahuan Alam terdapat pembelajaran dan serta sikap yang dibutuhkan untuk dapat mengerti dan menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan-perubahan dilingkungan sekitar (Nahdi,dkk,2021).

Di Kelas V, Rantai Makanan adalah mata pelajaran ilmu alam di sekolah dasar. Ini adalah pelajaran ilmu alam untuk kelas V sekolah dasar yang disebut "belajar tentang rantai makanan", yang menjelaskan proses konsumsi dan pencernaan yang terjadi dalam suatu elemen tubuh hidup. Tempat pertemuan antara konsumen, produsen, dan pengurai selama pembentukan rantai makanan. Mata pelajaran ini diajarkan di Kelas V pendidikan dasar, di mana siswa biasanya memiliki keterampilan berpikir logis, meskipun mereka hanya dapat menerapkan logika pada objek konkret dan tidak memiliki keterampilan berpikir abstrak. Dalam situasi ini, perlu untuk menggunakan sarana pelatihan yang konkret dan nyata. Di SDN 060912 Medan, selama observasi tahap pertama, penulis menemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan di sekolah terbatas pada mata kuliah

dan tugas. Satu-satunya manual ESPS IPAS yang berisi konten grafis adalah yang kami gunakan. Siswa akan menghadapi banyak tantangan saat mereka memasuki ranah operasi langsung. Alat konkret untuk

Ini adalah cara lain untuk meningkatkan proses pembelajaran yang mengandalkan gambar dan ilustrasi abstrak atau eksklusif. Diorama adalah potret kecil yang bertujuan untuk mewakili fisiognomi seseorang. Mereka menggunakan sisik untuk mewakili keberadaan tubuh hidup, baik yang hidup maupun yang fana. Mereka juga dapat direpresentasikan dalam bentuk lekukan yang digambar, yang mewakili Aslinie. Media diorama adalah gambaran yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran fenomena sederhana (Putra,&Suniasih,2021).

Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik (Wafa &

mendeskrripsikan dan menerapkan konsep rantai makanan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang rantai makanan dalam konteks pendidikan sains alam.

Rizkyana,2019). Media diorama digunakan dalam situasi ini untuk menyajikan citra hewan kepada kaum muda dan menggunakannya sebagai alat pembelajaran. Guru dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konten SEHAT (IPA) dengan menggunakan media seperti ini, karena jelas dan menawan.

Media diorama berisi gambar lanskap. Bangun koneksi dengan elemen lain dari lingkungan mereka. Secara umum, kepentingan sebenarnya sedikit lebih sedikit. Diorama sering digunakan untuk mewakili situasi atau proses tertentu dan mendorong kreativitas penduduk.

Kotak diorama berisi gambar lanskap. Bangun koneksi dengan elemen lain dari lingkungan mereka. Secara umum, kepentingan sebenarnya sedikit lebih sedikit. Diorama sering digunakan untuk mewakili situasi atau proses tertentu dan mendorong kreativitas penduduk.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja belajar mata pelajaran IPAS. Penelitian tersebut berlangsung selama semester ganjil tahun akademik 2024/2025 di SDN 060912 Medan Denai. Tema penelitian menyangkut 32 siswa kelas V yang sedang menempuh semester ganjil tahun akademik 2024/2025 di SDN 060912 Medan Denai. Sarana yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mendapatkan data adalah observasi, wawancara dan tinjauan dokumen. Namun, alat yang digunakan antara lain alat pembelajaran, modul pembelajaran, diorama LKPD, kartu skor, dan dokumentasi. Dalam rangka meningkatkan prestasi akademik mahasiswa, penelitian menggunakan Diorama LKPD.

Penelitian berlangsung di UPT SDN 060912 Medan Denai. Pokok studi menyangkut seorang guru dan siswa UPT SDN 060912 Medan Denai selama semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Ini memiliki 32 siswa, 18 pria dan 14 wanita..

Studi ini menggunakan metode *investigación de acción clase*, yang

mencakup dua siklus dan mengacu pada metode penelitian Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart, setiap siklus studi PTK terdiri dari empat elemen: perencanaan, kegiatan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus penelitian dilakukan dalam dua pertemuan.

Pertemuan ini memiliki dua siklus. Jika indikator yang ditetapkan belum tercapai pada siklus pertama, maka siklus kedua dilakukan. Ada empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi dan 4) Refleksi. Performa siklus II ditingkatkan berkat hasil refleksi siklus I digunakan untuk menyempurnakan tindakan pada siklus II.

Penelitian yang digunakan peneliti yaitu dibantu dengan media pembelajaran diorama rantai makanan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. tes adalah suatu lembar soal atau serangkaian tugas yang berisi pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Metode observasi digunakan oleh peneliti untuk menentukan masalah awal yang akan dianalisis. Metode analisis hasil belajar digunakan. ketuntasan learning outcomes, yaitu mengamati perbaikan pada Siklus I dan II. Hasil pembelajaran siklus I dan II dibandingkan untuk menganalisis data deskriptif. Dengan menggunakan metode analisis data kuantitatif, penelitian ini mengkaji tingkat pemahaman terhadap informasi yang disampaikan oleh mahasiswa serta persentase prestasi akademik mereka. Rumus yang digunakan, yang meliputi:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100 \%$$

Keterangan

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah Skor Total.

Setelah dilakukan perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa, maka selanjutnya siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa mencapai 70 % dari ketuntasan siswa dengan skor minimal 70%.

Table 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar :

Rentang Nilai	Keterangan Ketuntasan
70 – 100	Tuntas
0 – 69	Belum Tuntas

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada 15 Juli 2024 di SDN 060912 Medan Denai. Penelitian ini menggunakan pengamatan, bukti, dan dokumentasi. Subjek studinya adalah Medan Denai, mahasiswa SDN 060912. Peneliti akan menggunakan deskripsi kuantitatif untuk menganalisis temuan penelitian, yang berarti mereka akan membandingkan hasil angka untuk mendapatkan pemahaman umum tentang penelitian. Penelitian Medan Denai di SDN Kelas V 060912 mengungkapkan hasil sebagai berikut:

Hasil Siklus I

Ditemukan bahwa hasil Tes Masuk Siklus I ditingkatkan, dengan peningkatan 15 siswa dari total 32. Taruhan Anda adalah 47% dari total. Penggunaan alat media diorama telah membangkitkan rasa ingin tahu para

siswa, yang membantu meningkatkan pengajaran.

Table 2. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
70 – 100	Tuntas	15	47%
0 – 69	Belum Tuntas	17	53%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan pada tabel.2 diatas, dapat diketahui bahwa pada siklus I pembelajaran di kelas V SDN 060912 Medan Denai memperlihatkan bahwasanya peserta didik belum memenuhi capaian ketuntasan dari jumlah peserta didik yang ada di kelas V SD. Pada fase awal siklus pertama nilai peserta didiknya sebanyak 47% dari 15 peserta didik telah mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi yaitu 80, sementara nilai terendah 40. Sementara itu, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan yaitu sebanyak 53% dengan jumlah peserta didik yaitu 17 orang.

Hasil Siklus II

Tindakan Siklus II bertujuan untuk meningkatkan kinerja akademik siswa secara keseluruhan, membangun keberhasilan yang dicapai di Siklus I, meskipun mereka belum mencapai potensi penuhnya. Hasil mahasiswa pascasarjana juga digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan. Tabel.3 di bawah ini menunjukkan informasi tentang tingkat pembelajaran siswa:

Tabel 3. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
70 – 100	Tuntas	25	78%
0 – 69	Belum Tuntas	7	22 %
Jumlah		32	100%

Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat ditarik dari hasil penelitian yang dipresentasikan dan dihasilkan oleh para peneliti: Menurut hasil penelitian, guru mencapai hasil belajar yang lebih

baik daripada guru pada Siklus I sebesar 17 (atau 47%). Ditemukan juga bahwa 78% siswa, atau 25 di antaranya, telah menyelesaikan siklus 2. Dengan demikian, penggunaan diorama sistem pangan dalam pendidikan dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang topik yang diajarkan kepada mereka. Selain itu, guru harus terus berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan menarik untuk menarik lebih banyak siswa.

Daftar Pustaka

- Mayuni.,S.,dkk.(2023).Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Penyelesaian Lingkungan Untuk Peserta Didik di SDN Pagitungan. *Holistik Jurnal Ilmiah Pgsd*. 149-150
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16.
- Ningrum,D.,Puspita.(2024)Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Penerapan Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Diorama Peserta Didik Peserta Didik Kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang. 15-16.*Jurnal Kependidikan Dasar*
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238 246.
- R.A., Juwantara.(2019).Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34
- Raziman.,T.(2024).PeningkatanHasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Penelitian Guru*. 149. Vol 2(1)
- Wafa, M. I. A., & Rizkyana, R. F. 2019. The Use of Digital Media On Student Cognitive Learning Outcomes in SDN 2 Surodaka. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(2), 115-120
- Wati.,P.Aulia.(2024).Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN SukromoKediri..*Jurnal Seminar NasionalPPGUNIKAMA* .238
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/issue/view/9>