

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA DIORAMA DITINJAU DARI HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS 3A PADA TOPIK RAGAM BENTANG ALAM INDONESIA DI SDN
SALATIGA 12 KOTA SALATIGA**

Nur Sita Faridah Arum Sari¹, Carolina Lita Permatasari²
Program Studi PPG Universitas Kristen Satya Wacana
¹nursitafsari24@gmail.com, ²carolina.permatasari@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students (Class IIIA) at SDN Salatiga 12 through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model supported by diorama learning media. The background of this study is the low learning outcomes of students, particularly in the IPAS (Science and Social Studies Integration) subject, which is partly due to the use of conventional teaching models without concrete learning media. Additionally, most students have a kinesthetic learning style and prefer physical, activity-based learning methods. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart model. The subjects of this study were 26 third-grade students at SDN Salatiga 12. In the first cycle, 14 students scored above the Minimum Mastery Criteria (KKTP), while 12 scored below, with an average score of 69.7 and a mastery percentage of 53.8%. In the second cycle, the number of students scoring above the KKTP increased to 17, while 9 students scored below, with an average score of 81.9 and a mastery percentage of 73%. Based on the research findings, it can be concluded that the use of the PjBL model can improve student learning outcomes in the IPAS subject.

Keywords: Project-Based Learning, Diorama, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IIIA di SDN Salatiga 12 melalui pengaplikasian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan media pembelajaran diorama. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada Mata Pelajaran IPAS yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran klasikal tanpa media pembelajaran konkret, ditambah dengan peserta didik yang Sebagian besar bergaya belajar kinestetik yang lebih menyukai aktivitas pembelajaran yang menggunakan fisik. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan Model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IIIA SDN Salatiga 12 yang berjumlah 26 peserta didik. Pada siklus 1, sebanyak 14

peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP dan 12 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP dengan rata-rata 69,7 dan persentase ketuntasan sebesar 53,8% yang kemudian meningkat pada siklus 2 dimana 17 peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP dan 9 peserta didik di bawah KKTP dengan rata-rata 81,9 dengan persentase ketuntasan sebesar 73%. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran PjBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Diorama, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Oemar Hamalik dalam bukunya (Hamalik, 2019) mendefinisikan bahwa pendidikan sebagai proses untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan secara optimal, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan Ahmad. D Marimba dalam bukunya (Marimba, 2020) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, dengan tujuan membentuk kepribadian yang unggul. Proses pendidikan tidak lepas dari kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan sistematis untuk

mencapai sebuah tujuan. Pembelajaran menurut Jean Piaget (Piaget, 1970) adalah proses yang muncul dari interaksi antara peserta didik dan lingkungannya yang menghasilkan konstruksi pengetahuan. Supaya pembelajaran yang dilaksanakan berlangsung dengan efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, guru perlu menerapkan pendekatan, model, metode, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran dengan pendekatan yang holistic, dinamis, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran saat ini menekankan pada pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya menekankan pada pencapaian

peserta didik pada ranah kognitif saja, namun juga pada pengembangan keterampilan sosial, emosional, serta keterampilan abad ke-21 yaitu kreatif, kolaboratif, komunikasi, dan literasi digital.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mendapatkan pengalaman berbasis pengetahuan baru dan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas dunia nyata (Anwar, 2021). Hal ini menjadikan pokok bahasannya terpadu secara menyeluruh yang bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Durrotunnisa, 2020). Model pembelajaran PjBL menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam menyelesaikan sebuah proyek nyata dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Model pembelajaran PjBL memberikan ruang untuk peserta didik dalam berfikir kritis, kolaboratif, dan memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas sebagai salah satu keterampilan abad ke-21.

Menurut (Arsyad, 2017), media pembelajaran adalah segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa. Selain sebagai alat bantu dalam hal visual, juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan juga bermakna. Media pembelajaran bisa berupa gambar, video, grafik, model, sampai media pembelajaran 3D, bahkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti animasi dan aplikasi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas, terutama pada pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Menurut (Sudjana, 2010), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Diorama adalah salah satu media pembelajaran visual tiga dimensi yang dibuat untuk menggambarkan suatu keadaan atau adegan secara nyata dalam ukuran kecil (miniatur). Media diorama

mampu menghadirkan representasi keadaan lingkungan atau sebuah peristiwa secara konkret dan kontekstual. Penggunaan media diorama mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak atau kompleks. Menurut (Sadiman, 2011) media konkret seperti diorama dapat memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui interaksi langsung.

Peserta didik di kelas 3 pada jenjang sekolah dasar yang rata-rata berusia 8 – 9 tahun berada pada tingkat Operasional Konkret berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan hal-hal konkret. Media pembelajaran diorama diharapkan mampu membantu pemahaman peserta didik di kelas 3 dengan memberikan contoh melalui hal-hal konkret melalui media yang dibuat. Selain itu, gaya belajar peserta didik di kelas 3A SDN Salatiga 12 yang didominasi oleh gaya belajar kinestetik dan visual membuat penggunaan media dan aktivitas pembuatan proyek diharapkan mampu membantu peserta didik lebih

memahami materi Bentang Alam Indonesia dengan lebih mendalam dan efektif.

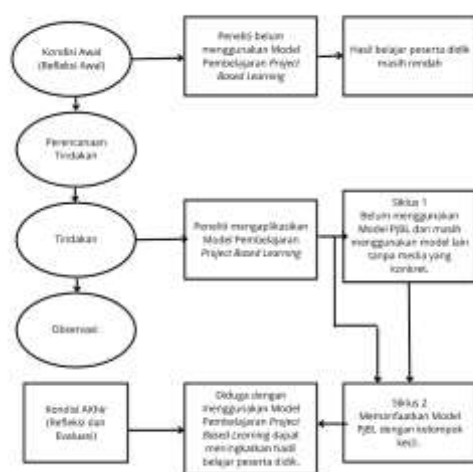
Sebagai salah satu upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas serta hasil belajar peserta didik, guru dituntut untuk selalu melakukan refleksi dan evaluasi serta berinovasi dalam praktik pembelajaran yang dilakukan. Salah satu pendekatan yang paling efektif dan sistematis dalam pelaksanaan refleksi dan evaluasi tersebut adalah melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu bentuk penelitian reflektif yang bisa dilakukan guru di kelasnya masing-masing, dengan tujuan memperbaiki strategi, proses, dan juga hasil belajar yang berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dikembangkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2024/2025, pada Bulan Mei. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas

IIIA SDN Salatiga 12 yang terdiri dari 26 peserta didik regular. Objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Data dianalisis dengan cara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Gambar 1. Skema Penelitian



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar diketahui dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan media pembelajaran berupa diorama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik saat Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Siklus 1 dan Siklus 2

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik dengan dan tanpa Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>		
Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2
53%	53,8%	73%
Kurang Baik	Kurang Baik	Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar peserta didik pada siklus 1, ketika belum diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media pembelajaran diorama masih 53% dengan kategori kurang baik. Kemudian, pada siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama, hasil belajar mencapai 65,3% dengan kategori baik.

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik di Siklus 1 dan Siklus 2

Keterangan		Nilai	
		Siklus 1	Siklus 2
Jumlah		1813	2131
Rata-rata		69,7	81,9
Nilai Tertinggi		83	100
Tuntas KKM		14	19
Belum Tuntas KKM		12	7
Persentase KKM		53,8%	73%

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS pada Bab 8 : Bentang Alam Indonesia : Topik A Ragam Bentang Alam Indonesia melalui penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus 1 sebesar 69,7 meningkat menjadi 80,7 pada siklus 2. Berdasarkan data, diketahui bahwa peserta didik yang sudah tuntas KKM pada siklus 1 sebanyak 14 dari 26 peserta didik dengan persentase 53,8% dan pada siklus 2 sebanyak 19 dari 26 peserta didik dengan persentase 73,%. Pencapaian hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar secara individual ≥ 70 .

Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan media pembelajaran diorama pada Mata Pelajaran IPAS mengenai Topik Ragam Bentang Alam Indonesia membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan model dan media ini

sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas 3A yang lebih suka aktivitas fisik dalam pembelajaran. Sehingga, dengan aktivitas membuat diorama ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Bila ditinjau dari hasil belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik ketika guru menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan media Diorama mengalami peningkatan. Pada siklus 1 persentase peserta didik yang nilainya di atas KKM sebanyak 53,8% dan pada siklus kedua persentase peserta didik dengan nilai di atas KKM sebanyak 73% dengan rata-rata pada siklus 1 sebesar 69,7 dan pada siklus 2 sebesar 81,9.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS pada Topik Ragam Bentang Alam di Indonesia bisa

membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari Siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, rata-rata nilai peserta didik sebesar 69,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 53,8% (kurang baik) yang kemudian mengalami peningkatan pada Siklus 2 dengan nilai rata-rata sebesar 81,9 dan persentase ketuntasan sebesar 73% dengan kategori baik.

Penelitian memberikan beberapa, sebagai berikut : (1) bagi pihak sekolah, bisa mengadakan kegiatan pembinaan bagi guru mengenai penggunaan model-model pembelajaran yang bervariasi dan memicu semangat dan motivasi peserta didik, salah satunya adalah Model Pembelajaran *Project Based Learning*, (2) bagi guru kelas, hendaknya menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda dan memicu semangat dan motivasi peserta didik, (3) bagi peneliti, hendaknya melakukan

kajian yang lebih mendalam pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk bisa diimplementasikan dengan optimal dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda. *Jurnal Pendidikan* 30 (03), 399.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Durrotunnisa, & N. (2020). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran PKn. *Jurnal Basicedu* 5(5), 524-532.
- Fraser, B. J. (2014). *Cultural and Language Diversity in schools: Managing the Learning Environment*. . Routledge.
- Hamalik, O. (2019). *Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marimba, A. D. (2020). *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.

- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. &. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.