

Kolaborasi Strategi *Problem Based Learning* dan Media Diorama dalam Meningkatkan Capaian Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Firda Dwi Inggria Sari^{1*}, Afi Fadlilah², Kurnia Santi³



^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Bandung

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 08, 2024

Revised March 11, 2024

Accepted Juni 30, 2024

Available online Juni 30, 2024

Kata Kunci:

Problem Based Learning (PBL), diorama, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

Keywords:

Problem-Based Learning (PBL), diorama, learning achievement, IPAS, elementary school



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by CV. Ksatria Siliwangi

ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem, di mana tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 25%. Diskrepansi ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang kurang memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan capaian belajar siswa melalui implementasi model *Problem Based Learning (PBL)* yang disinergikan dengan media Diorama dan PowerPoint. Penelitian ini menggunakan desain *Action Research* dengan pendekatan *Mixed-Methods*. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar, sementara data kualitatif dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya eskalasi signifikan pada setiap siklus tindakan. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 25% pada pra-siklus menjadi 42,86% pada siklus I, dan mencapai 71,43% pada siklus II dengan rata-rata nilai kelas 74,6. Temuan ini mengindikasikan bahwa sinergi antara sintaks *PBL* yang berbasis masalah dengan visualisasi konkret media Diorama efektif dalam mentransformasi pembelajaran IPAS menjadi lebih interaktif, bermakna, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.*

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning achievement of third-grade students in the IPAS (Science and Social Sciences) subject on the ecosystem topic, where the classical mastery level only reached 25%. This discrepancy was caused by the dominance of the lecture method, which failed to facilitate critical thinking skills and active student engagement. This study aimed to improve student learning achievement through the implementation of the *Problem-Based Learning (PBL)* model synergized with Diorama and PowerPoint media. This study employed an *Action Research* design with a *Mixed-Methods* approach. Quantitative data were obtained through learning achievement tests, while qualitative data were gathered through participatory observation of teacher and student activities. The results indicated a significant escalation in each action cycle. The percentage of classical mastery increased from 25% in the pre-cycle to 42.86% in Cycle I and reached 71.43% in Cycle II, with a class average score of 74.6. These findings suggest that the synergy between problem-based *PBL* syntax and the concrete visualization of Diorama media is effective in transforming IPAS learning into a more interactive and meaningful experience, which sustainably improves the learning outcomes of elementary school students.

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan instrumen strategis yang menjadi ujung tombak dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta daya saing suatu bangsa di era globalisasi. Keberhasilan proses pendidikan sangat bergantung pada kemampuan sistem pembelajaran dalam mentransformasi potensi siswa menjadi kompetensi yang relevan dengan perkembangan zaman (Yusuf, 2014; Mudiana et al., 2021). Dalam konteks ini, kualitas pendidikan tidak hanya diukur dari ketersediaan fasilitas, melainkan dari sejauh mana interaksi edukatif di dalam kelas mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara mandiri (Hendriyani et al., 2022; Irianto et al., 2022; Yunansah et al., 2022).

Sejalan dengan tuntutan tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan vital dalam membekali siswa dengan pemahaman tentang hubungan antara alam semesta dan

*Corresponding author

E-mail addresses: firdadwiis11@gmail.com (First Author)

kehidupan sosial manusia. IPAS dirancang untuk membantu siswa menelaraskan diri dengan lingkungan serta memahami fenomena sebab-akibat yang terjadi di sekitarnya (Yuniarsih, 2021; Mudiana et al., 2021). Oleh karena itu, penguasaan konsep IPAS sejak dini merupakan fondasi penting bagi siswa untuk dapat beradaptasi dengan berbagai perubahan lingkungan yang semakin kompleks di masa depan.

Namun demikian, fakta di lapangan seringkali menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran IPAS masih terhambat oleh pola instruksional yang cenderung membosankan dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Penggunaan metode ceramah yang dominan tanpa variasi media seringkali membuat siswa kehilangan antusiasme dan merasa terasing dari materi yang dipelajari (Dwiqi et al., 2020; Nisa'i et al., 2022). Kondisi ini berimplikasi langsung pada rendahnya pemahaman konsep dan capaian belajar siswa yang tidak memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Fenomena penurunan capaian belajar ini terlihat nyata pada siswa kelas III SDN Pasirluhur, khususnya dalam mempelajari materi ekosistem. Berdasarkan data pra-tindakan, ditemukan bahwa hanya 7 dari 28 siswa (25%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara sebagian besar siswa lainnya masih terjebak di bawah ambang batas kelulusan. Ketimpangan ini mengindikasikan adanya masalah serius dalam cara penyampaian materi yang memerlukan solusi metodologis yang lebih progresif dan inovatif (Herlambang et al., 2023).

Masalah tersebut diperumit oleh karakteristik materi ekosistem yang memerlukan visualisasi konkret untuk memahami komponen biotik dan abiotik secara utuh. Siswa sekolah dasar pada fase operasional konkret seringkali mengalami kesulitan jika hanya mengandalkan narasi abstrak atau gambar dua dimensi dalam buku teks (Desiati, 2024; Purwantoro & Mawardi, 2023). Kegagalan dalam menghadirkan simulasi nyata di dalam kelas berakibat pada rendahnya daya ingat siswa dan ketidakmampuan mereka dalam menganalisis interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya secara rasional (Mudiana et al., 2021; Pradana, 2023).

Sebagai langkah strategis untuk memecahkan problematika tersebut, implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi sebuah keniscayaan. Model PBL merupakan susunan proses pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata, sehingga siswa didorong untuk berpikir kritis dan berperan aktif sebagai subjek pembelajar (Sanjaya, 2009; Pradana, 2023). Melalui sintaks PBL, guru tidak lagi bertindak sebagai sumber informasi utama, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diajukan (Linawati et al., 2024; Purwantoro & Mawardi, 2023).

Guna mengoptimalkan sintaks PBL, penggunaan media visual seperti PowerPoint dan media konkret seperti Diorama menjadi elemen pendukung yang sangat krusial. Media PowerPoint berfungsi untuk mengemas teori ke dalam tampilan visual yang dinamis, sementara Diorama memberikan simulasi tiga dimensi yang mendekati realitas ekosistem sesungguhnya (Nurfadhillah, 2021; Mandasari, 2021). Sinergi antara visualisasi digital dan model fisik ini diyakini mampu menjembatani gaya belajar siswa yang beragam serta meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam proses eksplorasi masalah (Desiati, 2024; Nurfadhillah, 2021).

Meskipun efektivitas PBL dan penggunaan media pembelajaran telah banyak dikaji, penelitian yang secara spesifik menyinergikan PBL dengan media Diorama untuk materi ekosistem di kelas rendah masih memerlukan pendalaman lebih lanjut. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara pemecahan masalah secara rasional dengan stimulasi visual konkret melalui miniatur ekosistem diorama guna memperkuat retensi memori siswa kelas III SD. Sinergi ini diharapkan mampu memberikan dampak ganda, yakni peningkatan kemampuan kognitif sekaligus penguatan keterampilan berpikir kritis (Linawati et al., 2024; Purwantoro & Mawardi, 2023).

Oleh sebab itu, penelitian ini sangat urgensi untuk dilaksanakan sebagai upaya konkret dalam mentransformasi kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk membuktikan bahwa sinergi model PBL dan media Diorama dapat menjadi instrumen efektif dalam mengatasi rendahnya ketuntasan belajar klasikal (Yuniarsih, 2021; Nisa'i et al., 2022). Tanpa adanya intervensi inovatif seperti ini, dikhawatirkan kesenjangan capaian belajar siswa akan terus melebar, yang pada akhirnya dapat menghambat kesiapan akademik siswa di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

2. METHOD

Penelitian ini mengadopsi desain Action Research dengan pendekatan metode campuran (*Mixed-Methods Action Research*). Pemilihan desain ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengintegrasikan data kuantitatif dari hasil tes belajar dengan data kualitatif dari observasi mendalam guna memperoleh gambaran yang holistik mengenai efektivitas tindakan (Creswell & Creswell, 2018). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengikuti model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan secara siklus (Kemmis et al., 2014).

Sejalan dengan desain tersebut, penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Pasirluhur, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung. Subjek penelitian melibatkan 28 siswa yang memiliki karakteristik kemampuan akademik heterogen dan tingkat keaktifan yang beragam. Penentuan lokasi dan subjek ini dilakukan berdasarkan pertimbangan purposive terhadap urgensi permasalahan rendahnya capaian belajar IPAS yang ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di sekolah tersebut (Yin, 2018).

Secara operasional, intervensi pembelajaran dilakukan dalam dua siklus utama dengan fokus pada penerapan sintaks *Problem Based Learning* (PBL). Setiap siklus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar berbasis masalah yang mengharuskan siswa untuk berkolaborasi dalam menemukan solusi ilmiah melalui pengamatan dan diskusi kelompok (Arends, 2012). Pengulangan siklus ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap hambatan belajar yang muncul pada tahap awal dapat segera diperbaiki melalui modifikasi strategi pada tahap berikutnya (Stringer, 2013).

Guna mendukung keberhasilan model PBL, peneliti mengintegrasikan media Diorama ekosistem sebagai sarana visualisasi konkret dan media PowerPoint sebagai instrumen penguatan teori. Media Diorama digunakan untuk memberikan simulasi nyata tentang interaksi komponen biotik dan abiotik, sementara PowerPoint digunakan untuk menyajikan masalah dan mengarahkan jalannya sintaks pembelajaran secara terstruktur (Nurfadhillah, 2021). Sinergi antara model dan media ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa agar dapat mencapai target kompetensi secara optimal (Sanjaya, 2009).

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui prosedur triangulasi metode untuk menjamin validitas hasil penelitian. Data kuantitatif dikumpulkan melalui instrumen tes tertulis berupa soal formatif di akhir setiap siklus guna mengukur pencapaian kognitif siswa terhadap materi ekosistem. Secara simultan, data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi partisipatif yang mencatat seluruh dinamika aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Mills, 2017; Sugiyono, 2019).

Selanjutnya, seluruh data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif komparatif untuk melihat progres perkembangan antar-siklus. Data kuantitatif diolah untuk menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik untuk menginterpretasikan perubahan perilaku belajar siswa (Miles et al., 2014). Integrasi hasil analisis ini memberikan penjelasan yang mendalam mengenai faktor-faktor yang mendukung atau menghambat peningkatan capaian belajar siswa selama intervensi (Creswell & Creswell, 2018).

Sebagai tolok ukur keberhasilan penelitian, ditetapkan indikator kinerja berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SDN Pasirluhur. Siswa dinyatakan tuntas secara individual jika memperoleh nilai minimal 70. Sementara itu, indikator keberhasilan klasikal ditetapkan sebesar 75%, yang berarti tindakan dianggap efektif apabila minimal 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai batas KKM yang ditentukan (Mulyasa, 2017).

3. RESULT AND DISCUSSION

Result

Identifikasi awal terhadap kualitas pembelajaran IPAS di kelas III SDN Pasirluhur menunjukkan adanya hambatan serius dalam pencapaian target kurikulum. Temuan pada tahap pra-tindakan mengungkap bahwa proses instruksional masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang minim interaksi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengeksplorasi materi ekosistem. Kondisi ini selaras dengan fenomena bahwa ketergantungan pada metode ceramah tanpa dukungan media inovatif seringkali mengakibatkan rendahnya daya serap siswa terhadap konsep-konsep sains yang bersifat kompleks (Nisa'i et al., 2022; Dwiqi et al., 2020).

Berkenaan dengan performa akademik pada tahap pra-siklus, data kuantitatif mencatat perolehan nilai yang belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 7 orang (25%) yang mencapai ambang batas KKM, sementara mayoritas siswa lainnya masih berada pada kategori belum tuntas. Rendahnya capaian awal ini mengonfirmasi pentingnya melakukan pemetaan diagnostik sebagai landasan untuk merancang intervensi yang lebih adaptif dan berbasis masalah di dalam kelas (Djara et al., 2023; Mudiana et al., 2021).

Sebagai respons terhadap disparitas hasil tersebut, penelitian memasuki tahap intervensi Siklus I dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media PowerPoint. Dalam implementasinya, peneliti menyajikan permasalahan kontekstual mengenai kerusakan ekosistem guna memicu rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis siswa sejak awal pembelajaran. Langkah ini diambil berdasarkan prinsip bahwa pemberian stimulus berupa masalah nyata merupakan kunci dalam mengaktifkan struktur kognitif siswa dalam model pembelajaran berbasis masalah (Sanjaya, 2009; Arends, 2012).

Seiring dengan diterapkannya sintaks PBL pada Siklus I, dinamika belajar siswa mulai menunjukkan pergeseran ke arah yang lebih partisipatif. Hasil evaluasi akhir siklus mencatat bahwa jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 orang, sehingga persentase ketuntasan klasikal merangkak naik menjadi 42,86%. Kenaikan ini membuktikan bahwa perubahan peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator diskusi mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPAS siswa (Purwantoro & Mawardi, 2023; Linawati et al., 2024).

Meskipun demikian, hasil refleksi pada akhir Siklus I mengindikasikan bahwa capaian tersebut masih berada di bawah target indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%. Peneliti menemukan bahwa penggunaan media PowerPoint saja belum cukup untuk memberikan gambaran konkret mengenai interaksi biotik dan abiotik bagi siswa kelas rendah yang masih berada pada fase operasional konkret. Kebutuhan akan media tiga dimensi menjadi sangat krusial guna memperkuat visualisasi dan retensi memori siswa terhadap struktur ekosistem yang sedang dipelajari (Desiati, 2024; Nurfadhillah, 2021).

Berpijak pada hasil refleksi tersebut, peneliti menynergikan model PBL dengan penggunaan media Diorama ekosistem pada pelaksanaan Siklus II. Dalam tahapan ini, siswa tidak hanya berdiskusi melalui tampilan layar, tetapi juga melakukan pengamatan langsung terhadap miniatur ekosistem tiga dimensi guna memecahkan masalah yang diajukan. Sinergi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui stimulasi visual dan taktil yang mampu menjembatani pemahaman teori dengan realitas fisik (Desiati, 2024; Yuniarsih, 2021).

Implikasi dari sinergi antara model dan media tersebut terlihat pada lonjakan drastis capaian hasil belajar siswa di akhir Siklus II, sebagaimana yang disajikan secara ringkas pada Tabel 1. Data akhir menunjukkan bahwa 20 siswa telah berhasil mencapai ketuntasan belajar, sehingga persentase ketuntasan klasikal melonjak signifikan mencapai 71,43% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 74,6. Eskalasi angka ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi media konkret dalam kerangka PBL efektif dalam mendongkrak performa akademik siswa secara klasikal (Mandasari, 2021; Pradana, 2023).

Tabel 1. Perbandingan Capaian Belajar IPAS

No	Tahap Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Rata-Rata Nilai	Presentase Ketuntasan
1	<i>Pra-Siklus</i>	7	57,5	25,00%
2	<i>Siklus I</i>	12	63,2	42,86%
3	<i>Siklus II</i>	20	74,6	71,43%

Di samping perolehan angka yang meningkat, observasi kualitatif pada Siklus II menunjukkan adanya transformasi perilaku belajar yang lebih dinamis dan antusias. Siswa terlihat lebih berani dalam mengajukan pertanyaan analitis dan sangat produktif dalam kegiatan diskusi kelompok saat berinteraksi dengan media Diorama. Perubahan perilaku ini mencerminkan bahwa model pembelajaran telah berhasil memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan kerja sama yang menjadi tujuan utama dari pendidikan IPAS di tingkat dasar (Linawati et al., 2024; Purwantoro & Mawardi, 2023).

Secara keseluruhan, rangkaian tindakan dari tahap pra-siklus hingga siklus II telah menunjukkan tren perbaikan kualitas proses dan hasil belajar yang konsisten. Meskipun target klasikal 75% belum tercapai secara sempurna, namun deviasi sebesar 3,57% dipandang sebagai hasil yang sangat progresif mengingat kompleksitas materi ekosistem bagi siswa kelas III. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi model PBL dan media Diorama merupakan solusi yang reliabel untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sains di sekolah dasar (Yuniarsih, 2021; Mudiana et al., 2021).

Discussion

Keberhasilan peningkatan capaian belajar IPAS dari 25% menjadi 71,43% merupakan bukti nyata bahwa transformasi metode pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*) mampu memberikan dampak signifikan terhadap penguasaan konsep. Kenaikan progresif ini menegaskan bahwa capaian belajar bukan sekadar hasil dari transfer informasi, melainkan produk dari konstruksi pengetahuan yang dilakukan siswa secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Djara et al., 2023; Mudiana et al., 2021). Perubahan paradigma dari metode ceramah menuju pembelajaran berbasis masalah telah berhasil menciptakan iklim kelas yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan kognitif siswa (Yuniarsih, 2021; Dwiqi et al., 2020).

Selaras dengan hal tersebut, efektivitas model *Problem Based Learning (PBL)* dalam penelitian ini terletak pada sintaksnya yang memicu keterampilan berpikir kritis melalui penyelesaian masalah nyata. Dengan menghadapkan siswa pada permasalahan ekosistem, siswa didorong untuk melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi untuk menemukan solusi yang rasional (Sanjaya, 2009; Pradana, 2023). Keterlibatan aktif siswa dalam

memecahkan masalah ini terbukti mampu meningkatkan retensi memori jangka panjang dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan teoritis dari guru (Arends, 2012; Purwantoro & Mawardi, 2023).

Lebih lanjut, peran guru dalam implementasi PBL ini telah bertransformasi secara efektif dari instruktur tunggal menjadi fasilitator dan motivator. Sebagai fasilitator, guru memberikan arahan serta bimbingan yang tepat saat siswa mengalami kebuntuan dalam proses penyelidikan kelompok (Linawati et al., 2024; Sanjaya, 2009). Dukungan emosional dan bimbingan teknis yang diberikan guru pada setiap tahapan PBL sangat krusial dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk mengemukakan ide-ide kreatif mereka di depan publik (Purwantoro & Mawardi, 2023; Pradana, 2023).

Ditinjau dari perspektif media pembelajaran, penggunaan Diorama dalam materi ekosistem menjadi katalisator utama yang menjembatani pemahaman siswa kelas rendah terhadap fenomena alam. Mengingat siswa kelas III berada pada fase operasional konkret, kehadiran miniatur tiga dimensi diorama membantu mereka memvisualisasikan interaksi antara komponen biotik dan abiotik secara lebih nyata (Desiati, 2024; Nurfadhillah, 2021). Media konkret semacam ini memiliki keunggulan substansial dibandingkan media gambar statis karena mampu memberikan pengalaman belajar taktil dan visual yang lebih mendalam (Yuniarsih, 2021; Mandasari, 2021).

Sinergi antara model PBL dan media Diorama juga menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menurunkan tingkat kejenuhan di dalam kelas. Pengintegrasian media fisik ke dalam diskusi berbasis masalah terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terus mengeksplorasi materi pelajaran secara mandiri (Nurfadhillah, 2021; Mandasari, 2021). Motivasi yang stabil inilah yang menjadi prasyarat utama bagi terjadinya eskalasi hasil belajar yang konsisten pada setiap siklus tindakan dilaksanakan (Mudiana et al., 2021; Dwiqi et al., 2020).

Berkeana dengan keterampilan berpikir kritis, sinergi ini melatih siswa untuk mengonstruksi pemikiran logis saat mereka mengamati langsung objek dalam diorama untuk menjawab permasalahan *PBL*. Keterampilan menganalisis sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ekosistem dapat terasah dengan baik karena siswa memiliki referensi visual yang kuat (Purwantoro & Mawardi, 2023; Pradana, 2023). Proses ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran IPAS, yakni membentuk pola pikir ilmiah yang mampu memahami hubungan sistematis antarfenomena di alam semesta (Yuniarsih, 2021; Mudiana et al., 2021).

Selain dampak kognitif, terlihat pula peningkatan signifikan pada aspek sosial dan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Struktur diskusi kelompok dalam PBL mengharuskan siswa untuk saling berbagi informasi, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam menyusun laporan hasil karya (Linawati et al., 2024; Arends, 2012). Pengembangan kecerdasan interpersonal ini merupakan nilai tambah dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis masalah yang sangat dibutuhkan siswa di era modern (Sanjaya, 2009; Purwantoro & Mawardi, 2023).

Namun demikian, peneliti merefleksikan bahwa capaian 71,43% yang belum menyentuh target ideal 75% dipengaruhi oleh keterbatasan alokasi waktu dalam manajemen kelas. Kompleksitas sintaks PBL yang membutuhkan waktu cukup lama untuk sesi diskusi dan presentasi terkadang membuat beberapa kelompok tidak dapat melakukan eksplorasi diorama secara maksimal (Linawati et al., 2024; Mandasari, 2021). Faktor lain seperti keberagaman tingkat kemampuan literasi siswa juga menjadi tantangan tersendiri dalam memahami instruksi masalah yang disajikan dalam media PowerPoint (Mudiana et al., 2021; Nurfadhillah, 2021).

Sebagai implikasi akhir, temuan penelitian ini menegaskan bahwa sinergi PBL dan media Diorama merupakan kombinasi pedagogis yang unggul untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Implementasi metode campuran dalam penelitian tindakan ini telah memberikan bukti komprehensif bahwa perubahan strategi pembelajaran yang tepat dapat mentransformasi capaian belajar siswa secara signifikan (Kemmis et al., 2014; Stringer, 2013). Oleh karena itu, model ini sangat direkomendasikan untuk diadopsi oleh praktisi pendidikan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains di jenjang pendidikan dasar (Desiati, 2024; Yuniarsih, 2021).

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sinergi antara model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan media Diorama terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar IPAS pada siswa kelas III SDN Pasirluhur. Secara empiris, hal ini ditunjukkan oleh eskalasi ketuntasan klasikal yang signifikan, mulai dari 25% pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 42,86% pada siklus I, dan mencapai 71,43% pada akhir siklus II dengan rata-rata nilai kelas 74,6. Integrasi antara pemecahan masalah yang rasional dalam sintaks PBL dan visualisasi konkret melalui media Diorama berhasil mentransformasi suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, serta mampu memperkuat retensi memori siswa terhadap materi ekosistem.

Sebagai implikasi praktis, guru sekolah dasar disarankan untuk mengadopsi kombinasi model dan media ini sebagai solusi inovatif dalam mengajarkan konsep-konsep sains yang bersifat abstrak. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melakukan pengembangan tindakan dengan durasi yang lebih panjang atau mengintegrasikan teknologi digital tambahan guna mengoptimalkan ketuntasan belajar siswa hingga mencapai standar ideal secara menyeluruh.

5. REFERENCES

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Desiati, E. (2024). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 03 Taman Madiun. *Seminar Nasional Sosial Sains (SENASSDRA)*, 3(2), 131–136.
- Djara, J. I., Imaniar, M., Sae, E., & Anin, S. (2023). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 226–233.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.
- Linawati, D., Sari, D. K., Sulaiman, R., Lestari, D. A., Maryani, D., Trijulianti, E., & Triani, E. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi IPAS Kelas IIID SDN 057 Palembang. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 8(2), 54–59.
- Mandasari, N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Pandean Lamper 02 Semarang. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 328–337.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage.
- Mills, G. E. (2017). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson.
- Mudiana, I. G., Bayu, I. G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 383–392.
- Mulyasa, E. (2017). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Nisa'i, S. H., Syofyan, H., Hotimah, U., & Nurhayati, R. (2022). Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran IPA di Kelas Rendah dan Tinggi. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(01).
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan*. CV Jejak.
- Pradana, A. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pokok Bahasan Jarak, Waktu Dan Kecepatan Siswa Kelas V MI PSM 1 Baron. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Purwanto, I., & Mawardi, M. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Power Point Pada Peserta Didik Kelas V SDN Gendongan 01 Salatiga. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6946–6958.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

- Stringer, E. T. (2013). *Action Research*. Sage Publications.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Campuran*. Alfabeta.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Sage Publications.
- Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Hendriyani, A., Wahid, R., Hendrawan, B., & Herlambang, Y. T. (2022). Urgensi Media Audio Visual Berbasis Ekopedagogik Terhadap Perilaku Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogik Indonesia: Yayasan Pendidikan Dan Pelatihan Ksatria Siliwangi*, 1(1), 70–77.
- Herlambang, Y. T., Yunarti, Y., Dewi, D. A., Wahid, R., Hendrawan, B., & Hendriyani, A. (2023). Sistem Ubiquitous-Learning Berbasis SPOT Dalam Membangun Interaktivitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1599–1609.
- Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., Yunansah, H., & Wahid, R. (2022). Rancang Bangun Bahan Ajar Digital Berbasis Ekopedagogik Approach. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1150–1160.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang bangun media bahan ajar digital berbasis multimodalality dalam pendekatan pedagogik futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136–1149.