



## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD

Wan Azizah Azra Zumarnis<sup>1</sup>, Tiflatul Husna<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [Azizahwan32@gmail.com](mailto:Azizahwan32@gmail.com)

### Abstrak

Permasalahan pembelajaran Tematik masih terjadi di SD. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SD 101996 Batu Rata melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa pembelajaran Tematik selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa, kurang tersedianya media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut didukung dengan perolehan hasil belajar Tematik kelas IV SDN 101996 Batu Rata yang memiliki rata-rata rendah yaitu 65. Ditunjukkan dengan data, dari 21 siswa terdapat 8 siswa (51%) yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 13 siswa (49%) nilainya dibawah KKM. Berdasarkan hasil nilai KKM terlihat guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sebagai proses pembelajaran PKN. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran dengan harapan memotivasi siswa, membantu siswa untuk menyerap informasi yang diberikan guru dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas melalui media diorama menggunakan satu siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 101996 Batu Rata. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : nilai rata-rata kelas pada pertemuan I adalah 80, siswa tuntas sebanyak 19 dan tidak tuntas sebanyak 3. Hasil belajar siklus I sudah baik, tetapi sudah meningkat signifikan dan masih terdapat 3 siswa belum mencapai KKM (65). Simpulan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus I 85% siswa yang tuntas.

**Kata kunci :** Pembelajaran Tematik, Media Diorama.

### Abstract

*Thematic learning problems still occur in elementary school. Based on the results of pre-research conducted at SD 101996 Batu Rata through observation data, interviews and learning outcomes, information was found that thematic learning has been taking place with media limited to images in student textbooks, the lack of available learning media which causes students to be less motivated and less active in participating in learning. These problems are supported by the acquisition of thematic learning outcomes for class IV SDN 101996 Batu Rata which has a low average of 65. It is shown by the data, from 21 students there are 8 students (51%) who get scores above the Minimum Completeness Criteria (KKM) which is 70, while the remaining 13 students (49%) scored below the KKM. Based on the results of the KKM scores, it can be seen that teachers have not used learning media optimally as a PKN learning process. Therefore, it is necessary to develop learning media in the hope of motivating students, helping students to absorb the information provided by the teacher and improving the skills of teachers in using learning media. The design of this research is classroom action research through diorama media using one cycle, each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were fourth grade students at SDN 101996 Batu Rata. Data collection techniques using observation, tests, and questionnaires. The results showed that: the average grade at the first meeting was 80, 19 students completed and 3 did not complete 3. The learning outcomes of the first cycle were good, but had increased significantly and there were still 3 students who had not reached the KKM (65). The conclusion of this study is to improve student learning outcomes by increasing classical mastery in the first cycle of 85% of students who complete.*



---

**Keywords:** *Thematic Learning, Diorama Media.*

---

## **1. Pendahuluan**

Setiap instansi pemerintah Indonesia wajib melaksanakan pembelajaran jarak jauh setelah pemerintah menetapkan status waspada terhadap wabah Covid-19. Peraturan formal dan tertulis Menurut G M A Siregar dan Hidayat dkk (2021) melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020, menegaskan bahwa belajar harus dilakukan dari rumah bagi setiap orang murid. Sejak Februari 2020, mengikuti status waspada Covid-19 di Indonesia, sekolah dan perguruan tinggi telah menerapkan kebijakan belajar di rumah tanpa persiapan apapun. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang Pembelajaran Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sesuai Permendiknas Nomor 22 tahun 2013 tentang Standar Isi dalam mengembangkan K13 setiap satuan pendidikan harus memperhatikan prinsip pelaksanaan kurikulum yang salah satunya tercantum dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020) Pengembangan Kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut Menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Analisis TIMSS 2011 terhadap lebih dari 95% orang Indonesia siswa hanya mampu mencapai tingkat menengah. Siswa cenderung hanya tertarik pada pertanyaan rutin yang berhubungan langsung dengan rumus. Penilaian yang diberikan kepada siswa tidak sesuai dengan yang diujikan atau standar. Menurut Hidayat dan Sukmawarti (2021) Pemanfaatan teknologi terbaru di sekolah dasar terus dikembangkan. Ditambah Teknologi Reality adalah teknologi yang dapat menampilkan objek virtual secara 2D dan 3D secara real time. Jadi, selama 2 dekade AR telah sebuah perhatian.

Menurut Permendikbud No.57 tahun 2014 tentang kurikulum SD, disebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik adalah menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi, memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna, memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat, sedangkan ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama. Selain itu guru juga harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar

meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran PKN masih dilakukan dengan metode yang belum bervariasi dan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif. Misalnya, tentang keragaman suku, ras, dan budaya. Menurut Sukmawati dkk (2022) kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Siswa kesulitan dalam memahami konteks, mengubah permasalahan nyata, memecahkan permasalahan, dan menyimpulkan. Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran di sekolah. Siswa belum terbiasa menyelesaikan masalah dengan konteks nyata, sehingga banyak siswa melakukan kesalahan bila dihadapkan pada soal-soal real problem. Guru cenderung memberikan rumus, contoh yang prosedural, dan meminta siswa menyelesaikan latihan. Umumnya guru hanya meminta siswa untuk menyelesaikan soal-soal berdasarkan contoh.

Menurut Hidayat dan Siti Khayroiyyah (2018) Berbagai alasan yang menyebabkan kurang disenanginya matematika bagi siswa diantaranya adalah karakteristik abstrak yang dimilikinya, dan sulitnya memahami materi matematika tersebut. Salah satu materi yang sulit bagi siswa adalah lingkaran. Lingkaran merupakan bagian dari matematika yang sering dijumpai di sekitar siswa, namun penguasaan siswa terhadap materi tersebut masih kurang. Banyak siswa yang mengalami hambatan dalam belajar lingkaran. Umumnya guru menyajikan materi lingkaran hanya menekankan pada penggunaan rumus melalui perhitungan. Pembelajaran yang digunakan cenderung mekanistik.

Permasalahan pembelajaran Tematik tersebut juga masih terjadi di SD. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SD 101996 Batu Rata melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa pembelajaran Tematik selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa, kurang tersedianya media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Permasalahan tersebut didukung dengan perolehan hasil belajar Tematik kelas IV SDN 101996 Batu Rata yang memiliki rata-rata rendah yaitu 65. ditunjukkan dengan data, dari 21 siswa terdapat 8 siswa (51%) yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 13 siswa (49%) nilainya dibawah KKM. Berdasarkan hasil nilai KKM terlihat guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sebagai proses pembelajaran PKN. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran dengan harapan

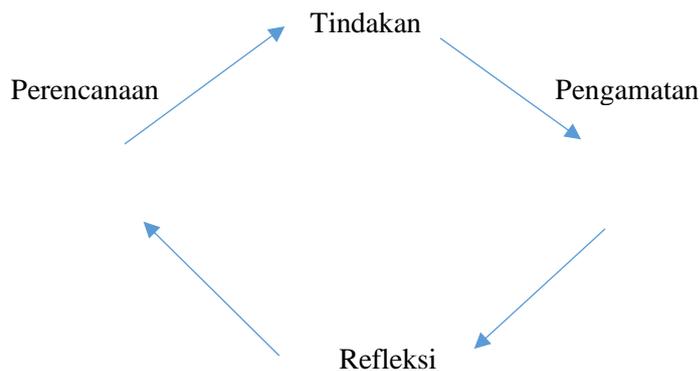
memotivasi siswa, membantu siswa untuk menyerap informasi yang diberikan guru dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Materi Indahnya Keragaman Dinegeriku Dikelas IV SD. Oleh karena itu, peneliti menyajikan media dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Adapun keistimewaan dari media ini ialah dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari media tersebut. Media ini juga bukan hanya sekedar alat bantu bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media telah menjadi integral dalam suatu pendidikan yang meningkatkan kualitas peserta didik. Untuk mengembangkan desain dan komponen media diorama pada pembelajaran Tematik materi Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV SDN 101996 Batu Rata. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan Media Diorama pada pembelajaran tematik materi Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV SDN 101996 Batu Rata.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan.

Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas sistem spiral dengan model Hopkins seperti pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1 Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun ajaran 2022/2023. Tempat Penelitian dilaksanakan di SDN 101996 yang terletak di Desa Batu Rata. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDN 101996. Siswa kelas IV berjumlah 21 siswa. Tes dilakukan untuk melakukan uji coba pada 7 pertanyaan mengenai Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN 101996 Batu Rata. Tujuan melakukan tes adalah mengkaji pemahaman siswa. Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Dalam PTK ini yang akan dilihat adalah indikator kerjanya. Maka diperlukan indikator sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata kelas IV SDN 101996 Batu Rata dengan nilai lebih dari 76,00.
2. Ketuntasan hasil belajar termasuk dalam kategori baik dari jumlah peserta didik seluruhnya.
3. Keaktifan guru dan peserta didik dalam kategori baik berdasarkan hasil pengamatan guru peneliti dan pengamat.
4. Setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan peserta didik dapat memahami Keanekaragaman Suku dan Budaya yang ada pada media diorama.

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mudah dilakukan oleh guru karena tidak memerlukan perbandingan terhadap model-model pembelajaran serta sambil melaksanakan proses belajar mengajar guru juga bisa sekaligus melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di kelas. Penelitian dengan penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV Sekolah Dasar 101996 Batu Rata. Berikut paparan mengenai jadwal penelitian. Sebelum pelaksanaan siklus I peneliti menyusun rencana pembelajaran tematik materi Indahnya Keragaman Di Negeriku dengan media diorama. Peneliti juga membuat lembar Kerja Siswa Indahnya Keragaman Di Negeriku. Peneliti menyiapkan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang sesuai materi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik materi.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan di SDN 101996 Batu Rata. Pelaksanaan meliputi pertemuan I. Pertemuan I pada hari Selasa, tanggal 26 Juli 2022 dengan alokasi waktu 2 x 60 menit.

Kegiatan pertemuan I dengan tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada mata pelajaran tematik PKN.

Pada kegiatan awal guru melakukan pembukaan dengan salam dan membaca doa, lalu guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan inti guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang pakaian adat, siswa mengamati gambar pakaian adat yang tertera pada media, selanjutnya guru bertanya kepada siswa mengenai macam-macam pakaian adat dan rumah adat yang tertera pada media diorama, siswa membaca buku teks/tematik tentang materi tersebut, dan guru menyampaikan pesan bahwa tindakan nyata untuk melestarikan pakaian adat perlu dilestarikan setiap siswa.

Dalam kegiatan penutup ini peserta didik membuat kesimpulan dengan bimbingan guru tentang materi indahya keragaman dinegeriku, dan juga guru memeriksa hasil lembar kerja siswa dan memberikan reward kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Hasil belajar Tematik siswa kelas IV SDN 101996 Batu Rata melalui Media Diorama menunjukkan nilai sebagai berikut:



Berdasarkan diagram di atas, nilai rata-rata kelas pada pertemuan I adalah 80, siswa tuntas sebanyak 19 dan tidak tuntas sebanyak 3. Hasil belajar siklus I sudah baik, tetapi sudah meningkat signifikan dan masih terdapat 3 siswa belum mencapai KKM (65).

Adapun refleksi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran dapat dinyatakan berhasil dan sesuai dengan tujuan. Peneliti hanya sampai pada siklus I karena sudah meningkat signifikan 85% yaitu rata-rata kelas 80,5. Selanjutnya, hasil pengumpulan data, hasil pengamatan dan temuan selama pelaksanaan siklus I dijadikan dasar pembuatan laporan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Peningkatan kualitas pembelajaran tematik melalui media diorama diterapkan pada kelas IV. Rasionalnya, kelas IV merupakan kelas yang belum dapat memahami konsep secara mendalam sehingga harus diberikan suatu media dengan gambar agar dapat mengidentifikasi aspek-aspek pembelajaran tematik. Hasil belajar siswa pada keadaan awal (tes awal) sebelum pembelajaran nilai rata-rata siswa 65. Setelah penggunaan media diorama pada keadaan akhir (tes akhir) nilai rata-rata siswa 80,5 terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Oleh karena itu, model pembelajaran media diorama dapat menjadi salah satu alternative pembelajaran inovatif, afektif, dan kreatif karena melalui berkelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui media diorama diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Media diorama meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus I 85% siswa yang tuntas dan meningkat.
- b. Media diorama meningkatkan kualitas pembelajaran siswa yang menyebabkan siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

### **5. Daftar Pustaka**

- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120-130.
- Andi, P., Ariswoyo, S., & Mujib, A. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara Model Problem Based Learning (PBL) dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantu Autograph. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31-39.

- Devi, Miftah. (2017). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, dalam *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 20 No. 2.
- Fauzi, Popi. (2018). *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Kenampakan Permukaan Bumi di SD Gunung Karung Kuningan*, dalam *Jurnal Lensa Pendas*, Vol. 3 No. 1.
- G M A Siregar, Hidayat, dkk. (2021) *Evaluation of online learning for mathematics education students*. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Hidayat, Siti Khayroiyah. (2018) *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Available online at <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/> *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, dkk. (2021) *The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823, 2021 (CC BY 4.0) | ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>.
- Jannah, M., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah 43 Firdaus. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 01-16.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Muris, Alfisah Fadlila, dkk. (2015). *Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan*.
- Purba, Erni Sanita Dewi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas model picture and picture*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Sari, K. P. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift the Flap Berbasis Masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 25-36.
- Sukmawarti, Hidayat, dkk. (2022) *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) <https://journal.yp3a.org/index.php/PaKMas>.

*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Materi  
Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD*

- Sukmawarti, Hidayat, dkk. (2020) *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536 Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020).
- Susmiati, S. (2021). Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 118275 Sialang Pamoran II Kecamatan Silangkitang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 62-72.
- Usman, A., Fauzi, A., Karnasih, I., & Mujib, A. (2020). Kemampuan Spasial Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Alat Peraga Berbahan Pipet. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(2), 321-330.
- Wina, Sanjaya. (2014), *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Yusufhadi, Miars. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.