

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar memainkan peran yang sangat penting dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar IPAS seharusnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Karena hasilnya bersifat konkret, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, hasil belajar merupakan representasi dari proses yang telah dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar akan sebanding dengan proses yang dilalui oleh siswa, yang diharapkan akan mengarah pada kemajuan. Hal ini sejalan dengan Prastiyo dalam Damayanti (2022:101) menyederhanakan pengertian hasil belajar sebagai kulminasi sebagai proses yang telah dilakukan dalam belajar, kulminasi ini diikuti tindak lanjut atau perbaikan. Hal ini diperkuat oleh Rusman dalam Rahim dkk (2023:8) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar

tidak hanya penguasaan konsep atau teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Lingkungan belajar meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana prasarana yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar sehingga memudahkan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah wadah bagi guru dalam melihat kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian dari proses yang telah dilalui selama proses pendidikan, dan penilaiannya diwakili oleh satuan angka. Selain itu, hasil belajar juga dapat laku siswa setelah belajar. Didefinisikan sebagai perubahan sikap, keterampilan, dan tingkah laku siswa setelah belajar.

#### **b. Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis yang mencerminkan perubahan kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran. Secara umum, para ahli mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Bloom dalam Sudjana (2019:22–23) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah atau domain utama, yaitu: (1) Ranah kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan intelektual atau berpikir siswa, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) Ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai yang dimiliki siswa, meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup; (3) Ranah psikomotor, yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan fisik atau gerak siswa, meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar peserta didik diukur secara menyeluruh mencakup ketiga ranah, yaitu ranah kognitif yang diukur melalui tes evaluasi pada akhir setiap siklus, ranah afektif yang diukur melalui lembar observasi keaktifan dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran, serta ranah psikomotor yang diukur melalui penilaian keterampilan peserta didik dalam mengamati media diorama dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pengukuran ketiga ranah ini dilakukan secara terpadu untuk mendapatkan gambaran hasil belajar yang komprehensif dan menyeluruh.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan proses yang menggambarkan permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru. Namun dalam mencapai hasil belajar

tersebut banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor internal yang mencakup ranah dalam diri siswa, faktor eksternal meliputi hal-hal luar yang mempengaruhi hasil belajar seperti lingkungan, kondisi kelas, sarana dan prasana penunjang proses belajar mengajar, dan faktor pendekatan belajar yang meliputi metode atau strategi yang guru gunakan selama pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat Syah dalam Damayanti (2022:101) mengatakan bahwa ada tiga kategori faktor yang memengaruhi hasil belajar. (1) faktor internal (faktor dari dalam siswa), yang mencakup kondisi fisik dan mental siswa; (2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yang mencakup kondisi lingkungan sekitar siswa; (3) faktor pendekatan belajar, yang merupakan jenis upaya belajar yang dilakukan siswa, yang mencakup pendekatan dan strategi yang mereka gunakan untuk mempelajari materi.

#### **d. Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Sudjana (2019:22), indikator hasil belajar mencakup aspek-aspek berikut: (1) aspek kognitif, yang diukur melalui kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan mendemonstrasikan pemahaman konsep; (2)

aspek afektif, yang ditunjukkan melalui sikap, minat, dan motivasi belajar siswa; (3) aspek psikomotor, yang tercermin dari keterampilan dan kemampuan praktis siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan indikator diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang digunakan adalah nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari tes evaluasi pada akhir setiap siklus. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata kelas mencapai minimal 70 dan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 75% dari seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang.

#### **e. Hasil Belajar Sebagai Prestasi**

Prestasi belajar merupakan bentuk keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan maupun keterampilan yang dikembangkan melalui suatu mata pelajaran, yang umumnya ditunjukkan melalui hasil tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, prestasi dapat dimaknai sebagai capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis.

Sebastian (2022:5057) menjelaskan bahwa prestasi belajar mencerminkan keberhasilan penguasaan materi yang ditunjukkan melalui skor atau angka hasil evaluasi. Sejalan dengan itu, Winkel dalam Saputra & Salim (2022:14) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti nyata atas keberhasilan seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Artinya, prestasi belajar menunjukkan tingkat

pencapaian maksimal yang diraih siswa sebagai hasil dari usaha belajar yang telah dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS diukur melalui peningkatan nilai tes dan persentase ketuntasan belajar setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Dengan demikian, peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal pada setiap siklus tindakan menjadi indikator bahwa penerapan model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V.

## **2. Model *Problem Based Learning***

### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada penyajian masalah sebagai titik awal kegiatan belajar. Dalam penerapannya, proses pembelajaran diawali dengan pemberian permasalahan yang relevan dan kontekstual kepada peserta didik. Permasalahan tersebut berperan sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan, pengumpulan informasi, serta eksplorasi berbagai alternatif solusi. Melalui mekanisme ini, peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada aktivitas dan partisipasi siswa.

Menurut Wardani (2023:5), *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada pengalaman belajar langsung melalui

penyelesaian masalah yang kompleks dan kontekstual. Dalam prosesnya, masalah dijadikan sebagai fokus utama pembelajaran, dan peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk menemukan solusi yang tepat. Dengan demikian, PBL dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa melalui eksplorasi masalah nyata, diskusi kelompok, serta proses refleksi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Pendapat tersebut diperkuat Febrita dan Harni dalam Fatah dkk (2023:107), PBL merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar peserta didik terampil dan memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu masalah sehingga pembelajaran akan lebih mudah membuat peserta didik aktif dan kreatif. Dalam penerapannya di sekolah dasar, model PBL menempatkan guru sebagai pembimbing dan fasilitator, di mana siswa diharuskan mengidentifikasi suatu masalah baik secara nyata maupun melalui telaah kasus sebelum mempelajari suatu hal Suari, dalam Fatah dkk (2023: 31). Secara umum, model PBL terdiri dari beberapa tahapan utama yakni orientasi peserta didik terhadap masalah yang kontekstual, pengorganisasian tugas belajar, investigasi mandiri atau kolaboratif, pengembangan dan penyajian hasil pemecahan masalah, serta analisis dan evaluasi terhadap proses belajar dan solusi yang dihasilkan (Afwiyah, 2025:101).

Berdasarkan pendapat tersebut penulis menyimpulkan, bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah kontekstual sebagai titik awal kegiatan belajar. Melalui penyajian masalah, peserta didik terdorong untuk melakukan penyelidikan, berdiskusi, serta menemukan solusi secara mandiri maupun kolaboratif. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.

**b. Langkah-langkah *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* memiliki sintaks atau tahapan yang sistematis. Menurut Irawan & Waldo (2023:109–110), langkah-langkah pembelajaran dalam model *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahap, yaitu:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah: Guru mengorientasikan siswa pada masalah nyata yang relevan dengan materi pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar: Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang disajikan, termasuk pembentukan kelompok belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok: Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan,

melakukan eksperimen atau penyelidikan, dan mencari penjelasan serta solusi atas masalah yang dihadapi.

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat, seperti laporan, video, atau model, serta membantu mereka berbagi tugas.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

**c. *Problem Based Learning* dan Hasil Belajar Siswa**

*Problem Based Learning* (PBL) secara teoritis berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena mengaktifkan proses kognitif tingkat tinggi. Asmara & Septiana (2023:28–2) menjelaskan bahwa PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, mendorong mereka memecahkan masalah melalui tahap-tahap ilmiah, memimpin penyelidikan, serta mengintegrasikan teori dan praktik untuk mengembangkan solusi yang tepat. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, di mana PBL menyediakan scaffolding pedagogis melalui diskusi kelompok dan penyelidikan bersama dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) siswa.

Hasil penelitian empiris mendukung efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setiawan dkk (2024:246) dalam penelitiannya membuktikan bahwa model *Problem*

*Based Learning* secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Yulyanti dkk (2025:7) juga menunjukkan bahwa setelah penerapan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya, aktivitas belajar siswa meningkat secara signifikan dan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar IPAS secara keseluruhan.

Mardani dkk (2024:6) membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran IPAS, sekaligus berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam setiap siklus tindakan. Temuan-temuan empiris ini memperkuat keyakinan peneliti bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang.

#### **d. Kelebihan dan Kelemahan model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan menurut Sanjaya 2007 dalam Upu, Hamzah dkk., (2022:56–57) diantaranya: 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi

peserta didik. 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik. 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata. 4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru. 6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata. 7) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir. 8) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia.

Di samping kelebihan di atas, Sanjaya dalam Upu, Hamzah dkk. (2022: 57–58) juga mengemukakan *Problem Based Learning* (PBL) juga memiliki kelemahan Sanjaya dalam , diantaranya: 1) Manakala peserta didik yang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya; 2) Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang

sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

### **3. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar**

#### **a. Hakikat Pembelajaran IPAS di SD**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial ke dalam satu kesatuan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Integrasi ini bertujuan agar peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara holistik, tidak terpisah-pisah, serta mampu melihat keterkaitan antara lingkungan fisik dan kehidupan masyarakat.

Penggabungan IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS didasari oleh beberapa alasan yang kuat. Pertama, secara filosofis, alam dan masyarakat tidak dapat dipisahkan; fenomena alam selalu memiliki dampak sosial dan sebaliknya. Kedua, secara pedagogis, pembelajaran integratif lebih sesuai dengan cara berpikir anak usia sekolah dasar yang masih bersifat holistik dan belum mampu memilah-milah disiplin ilmu secara ketat. Ketiga, kurikulum integratif memungkinkan efisiensi waktu pembelajaran sambil tetap mencapai kualitas pemahaman yang mendalam. Menurut Kemendikbudristek (2022:2), IPAS dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir ilmiah, pemahaman sosial, serta kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Sejalan dengan itu, Suhelayanti et al

dalam Izzati dkk., (2024:5620) menyatakan bahwa penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka menjadi IPAS merupakan langkah strategis yang mempertimbangkan psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar, karena pada masa ini merupakan tahap penting dalam pengembangan kemampuan inkuiri peserta didik.

**b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD**

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki tujuan yang komprehensif dan multidimensi. Berdasarkan Panduan Mata Pelajaran IPAS Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (2025:7–8) merinci bahwa tujuan pembelajaran IPAS mencakup: (1) mengembangkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik termotivasi untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia dan memahami alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia; (2) mengerti siapa dirinya, memahami lingkungan sosial tempatnya berada, serta memaknai kehidupan manusia dan masyarakat yang berubah dari waktu ke waktu; (3) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk mengidentifikasi serta merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; serta (5) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam dengan bijak. Tujuan-tujuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dirancang untuk membentuk peserta didik yang kompeten secara ilmiah sekaligus peka terhadap isu-isu sosial dan lingkungan di sekitarnya.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati dkk (2023:2876) yang menyatakan bahwa *“implementasi Kurikulum Merdeka pada kegiatan berasal dari mata pelajaran IPAS dapat dilaksanakan untuk menguatkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila.”* Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep ilmiah dan sosial, tetapi juga berperan strategis dalam pembentukan karakter peserta didik yang beriman, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

#### **c. Capaian Pembelajaran IPAS di SD Kelas V**

Berdasarkan Capaian Pembelajaran IPAS Fase C (kelas V-VI SD/MI) yang ditetapkan melalui Keputusan Nomor 046/H/KR/2025 Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP] (2025), pada akhir Fase C peserta didik diharapkan mampu menguasai dua elemen utama, yaitu Pemahaman IPAS dan Keterampilan Proses.

Pada elemen Pemahaman IPAS, peserta didik diharapkan mampu: (1) merefleksikan sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan; (2) menganalisis hubungan antar komponen biotik dan abiotik serta pengaruhnya terhadap ekosistem; (3) menjelaskan fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari; (4) menghasilkan upaya penghematan energi serta pemanfaatan sumber energi alternatif sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; (5) menjelaskan sistem tata surya serta kaitannya dengan rotasi

dan revolusi bumi; (6) menjelaskan letak dan kondisi geografis Indonesia menggunakan peta konvensional maupun digital; (7) meninjau sejarah perjuangan para pahlawan di lingkungan sekitar; (8) menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan nilai-nilai kearifan lokal; serta (9) menerapkan kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar.

Pada elemen Keterampilan Proses, peserta didik diharapkan mampu: (1) mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana serta mencatat hasil pengamatannya; (2) mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi; (3) secara mandiri merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan ilmiah; (4) mengolah data dalam bentuk tabel dan grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola pada data; (5) melakukan refleksi dan memberikan saran perbaikan terhadap penyelidikan; serta (6) mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen dalam berbagai media.

Khusus untuk materi Bab 7 *Daerahku Kebanggaanku* yang menjadi fokus penelitian ini, capaian pembelajaran mengharapkan peserta didik kelas V mampu mengenal warisan budaya daerah (baik warisan budaya benda maupun tak benda) beserta sejarahnya, memahami proses akulturasi budaya yang membentuk kekayaan budaya Indonesia, serta menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal mereka. Pencapaian kompetensi ini memerlukan

pendekatan pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan melibatkan pengalaman langsung bagi peserta didik, sehingga model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan

#### **4. Media Diorama**

##### **a. Pengertian Media Diorama**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan memfasilitasi interaksi yang produktif antara guru dan siswa. Menurut Batubara, Hamdan Husein, (2025:1) Penggunaan media pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar dan jenjang lain merupakan sesuatu yang sangat penting untuk mengurangi verbalismi dan praktik pembelajaran yang monoton. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga penting untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Shoffa dkk (2023:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga penting untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Salah satu contoh media pembelajaran yang efektif adalah diorama, yaitu representasi tiga dimensi berukuran kecil yang menggambarkan situasi atau fenomena tertentu untuk menyampaikan

informasi tentang suatu aktivitas. Diorama terdiri dari susunan figur atau objek yang diatur sedemikian rupa untuk menciptakan keselarasan dengan latar belakang, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih nyata dan menarik tentang suatu konsep atau topik yang ingin disampaikan.

Menurut Rahma dkk., (2025:102) Media diorama merupakan alat bantu visual tiga dimensi yang menggambarkan suatu peristiwa atau kondisi lingkungan secara nyata dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan representasi nyata dibandingkan penjelasan verbal semata.

Natasya dkk (2025:1) menyatakan bahwa media diorama merupakan alat bantu visual berupa miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu peristiwa atau konsep secara nyata sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media diorama adalah representasi tiga dimensi kontekstual yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, mendalam, dan berkesan, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif dan efisien..

## b. Elemen-elemen Media Diorama

Menurut Tarigan dkk (2024:163–164), sebuah media diorama yang baik memperhatikan beberapa elemen penting dalam pembuatannya, yaitu:

- 1) Skala dan ukuran: Ukuran diorama harus disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya, agar seluruh detail dapat diamati dengan jelas.
- 2) Bahan dan material: Bahan yang digunakan harus dapat menampilkan detail dan tekstur yang mendekati kondisi aslinya, sehingga menambah nilai realistis pada diorama.
- 3) Warna: Warna yang digunakan harus disesuaikan dengan keadaan pemandangan atau lingkungan yang dibuat tiruannya, agar tampilan diorama mendekati kondisi nyata.
- 4) Figur dan objek pendukung: Diorama terdiri dari susunan figur atau objek yang diatur sedemikian rupa untuk menciptakan keselarasan dengan latar belakang.
- 5) Konteks latar belakang: Latar *belakang* diorama harus mampu mencerminkan lingkungan atau situasi yang ingin digambarkan secara komprehensif dan autentik.

Dalam konteks penelitian ini, media diorama keberagaman budaya Indonesia dirancang dengan memuat miniatur rumah adat, figurin dalam pakaian tradisional, replika artefak budaya, dan berbagai elemen kontekstual lainnya dari berbagai daerah di Indonesia, yang

secara kolektif memberikan gambaran menyeluruh tentang kekayaan budaya nusantara.

### c. **Media Diorama dan Hasil Belajar**

Secara teoritis, penggunaan media diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena mampu mengoptimalkan proses penerimaan dan penyimpanan informasi dalam memori. Berdasarkan Dual Coding Theory dari Paivio yang dikembangkan oleh Mayer dalam belajar lebih efektif ketika informasi disajikan dalam dua saluran sekaligus, yaitu saluran verbal dan saluran visual. Media diorama yang menyajikan informasi secara visual-tiga dimensi, ketika dikombinasikan dengan penjelasan verbal dalam proses pembelajaran, akan menciptakan pembelajaran yang lebih kaya secara kognitif dan lebih mudah diproses serta diingat oleh otak.

Hasil penelitian empiris mendukung hubungan positif antara penggunaan media diorama dan peningkatan hasil belajar siswa. Mardani dkk (2024:108) membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Natasya dkk (2025:2031) juga menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa media diorama

merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

#### **d. Media Diorama dan Respon Siswa dalam Pembelajaran**

Selain berdampak pada hasil belajar, penggunaan media diorama juga terbukti berpengaruh positif terhadap respon siswa dalam pembelajaran. Respon siswa mencakup dimensi kognitif (perhatian dan pemahaman), afektif (minat dan sikap), serta konatif (keterlibatan aktif dalam pembelajaran). Media diorama yang bersifat konkret, tiga dimensi, dan visual mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa secara alami.

Lin Inayah dkk (2025:6407–6408) dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna; media diorama sebagai alat bantu visual tiga dimensi terbukti memudahkan siswa memahami konsep yang dipelajari dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahma dkk (2025:101) yang menegaskan bahwa media pembelajaran visual konkret seperti diorama memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, visual, dan bermakna.

#### **e. Sintaks Pembelajaran dengan Media Diorama**

Pembelajaran menggunakan media diorama memiliki alur atau sintaks yang dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, sintaks pembelajaran dengan media diorama diintegrasikan dengan langkah-langkah model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Penyajian diorama sebagai stimulus masalah: Guru menampilkan media diorama keberagaman budaya Indonesia di depan kelas sebagai titik awal orientasi masalah, memancing rasa ingin tahu dan pertanyaan dari siswa.
- 2) Pengamatan dan eksplorasi: Siswa secara berkelompok mengamati media diorama secara langsung, mengidentifikasi elemen-elemen budaya yang ditampilkan, dan mencatat temuan mereka.
- 3) Diskusi dan penyelidikan: Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis informasi yang diperoleh dari pengamatan diorama, menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki, dan merumuskan jawaban atas permasalahan yang disajikan.
- 4) Penyajian hasil: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan pengamatan mereka di depan kelas, menggunakan diorama sebagai media pendukung presentasi.
- 5) Evaluasi dan refleksi: Guru bersama siswa melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran, memperkuat pemahaman melalui kesimpulan bersama.

#### **f. Manfaat Dari Media Diorama**

Sebagai media pembelajaran visual tiga dimensi, diorama memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Kemp & Dayton, 1985 dalam ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran. Ini termasuk bahwa materi pelajaran dapat diseragamkan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu dan tenaga lebih efisien, hasil belajar siswa ditingkatkan, dan media pembelajaran dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Selain itu ternyata media diorama memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran sejarah, antara lain:

1. Visualisasi yang Mendalam: Diorama memberikan representasi visual yang mendalam tentang kejadian sejarah. Siswa dapat melihat dengan jelas detail-detail penting dari suatu periode sejarah, memungkinkan mereka untuk menggali lebih dalam konteks dan nuansa zaman tersebut.
2. Stimulasi Sensori: Diorama tidak hanya memberikan informasi visual, tetapi juga merangsang panca indera lainnya seperti sentuhan (melalui tekstur diorama) dan pendengaran (melalui narasi atau suara latar belakang), memberikan pengalaman sensori yang kaya kepada siswa.
3. Meningkatkan Daya Ingat: Penggunaan gambar dan visualisasi membantu meningkatkan daya ingat. Siswa cenderung lebih mudah

mengingat detail-detail sejarah yang mereka lihat dalam bentuk visual, dibandingkan dengan hanya membaca teks.

4. Menjelaskan Empati: Diorama memungkinkan siswa merasakan empati terhadap orang-orang pada masa lalu. Melihat miniatur kehidupan mereka membantu siswa memahami tantangan, kebahagiaan, dan kesulitan yang mereka alami.

5. Stimulasi Berpikir Kritis: Dalam menganalisis diorama, siswa bayangkan pada pertanyaan-pertanyaan kritis. Mereka harus mempertimbangkan akurasi visual, mencocokkan dengan sumber sejarah lainnya, dan memahami konteks kejadian tersebut. Ini merangsang berpikir kritis dan analitis.

6. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Pengalaman visual yang menarik dari diorama membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa cenderung lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran ketika mereka dapat melihat dan merasakan sejarah secara langsung.

7. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif

Diorama dapat menjadi proyek kolaboratif di mana siswa bekerja sama untuk merancang dan membuatnya. Ini mengajarkan keterampilan kerja tim dan membangun kerja sama antar siswa.

Jadi pemanfaatan media diorama dapat memberikan banyak pemahaman tentang pembelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Media diorama juga

pembelajaran yang dapat mendalami pemahan siswa terhadap keberagaman budaya.

**g. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama**

Media diorama sangat bermanfaat dalam membantu siswa dalam memahami penjelasan guru yang bersifat verbal atau abstrak. Media diorama juga memiliki kelebihan. Menurut Rizqiya, 2022 dalam Budiani dkk (2023:2–3). Terdapat beberapa kelebihan media diorama, antara lain: (1) mampu menggambarkan objek sesuai dengan keadaan nyata, (2) dapat digunakan berulang kali, tidak hanya sekali pemakaian, (3) bahan yang diperlukan untuk membuat media diorama mudah didapatkan, (4) mampu menampilkan detail dalam kondisi yang sulit terlihat, dan (5) penggunaan media diorama dapat memicu minat dan motivasi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Namun, terdapat juga beberapa kekurangan media diorama, seperti: (1) membutuhkan kreativitas yang tinggi dari guru dan siswa dalam proses pembuatannya, (2) membutuhkan biaya dan jangka waktu karena sifatnya yang tiga dimensi, (3) tidak menyajikan unsur gerakan dalam tampilannya untuk meminimalisir kesalahan interpretasi terhadap suatu peristiwa yang terdapat dalam media diorama, dan (4) tidak cocok digunakan dalam jumlah besar. Berdasarkan pendapat diatas, media diorama memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diatasi agar tidak menghambat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, media diorama dapat disimpulkan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi konkret dan mendekati kondisi nyata. Keunggulannya terletak pada kemampuannya menampilkan detail objek, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta dapat digunakan berulang kali dengan bahan yang relatif mudah diperoleh. Selain itu, penggunaannya juga mendukung peningkatan keterampilan mengajar guru secara lebih terstruktur dan profesional. Namun demikian, media diorama tetap memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan kreativitas, biaya, waktu, serta keterbatasan dalam menampilkan gerak, sehingga penggunaannya perlu dirancang secara tepat dan proporsional agar pembelajaran tetap efektif.

#### **h. Karakteristik Media Diorama**

Menurut Tarigan dkk., (2024:163–164) karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan dan atau lingkungan serta lingkungan sawah misalnya, diorama harus memperhatikan detail pemandangan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya diperhatikan yaitu tentang ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya. Kemudian bahan yang digunakan juga diperhatikan. Bahan yang digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut.

Warnapun juga diperhatikan, tentunya warna yang digunakan dengan keadaan pemandangan dan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya.

#### A. Kajian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Mardani dkk (2024) melakukan penelitian berjudul “Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar” yang dipublikasikan dalam JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), Volume 10, Nomor 3. Penelitian ini menggunakan metode PTK dalam dua siklus dan membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran IPAS. Perbedaannya terletak pada jenjang kelas (kelas IV vs. Kelas V), materi yang dikaji, serta lokasi penelitian.
2. Iin Inayah dkk (2025) melakukan penelitian berjudul “Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media diorama untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA kelas III sekolah dasar” yang dipublikasikan dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 10, Nomor 03. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Perbedaannya terletak pada jenjang kelas (kelas III vs. Kelas V), mata pelajaran (IPA vs. IPAS), serta lokasi penelitian.

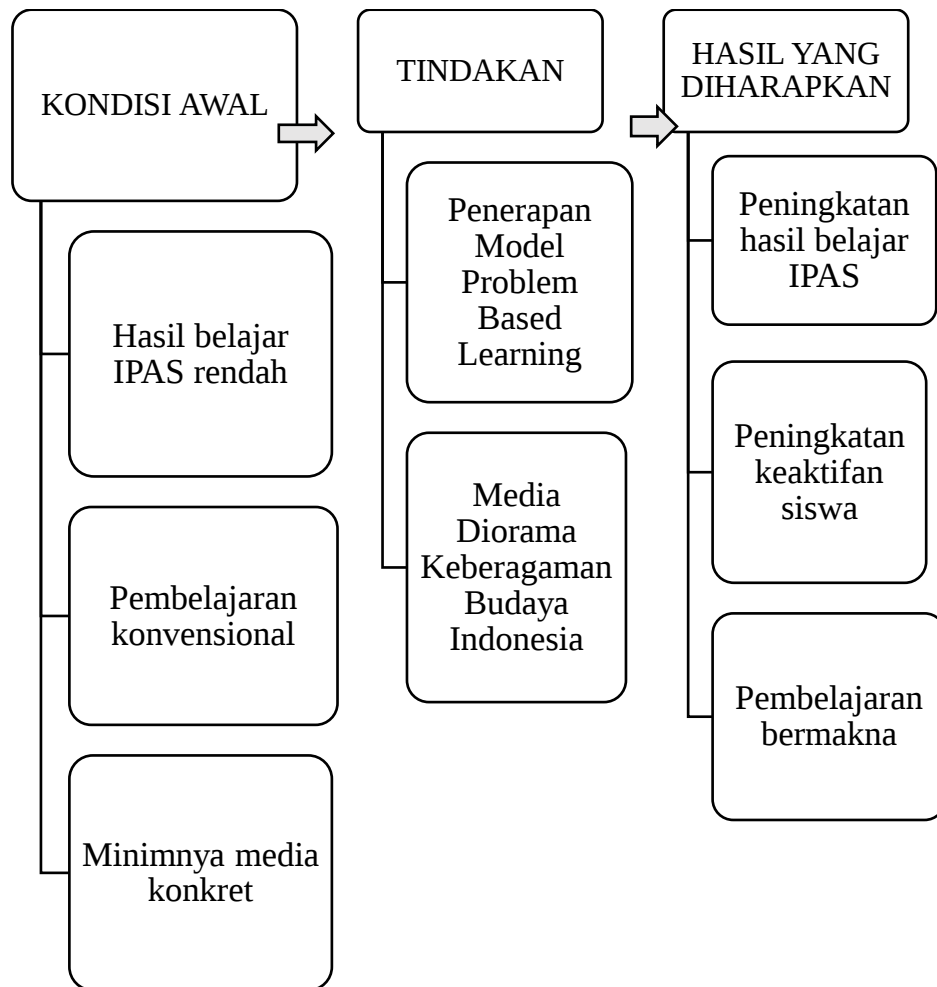
3. Ayuningtyas dkk (2025) melakukan penelitian berjudul “Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media diorama keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN 03 Taman Madiun”. Relevansi penelitian ini sangat tinggi karena keduanya menggunakan variabel perlakuan yang identik dan subjek penelitian yang sama (kelas V SD). Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dikaji (Pendidikan Pancasila vs. IPAS) dan lokasi penelitian.
4. Setiawan dkk (2024) melakukan penelitian berjudul “Model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar” yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Volume 7, Nomor 2. Penelitian ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan.
5. Yulyanti dkk (2025) melakukan penelitian berjudul “Peningkatan aktivitas belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya kelas IV di SDN Mayangcinde”. Sebelum penerapan model *Problem Based Learning*, hanya 33,33% siswa yang menunjukkan aktivitas belajar memadai; setelah intervensi, aktivitas belajar meningkat signifikan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar IPAS.

## B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini dibangun di atas tiga konstruk utama yang saling berhubungan secara logis dan teoretis, yaitu: (1) model *Problem Based Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif yang diterapkan guru; (2) media diorama keberagaman budaya Indonesia sebagai alat bantu pembelajaran yang konkret dan kontekstual; dan (3) hasil belajar IPAS siswa kelas V sebagai variabel yang ingin ditingkatkan melalui tindakan penelitian.

Titik awal dari kerangka konseptual ini adalah realitas empiris yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 09 Sintang, yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang mengaktifkan potensi berpikir siswa dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Tindakan perbaikan yang direncanakan adalah implementasi model *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan penggunaan media diorama keberagaman budaya Indonesia.

Melalui implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama secara konsisten dalam dua siklus PTK, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 09 Sintang, baik dalam domain kognitif, domain afektif, maupun domain psikomotor. Peningkatan ini diharapkan melampaui KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70, dengan persentase ketuntasan minimal 75% dari seluruh siswa kelas V yang menjadi subjek penelitian.



**Gambar 2. 1 Kerangka berfikir**

Bagan tersebut menggambarkan alur pemikiran penelitian yang diawali dari kondisi awal pembelajaran IPAS di kelas V. Pada kondisi tersebut ditemukan beberapa permasalahan, yaitu rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta minimnya penggunaan media pembelajaran konkret yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung dengan penggunaan media diorama

keberagaman budaya Indonesia sebagai media visual tiga dimensi yang bersifat konkret. Melalui penerapan tindakan tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

### C. Hipotesis Tindakan

Menurut Arikunto (2019:110), hipotesis tindakan adalah dugaan yang dibuat oleh peneliti mengenai kemungkinan perubahan atau perbaikan yang akan terjadi apabila suatu tindakan tertentu dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kajian teori, kajian yang relevan, dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: (1) Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang; dan (2) Penggunaan media diorama keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS dengan model *Problem Based Learning* (PBL) mendapat respon positif dari peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang.