



Penggunaan Media Diorama Lingkungan 2D dalam Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Lingkungan Jadi Rusak Siswa Kelas VB SDN 05 Madiun Lor

Irham Alwi^{1*}, Lingga Nico Pradana¹, Sri Pudjiwati¹

¹ Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3476>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: October, 1st 2026

Correspondence:

Telepon: +62 85755129285

Abstrak: Pembelajaran IPAS pada materi Lingkungan Jadi Rusak memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta menghadirkan permasalahan lingkungan secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media Diorama Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 26 peserta didik kelas VB SDN 05 Madiun Lor. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Diorama Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* diikuti peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 67,31 pada pra siklus menjadi 76,54 pada siklus I dan meningkat menjadi 85,38 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 42,31% menjadi 69,23% dan mencapai 88,46% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media Diorama Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Lingkungan Jadi Rusak pada peserta didik kelas VB SDN 05 Madiun Lor.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, Lingkungan Jadi Rusak, Diorama Lingkungan 2D, *Problem Based Learning*, Sekolah Dasar

citation: Alwi, I., Pradana, L. N., & Pudjiwati, S. (2026). Penggunaan Media Diorama Lingkungan 2D dalam Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Lingkungan Jadi Rusak Siswa Kelas VB SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 6117–6121. Retrieved from <https://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/article/view/3476>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik sehingga mereka mampu membangun pengetahuannya secara mandiri.

Salah satu mata pelajaran yang mendukung tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS mengintegrasikan

konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis peserta didik. Kemampuan tersebut dapat membantu peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta dapat dikembangkan melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif (Hayudinna & Muzkiyah, 2024).

Email: irhamalwi@gmail.com

Materi Lingkungan Jadi Rusak merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Materi ini membahas berbagai penyebab kerusakan lingkungan, dampak yang ditimbulkan, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian lingkungan. Pemahaman terhadap materi tersebut sangat penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Materi kerusakan lingkungan pada IPAS kelas V telah menjadi sasaran pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kepedulian terhadap lingkungan (Marlinda et al., 2026). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual agar peserta didik mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan permasalahan lingkungan yang mereka temui.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 05 Madiun Lor, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Lingkungan Jadi Rusak masih rendah. Dari 26 peserta didik, hanya 11 peserta didik yang mencapai KKM sebesar 75, sedangkan 15 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan laporan penelitian lain bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media kontekstual secara memadai (Monacco et al., 2026), serta bahwa peserta didik yang hanya berpaku pada buku paket dengan media pembelajaran yang minim memiliki hasil belajar IPAS yang rendah (Amalia et al., 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terlibat aktif dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi. (Oktavia et al., 2024) menjelaskan bahwa PBL merupakan metode pembelajaran ketika peserta didik belajar melalui pemecahan masalah yang difasilitasi, dengan masalah kompleks yang tidak memiliki satu jawaban tunggal sebagai pusat pembelajaran. Dalam kelompok kolaboratif, peserta didik menentukan apa yang perlu dipelajari, belajar secara mandiri, menerapkan pengetahuan barunya pada masalah tersebut, dan merefleksikan hasil belajarnya.

Pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, PBL telah diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar, antara lain pada peserta didik kelas IV (Azzahra et al., 2024; Febbyola et al., 2025). Sulha dan Ma'ashum (2025) melaporkan bahwa penerapan PBL melalui PTK meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif,

dan psikomotorik, serta membuat peserta didik lebih aktif dalam diskusi kelompok dan mampu menganalisis masalah.

Agar permasalahan lingkungan dapat dihadirkan secara konkret, pembelajaran PBL dapat dipadukan dengan media pembelajaran, salah satunya diorama. Diorama merupakan media tiga dimensi berupa miniatur atau model suatu peristiwa, tempat, atau keadaan nyata sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkret bagi peserta didik (Sari et al., 2026). Pada penelitian ini digunakan Diorama Lingkungan 2D, yaitu diorama dua dimensi yang menggambarkan kondisi lingkungan. Penggunaan diorama pada pembelajaran IPAS dilaporkan berkaitan dengan hasil belajar yang lebih baik. Amalia et al. (2025) menemukan bahwa ketuntasan belajar kelas yang menggunakan diorama mencapai 84,8%, sedangkan kelas kontrol hanya 45,4%, dengan pengaruh yang signifikan. Sari et al. (2026) melaporkan kenaikan rata-rata nilai dari 49,71 menjadi 84,86 setelah penggunaan diorama, dan Purwanti et al. (2025) menemukan perbedaan hasil post-test yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi harmoni dalam ekosistem. Haryanti et al. (2025) juga melaporkan bahwa pada pembelajaran siklus air, diorama memudahkan peserta didik memahami konsep dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian telah memadukan PBL dengan media diorama. Mardani et al. (2024) menerapkan PBL berbantuan diorama pada pembelajaran IPAS kelas IV melalui PTK dua siklus dan menyimpulkan bahwa pendekatan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Erlinawati et al. (2025) melaporkan bahwa PBL berbantuan diorama rantai makanan pada kelas V meningkatkan ketuntasan belajar dari 19% pada pre-test menjadi 100% pada siklus I, dengan rata-rata nilai dari 64 menjadi 85. Monacco et al. (2026), melalui PTK dua siklus dengan PBL berbantuan diorama lingkungan, melaporkan kenaikan rata-rata nilai dari 59,13 menjadi 66,6 dan kemudian 89,3, serta meningkatnya partisipasi, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta didik. Sementara itu, Shidiq et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan media diorama melalui PTK dua siklus menaikkan rata-rata nilai dari 67,2 menjadi 73,2 dan 82,6, dengan ketuntasan belajar dari 44% menjadi 60% dan 84%.

Meskipun demikian, penggunaan diorama lingkungan sebagai penunjang pembelajaran kontekstual di sekolah dasar dilaporkan masih belum banyak dikaji (Monacco et al., 2026), dan Purwanti et al. (2025) menyebutkan bahwa kajian pemanfaatan diorama pada topik tertentu dalam IPAS, seperti harmoni dalam ekosistem, masih terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Lingkungan

Jadi Rusak melalui penggunaan media Diorama Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* pada peserta didik kelas VB SDN 05 Madiun Lor.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 05 Madiun Lor pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 26 peserta didik kelas VB yang terdiri atas 14 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (Mardani et al., 2024; Shidiq et al., 2025). Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, LKPD, instrumen observasi, dan soal evaluasi, serta menyiapkan media Diorama Lingkungan 2D. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media Diorama Lingkungan 2D sebagai media konkret dalam menyampaikan materi. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan adalah 75 dan penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 80%.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	67,31	11	42,31 %
Siklus I	76,54	18	69,23 %
Siklus II	85,38	23	88,46 %

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pra siklus rata-rata nilai peserta didik sebesar 67,31 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 42,31%. Setelah penggunaan media Diorama

Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 76,54 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 69,23%. Selanjutnya pada siklus II rata-rata nilai mencapai 85,38 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 88,46% sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus menunjukkan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Diorama Lingkungan 2D berjalan seiring dengan perbaikan hasil belajar peserta didik. Melalui penyajian masalah yang berkaitan dengan kerusakan lingkungan, peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menyusun solusi terhadap permasalahan yang ditemukan. Diorama Lingkungan 2D diduga membantu peserta didik menghubungkan konsep kerusakan lingkungan dengan permasalahan yang disajikan karena menghadirkan gambaran kondisi lingkungan secara konkret. Dugaan ini sejalan dengan temuan Sari et al. (2026) bahwa diorama memberikan gambaran konkret bagi konsep yang abstrak, dan temuan Haryanti et al. (2025) bahwa diorama memudahkan peserta didik memahami konsep.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang memadukan PBL dan diorama. Monacco et al. (2026) melaporkan kenaikan rata-rata nilai dari 59,13 menjadi 66,6 dan 89,3 dengan ketuntasan belajar 20%, 60%, dan 100% pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, sedangkan Mardani et al. (2024) dan Erlinawati et al. (2025) juga melaporkan peningkatan hasil belajar setelah PBL dipadukan dengan diorama. Pola peningkatan bertahap dari pra siklus hingga siklus II juga terlihat pada penelitian Shidiq et al. (2025) yang menggunakan media diorama, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 44% menjadi 60% dan 84%. Pada penelitian ini ketuntasan klasikal mencapai 88,46% pada siklus II sehingga melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga diduga didukung oleh penggunaan masalah nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Materi Lingkungan Jadi Rusak memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kondisi lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Penelitian terdahulu juga melaporkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif berdiskusi dan mampu menganalisis masalah (Sulha & Ma'ashum, 2025), serta menunjukkan partisipasi, kerja sama, dan kepercayaan diri yang lebih baik ketika PBL dipadukan dengan diorama lingkungan (Monacco et al., 2026). Meskipun demikian, penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak dapat dipisahkan

secara tegas antara kontribusi model PBL dan media Diorama Lingkungan 2D.

Kesimpulan

Penggunaan media Diorama Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi Lingkungan Jadi Rusak pada peserta didik kelas VB SDN 05 Madiun Lor. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 67,31 pada pra siklus menjadi 76,54 pada siklus I dan meningkat menjadi 85,38 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 42,31% menjadi 88,46% pada akhir penelitian. Dengan demikian, penggunaan media Diorama Lingkungan 2D dalam model *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

Guru disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media Diorama Lingkungan 2D dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang berkaitan dengan permasalahan lingkungan, karena dapat mendukung peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta menggunakan kelas pembandingan untuk mengetahui kontribusi masing-masing model pembelajaran dan media terhadap hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Amalia, R., Nasrah, & Sultan, A. D. (2025). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III UPTD SDN 95 Abbeke. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 222–233. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23763>
- Azzahra, A., Mulyasari, E., Buhori, A., & Nurgustianto, C. (2024). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 441–448. <https://doi.org/10.17509/pedagogika.v11i3.77080>
- Erlinawati, A. P., Daeng Lala, M. L., Miranda, F. A., & Budiarti, M. (2025). Pemanfaatan media diorama dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD pada materi IPAS harmoni dalam ekosistem melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 311–322. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30051>
- Febbyola, V., Busyairi, A., & Andriyani, N. (2025). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 44 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2439–2443. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1203>
- Haryanti, S., Lastini, F., Susanto, A. H., Widyawati, Y., & Dessty, A. (2025). Diorama sebagai media interaktif dalam pembelajaran siklus air di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 237–253. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21800> <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21800>
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis kemampuan bernalar kritis pada pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825>
- Mardani, D. R. J., Winarni, R., & Supianto, S. (2024). Penerapan model *problem based learning* berbantuan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 104–109. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v10i3.87585>
- Marlinda, S., Suntari, Y., & Wardhani, P. A. (2026). Pengembangan website sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman terkait peduli lingkungan kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 301. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/64819/36393>
- Monacco, G. R., Ayuningtyas, R. T., Sholihah, A. N., & Budiarti, M. (2026). Implementasi model PBL berbantuan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 191–198. <https://doi.org/10.33366/ilg.v9i1.8943>
- Oktavia, R. S., Harir, A. H., & Rosdiana, L. (2024). Problem based learning: Melatihkan keterampilan pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi IPA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(2), 171–175. <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.2.171-175>
- Purwanti, R., Istiningsih, S., & Sobri, M. (2025). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 7

- Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2823–2831.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3991>
- Sari, N., Maruf, & Syarifuddin. (2026). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 213–225.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/44460>
- Shidiq, M. A., Nurhabibah, P., & Setiawan, E. (2025). Penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 4 Megugede. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 248–261.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25268>
- Sulha, A., & Ma'ashum. (2025). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di SDN No. 49/VI Sei Hitam I, Koto Renah. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni*, 3(2), 45–55.
<https://doi.org/10.52060/jpvs.v3i2.2932>