

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS III SEKOLAH DASAR

lin Inayah¹, Khoimatun², Dadang Suhada³

¹PGSD, FKIP, Universitas Darul Ma'arif, ²PGSD, FKIP, Universitas Darul Ma'arif,

³PGSD, FKIP, Universitas Darul Ma'arif

¹iniininayah068@gmail.com, ²Khoimatun.tisya@gmail.com,

³dadangsuhada51@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve learning motivation and learning outcomes by applying the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Diorama Media to improve motivation and science learning outcomes for grade III students of UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted through three cycles, each consisting of Planning, Implementation, Observation, and Reflection, with research subjects being third-grade students of UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan, Kedokanbunder District, Indramayu Regency. With a total of 40 students, data collection methods used were questionnaires, tests, and observations. Observations of the application of the problem based learning (PBL) model in cycle I reached 83%, observations in cycle II reached 85%, and observations in cycle III reached 87%. Students' learning motivation in cycle I reached 79%, in cycle II 82%, and in cycle III 85%. Analysis of students' learning outcomes after the action in cycle I showed an average score of 62%, after the action in cycle II the average score was 75%, after the action in cycle III the average score was 85%. Based on these results, it can be concluded that the application of the problem based learning (PBL) model assisted by diorama media can improve learning motivation and science learning outcomes for grade III students of UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan.

Keywords: problem based learning (PBL), diorama media, learning motivation, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil motivasi belajar dan hasil belajar dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Diorama untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA kelas III UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian ini dilakukan melalui tiga siklus, pada masing-masing siklus ada Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Dan refleksi. dengan subjek penelitian siswa kelas III UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan, kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu. yang berjumlah 40 peserta didik, metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan observasi. Observasi penerapan model *problem based learning* (PBL) pada siklus I mencapai persentase 83%, observasi pada siklus II mencapai persentase 85%, dan observasi pada siklus III dengan persentase 87%. Motivasi belajar peserta didik pada siklus I 79%, Pada siklus II

82% dan pada siklus III 85%. Analisis data hasil belajar peserta didik setelah tindakan siklus I dapat diketahui bahwa memperoleh nilai persentase 62%, setelah tindakan siklus II dapat diketahui memperoleh nilai persentase 75, setelah tindakan siklus III memperoleh nilai persentase sebesar 85% berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *diorama* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA kelas III UPTD SDN 1 Kedokabunder Wetan.

Kata kunci: *problem based learning* (PBL), motivasi belajar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang tidak hanya berfokus pada pemberian keterampilan dan pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat, pendidikan harus menghasilkan siswa yang tidak hanya cerdas secara matematis, tetapi juga kreatif, inovatif, dan fleksibel. Menurut Zubaedi (2021), Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh agar peserta didik dapat menghadapi tantangan zaman dengan lebih baik. Menurut Mulyasa (2020), Pendidikan harus dirancang sebagai proses yang memungkinkan Peserta didik memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat.

Perkembangan teknologi yang pesat, Setiap negara harus memastikan

bahwa generasi mudanya memiliki kemampuan abad ke-21 yang memadai agar mampu bersaing secara internasional karena globalisasi mempercepat integrasi antarnegara dan menimbulkan tantangan baru. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), pendidikan karakter, penguasaan teknologi, dan penguatan soft skills adalah komponen penting dari strategi pembangunan nasional yang berkelanjutan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang alam dan gejala-gejala yang terjadi di sekitar mereka. Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep-konsep ilmiah semata, melainkan juga menumbuhkan keterampilan proses sains seperti mengamati, mengklasifikasi, dan menyimpulkan. Proses ini

memungkinkan peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Kelana & Wardani, 2021). Pembelajaran IPA yang efektif perlu dirancang untuk mendorong peserta didik agar mampu memahami berbagai fenomena alam yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Guru tidak hanya berperan sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar aktif dan bermakna. Dengan pendekatan ini, peserta didik didorong untuk melakukan eksplorasi, investigasi, dan berpikir kritis terhadap peristiwa di sekitarnya. (Lestari & Rahmawati, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada wali kelas III didapatkan data bahwa persentase peserta didik yang mendapatkan nilai di atas 65 sebanyak 47,5% sebanyak 19 peserta didik, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 65 sebanyak 52,5% sebanyak 21 peserta didik. berdasarkan presentase yang telah di uraikan bahwa hasil belajar belum dikatakan berhasil. Selain itu, media

pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA belum digunakan sepenuhnya. Dampaknya, proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal, kurang efesien, dan tidak kondusif. Masih ada peserta didik yang mengobrol, peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung, dan ada pula peserta didik yang kurang berani mengemukakan pendapatnya. Apabila guru tidak menunjuk peserta didik secara langsung, peserta didik enggan untuk bertanya meskipun mereka belum memahami materi yang dijelaskan.

Berdasarkan permasalahan tersebut Penelitian ini mengkaji pembelajaran *Model Problem Based* (PBL) Berbantuan Media *Diorama* pada pelajaran IPA kelas III dengan judul "Penerapan *Model Problem Based* (PBL) berbantuan Media *Diorama* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar siswa sekolah dasar" adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *diorama* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ipa sekolah dasar

B. Metode Penelitian

Metode yang di gunakan ini adalah penelitian kuantitatif adalah penelitian ini sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kualitas-kualitas hubungannya. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2020), mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang guru dalam kelasnya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK bertujuan untuk memecahkan masalah ketika dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara sistematis dalam beberapa siklus yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2021), penelitian tindakan kelas (PTK) untuk umumnya

diterapkan diberbagai bidang ilmu selain pendidikan, apabila penelitian tindakan berkaitan dengan pendidikan yang dilaksanakan dikelas, maka penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas (PTK).

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 1 Kedokanbunder Wetan tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 481 siswa. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Observasi yang digunakan untuk penelitian selama proses pembelajaran berlangsung, instrumen tes digunakan persiklus nya untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan kuesioner/angket untuk mengukur motivasi belajar siswa disetiap siklus nya.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tabel 1 Penerapan model *problem based learning* (PBL)

No	Siklus	Prsentase	Kategori
1.	Siklus I	83%	Baik
2.	Siklus II	85%	Baik
3.	Siklus III	87%	Baik

Berdasarkan tabel 1 Hasil peningkatan yang signifikan dalam

motivasi belajar peserta didik dari Siklus I sampai siklus III dari 40

peserta didik. pada siklus pertama yaitu memperoleh persentase 83% dengan kategori Baik, Pada Siklus kedua memperoleh persentase 85%

dengan kategori Baik, dan pada siklus ketiga memperoleh

persentase 87% dengan memperoleh kategori Baik.

Tabel 2 hasil motivasi belajar peserta didik

No	Siklus	Persentase	Kategori
1.	Siklus I	79%	Tinggi
2.	Siklus II	82%	Tinggi
3.	Siklus III	85%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 2 peningkatan Hasil motivasi belajar peserta didik kelas III UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan sudah sangat meningkat, dari siklus I memperoleh persentase 79% masuk kedalam

kategor tinggi, pada siklus II dengan memperoleh persentase 82% masuk kedalam kategori tinggi, dan pada siklus ke III memperoleh persentase 85% masuk kedalam kategori Sangat Tinggi

Tabel 3 hasil belajar peserta didik

Siklus	Frekuensi	≥ 65-100 (Tuntas)	Skor < 65 (Belum Tuntas)	Persentase Ketuntasan
Siklus I	40	14	26	35%
Siklus II	40	30	10	75%
Siklus III	40	34	6	85%

Berdasarkan Tabel 3 hasil peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dari siklus I hingga siklus III. Dari 40 peserta didik pada siklus pertama, 14 Peserta didik (35%) sudah mencapai ketuntasan, sementara 26 Peserta didik (65%)

belum mencapai ketuntasan. Pada siklus kedua, jumlah peserta didik yang Tuntas meningkat menjadi 30 Peserta didik (75%), dan jumlah peserta didik yang belum Tuntas turun menjadi 10 Peserta didik (25%). Pada siklus ketiga mengalami peningkatan jumlah 34 Peserta didik (85%) sudah

mencapai ketuntasan, sementara 6 Peserta didik (15%) belum mencapai ketuntasan.

Pembahasan

1. Penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media diorama

Berdasarkan Tabel 1 diatas bahwa ada peningkatan penerapan model *problem based learning* (PBL) menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I dengan persentase 83%, siklus II 85%, dan siklus III 87% bahwa peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Mereka mulai berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dalam kelompok, terutama pada siklus kedua dan ketiga. Hal ini selaras dengan temuan Fatimah & Sari (2023) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* (PBL) memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keberanian serta rasa percaya diri mereka. Dalam konteks penelitian ini, peserta didik tidak lagi bersifat pasif, melainkan menjadi subjek yang aktif dalam membangun pemahaman dan menyampaikan gagasan.

peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok. Mereka membagi tugas, berdiskusi untuk menyelesaikan masalah, dan saling membantu dalam pembuatan media *diorama*. Kondisi ini konsisten dengan hasil studi Pratiwi & Putra (2021) yang menyebutkan bahwa model *problem based learning* (PBL) dapat melatih keterampilan sosial peserta didik, terutama dalam aspek komunikasi dan kerja sama kelompok. Melalui pembelajaran berbasis masalah, peserta didik menjadi terbiasa menyelesaikan tugas secara bersama-sama, yang memperkuat sikap kolaboratif sejak dini.

2. Motivasi belajar

Berdasarkan Tabel 2 diatas bahwa ada peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus I dengan persentase 79%, pada siklus II dengan persentase 82%, dan pada siklus III dengan persentase 85%. Hal ini bahwa Peserta didik menunjukkan peningkatan keberanian dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka aktif dalam diskusi kelompok, lebih sering menjawab pertanyaan, dan tidak takut menyampaikan idenya di depan kelas. Situasi ini muncul

karena peserta didik dilibatkan secara langsung dalam menyelesaikan masalah nyata yang diberikan oleh guru. Fatimah & Sari (2023) menyebutkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan peserta didik lebih percaya diri karena diberi ruang untuk berpikir dan menyampaikan pendapat. Peserta didik juga tampak lebih antusias saat mengikuti pembelajaran yang menggunakan media diorama. Mereka terlihat senang saat mengamati media, mengajukan pertanyaan, dan menunjukkan perhatian penuh terhadap penjelasan guru. Antusiasme ini tidak hanya muncul dari minat visual, tetapi juga dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Wulandari & Sari (2023), media konkret seperti *diorama* mampu membangkitkan antusiasme belajar karena menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Selain itu, rasa ingin tahu peserta didik meningkat ketika mereka dihadapkan pada masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka aktif bertanya, mencari jawaban, dan berdiskusi untuk menemukan solusi.

Kegiatan ini membuat mereka terlibat penuh dan merasa bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mustika & Fauzi (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat menumbuhkan rasa ingin tahu karena peserta didik diajak untuk berpikir aktif dan menemukan pemahaman sendiri melalui pengalaman belajar langsung.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 3 diatas bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I dengan persentase 35%, pada siklus II dengan persentase 75%, dan pada siklus III dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu menjelaskan kembali konsep siklus air dengan bahasanya sendiri secara runtut. Mereka memahami proses penguapan, kondensasi, presipitasi dan infiltrasi berdasarkan hasil pengamatan terhadap media *diorama* yang ditampilkan. Ketika diminta menjawab pertanyaan lisan maupun tulisan, mereka menunjukkan pemahaman yang baik tanpa harus menghafal materi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Astuti & Marlina (2022) yang menjelaskan bahwa peserta didik yang belajar

melalui model *problem based learning* (PBL) cenderung membentuk pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung dan diskusi kelompok. Selain itu, peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal evaluasi dengan lebih tepat dan percaya diri. Pada saat posttest, sebagian besar peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar, terutama soal yang berkaitan dengan sebab-akibat dan proses peristiwa alam. Peserta didik tidak hanya menjawab berdasarkan hafalan, tetapi benar-benar memahami alur materi yang telah dipelajari. Prasetyo & Puspita (2021) menyatakan bahwa model *problem based learning* (PBL) efektif meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik karena memberikan stimulus berupa permasalahan nyata yang harus diselesaikan.

peserta didik dapat menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, saat membahas manfaat air, peserta didik mengaitkannya dengan kebutuhan air dalam kehidupan di rumah dan lingkungan sekitar. Mereka mampu menyebutkan contoh-contoh konkret

dari materi yang dipelajari dan menjelaskannya dengan tepat. Menurut Wicaksono & Lestari (2022), keterkaitan antara materi pembelajaran dan konteks kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik merasa materi tersebut relevan dan berguna bagi dirinya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *diorama* efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik kelas III UPTD SDN 1 Kedokanbunder Wetan, Kecamatan Kedokanbunder, Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *diorama* terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Setiap siklus menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan, dengan persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 83%, siklus II sebesar 85%,

dan siklus III sebesar 87% yang termasuk dalam kategori Baik.

2. Motivasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setelah diterapkan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *diorama*. Pada Siklus I 79%, Siklus II 82%, dan siklus III 85%. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, keaktifan, rasa ingin tahu, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat secara bertahap dari siklus ke siklus, yaitu sebesar 62% pada siklus I, 75% pada siklus II, dan 85% pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *diorama* dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Kontemporer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Astuti, R., & Marlina, Q. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD 2 Mijen Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(1), 73–83.
- Fatimah, S., & Sari, R. F. (2023). Does Problem-based Learning Model Enhance Mathematical Reasoning Ability? A Meta-analysis Study. *AIP Conference Proceedings*, 2734(1), 90025. AIP Publishing LLC.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kemendikbud. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024*. , (2020).
- Lestari, H., & Rahmawati, I. (2022). Pendidikan Pembangunan Berkelanjutan Dimensi Pelestarian Lingkungan melalui Model Pembelajaran RADEC pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Islam Modern*, 8(1), 1–13.
- Mulyasa, E. (2020). *Competency Standards and Teacher Certification*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mustika, R. N., & Fauzi, A. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Prasetyo, P. W., & Puspita, K. S. (2021). Developing Problem-based Learning Electronic Student Worksheet for Number Pattern Topic. *Bulletin of Applied Mathematics and Mathematics*

Education, 2(2), 79–86.

Pratiwi, C. P., & Putra, H. (2021). Problem-Based Learning Model to Increase Students' Critical Thinking. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4672–4678.

Wicaksono, A. G., & Lestari, E. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas 4 di SD N Sambirejo pada Materi Pemecahan Masalah Matematika. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 388–393.

Wulandari, S., & Sari, D. D. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama dan Prestasi Belajar Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Number Head Together (NHT), dan Talking Stick Kelas IV A SDN Antar Jaya 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1261–1269.

Zubaedi, M. A. (2021). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media.