



Model *Problem Based Learning* Berbantuan Diorama Bulusan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Santi Lestari¹, Siti Masfuah², Ika Oktavianti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: ¹santilestari821@gmail.com

²siti.masfuah@umk.ac.id

³ika.oktavianti@umk.ac.id

Abstrak. penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa tema 7 kelas IV SD 4 Hadipolo melalui model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD 4 Hadipolo tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan muatan IPA prasiklus 56% meningkat 68% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Muatan Bahasa Indonesia prasiklus memperoleh ketuntasan belajar klasikal 60% meningkat 72% siklus I dan meningkat 88% pada siklus II. Terdapat peningkatan hasil observasi aspek keterampilan siswa prasiklus 63,6 menjadi 74,64 pada siklus I meningkat 85,03 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 kelas IV SD 4 Hadipolo.

Kata kunci: Hasil belajar; Media Diorama; *Problem Based Learning*.

Abstract. This study aims to describe the increase in student learning outcomes on theme 7 class IV SD 4 Hadipolo through the Problem Based Learning model assisted by Bulusan diorama. This type of research is Classroom Action Research. The research subjects were 25 students in grade IV SD 4 Hadipolo for the 2021/2022 academic year. Data collection techniques include interviews, observations, tests, and documentation. Quantitative and qualitative data analysis. The results showed an increase in learning outcomes in the knowledge aspect of pre-cycle science content by 56%, increasing by 68% in cycle I and 84% in cycle II. The pre-cycle Indonesian content achieved 60% classical learning mastery, increased by 72% in cycle I and increased by 88% in cycle II. There was an increase in the results of the observation of the pre-cycle students' skills from 63.6 to 74.64 in the first cycle, an increase of 85.03 in the second cycle. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by the Bulusan diorama can improve student learning outcomes in theme 7 class IV SD 4 Hadipolo.

Keywords: Learning Outcomes; Diorama Media; Problem Based Learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat saat ini tentunya didukung Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat tercipta melalui proses

pendidikan. Rohmah et al. (2022) menjelaskan pendidikan adalah sebuah *transfer of value* yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hidayat (2019) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang dibangun

masyarakat guna membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi. Proses pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Novitasari et al. (2022) menjelaskan pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan di kelas. Pembelajaran yang saat ini terselenggara di jenjang Sekolah Dasar (SD) menggunakan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Salah satu uatan pelajaran dalam tematik pada kelas tinggi yaitu IPA.

Permendikbud No. 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, mendeskripsikan kompetensi mata pelajaran IPA SD antara lain menunjukkan sikap ilmiah (rasa ingin tahu, kritis, dan logis), melakukan pengamatan tentang alam sekitar, mendeskripsikan konsep IPA berdasarkan hasil pengamatan. Sebagaimana dikemukakan oleh Kallesta (Sidiq et al., 2020) IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik untuk memahami alam sekitar secara ilmiah. Melalui Standar Isi mata pelajaran IPA tersebut, peran seorang guru sangatlah penting dalam hal ini. Guru tidak lagi sebagai sumber belajar di kelas, akan tetapi berperan sebagai fasilitator bagi siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menjembatani siswa untuk melakukan pengamatan. Juliarto et al. (2020) menjelaskan proses pembelajaran tematik diharapkan menarik dan dapat mengajak siswa untuk berperan aktif sehingga mudah dalam memahami materi pelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Israwaty (2020) bahwa guru hendaknya mampu menggunakan metode mengajar yang baik agar siswa dapat belajar secara efektif dan mengena pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Hal tersebut berbanding terbalik dengan pembelajaran yang terjadi pada Kelas IV SD 4 Hadipolo. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Januari 2022 kepada guru dan siswa kelas IV SD 4 Hadipolo menunjukkan bahwa: 1) Pembelajaran masih berpusat pada

guru (*Teacher Centered Learning*), 2) Jarang diterapkannya model dan media pembelajaran, 3) Kurangnya semangat dan antusias siswa terhadap proses pembelajaran, 4) Siswa kesulitan dalam memahami konsep pelajaran serta menyelesaikan permasalahan yang dijumpainya, 5) Perolehan nilai hasil belajar siswa pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia yang tergolong rendah yaitu 62,4 dengan prosentase ketuntasan 56% pada muatan IPA dan 68,2 dengan prosentase ketuntasan 60% pada muatan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan pembelajaran inovatif yang dapat membantu mempermudah siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dijumpainya. Upaya yang dilakukan adalah menerapkan model *Problem Based Learning*. Duch (Shoimin, 2014) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang diperoleh melalui proses pemahaman terhadap suatu permasalahan nyata terkait kehidupan sehari-hari sebagai konteks untuk siswa dalam belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Ditambahkan oleh Finkle dan Torp (Shoimin, 2014), model *Problem Based Learning* adalah sistem pengajaran yang mengembangkan strategi pemecahan masalah dan keterampilan dengan menempatkan peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari dengan baik. Model *Problem Based Learning* dipilih karena bercirikan penyelesaian masalah terkait kehidupan sehari-hari melalui proses pemahaman materi dan berpikir kreatif, sehingga siswa berperan aktif saat pembelajaran ataupun praktikum IPA, serta dapat menumbuhkan semangat saat pembelajaran berlangsung, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Yusita (2021) yang menjelaskan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Dalam menerapkan model *Problem Based Learning*, dibantu juga media pembelajaran yaitu diorama bulusan yang dikembangkan sendiri oleh peneliti, sehingga hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya. Penggunaan media diorama bulusan dipilih karena disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sejalan dengan penelitian Ni'mah et al. (2021) bahwa pengembangan bahan ajar sendiri mampu menjadikan pembelajaran yang harmonis, bermutu, dan berkesan bagi siswa. Sanaky (2013) menyatakan diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama bulusan dalam penelitian ini yaitu media visual tiga dimensi yang berisi miniatur pemandangan desa yang mengilustrasikan materi gaya dan listrik serta berisi ornamen hiasan berupa kura-kura yang menggambarkan kearifan lokal khas Kudus yaitu Bulusan, dimana kata "bulus" memiliki arti kura-kura. Isi yang terdapat pada diorama bulusan yaitu lintasan kelereng, ornamen pohon, ornamen tungku kura-kura, serta ornamen lampu taman. Diorama bulusan ini dibuat untuk membantu siswa menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPA pada tema 7 mengenai materi gaya dan listrik. Cara menggunakan diorama bulusan yaitu melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap benda pada ornamen lintasan kelereng, melakukan percobaan macam-macam gaya pada ornamen pohon dan tungku kura-kura yang berisi serpihan kertas dan paku, serta siswa dapat melakukan percobaan mengenai listrik pada ornamen lampu taman. Hal yang terjadi pada benda-benda setelah siswa melakukan percobaan dengan ornamen pada diorama bulusan itulah yang mampu membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan terkait materi gaya dan listrik pada tema 7. Setiap kelompok akan bergiliran maju untuk melakukan percobaan pada diorama bulusan, dan berusaha menyelesaikan permasalahan dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian, hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriyanto (2021) yang menjelaskan penggunaan media diorama mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran yang diharapkan tentunya perolehan nilai hasil belajar siswa yang baik. Bukti diperolehnya hasil belajar siswa yang baik dapat dilihat dari kemampuan baru yang dimiliki oleh siswa dalam memahami suatu pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana

(2016) menyatakan bahwa sesungguhnya hasil belajar yang menjadi objek sebuah penilaian di dalam kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tentang mata pelajaran tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk menganalisa peningkatan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan pada tema 7 muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 4 Hadipolo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian secara praktis guna memperbaiki masalah pembelajaran di kelas (Slameto, 2015). Tindakan penelitian dilaksanakan selama 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi sesuai tahapan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Tanggart. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD 4 Hadipolo tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menyajikan hasil data dalam bentuk angka yaitu hasil belajar siswa aspek pengetahuan. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menyajikan hasil data secara deskriptif pada hasil observasi siswa aspek keterampilan. Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika hasil belajar siswa memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu pada muatan IPA mencapai nilai ≥ 72 dengan kategori C (Cukup), dan Bahasa Indonesia mencapai nilai ≥ 75 dengan kategori C (Cukup), serta memenuhi presentase ketuntasan belajar klasikal 75%. Sedangkan hasil observasi aspek keterampilan siswa memenuhi batas presentase 70% dengan kategori C (Cukup), maka penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dianggap berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 4 Hadipolo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan pada masing-masing siklusnya. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 & 30 Maret 2022, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 & 2 April 2022. Tahapan pada masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti telah melaksanakan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal dari siswa dan guru kelas IV SD 4 Hadipolo sebelum tindakan dilakukan. Hasil wawancara dan observasi prasiklus menunjukkan adanya perolehan hasil belajar siswa yang rendah, maka diperlukan adanya tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan pada pembelajaran siklus I & II. Selama proses pembelajaran, dilakukan juga pengamatan atau observasi keterampilan siswa selama mengikuti pelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan. Kegiatan observasi keterampilan siswa dilakukan oleh observer yaitu teman sejawat peneliti dengan menggunakan pedoman lembar observasi keterampilan siswa yang terdiri dari tujuh indikator, antara lain: 1) Persepsi, 2) Kesiapan, 3) Reaksi yang diarahkan, 4) Reaksi Natural, 5) Reaksi Kompleks, 6) Adaptasi, 7) Kreativitas. Hasil observasi keterampilan siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Siswa

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Rata-Rata
1	70	75,5	92,5	79,3
2	65	77	88,7	76,9
3	70	80,5	86	78,8
4	57	71,5	84,5	71
5	74	84	84	80,6
6	53	66	80,5	66,5
7	53	68,5	79	66,8
Rata Klasikal	63,6	74,6	85,03	

Berdasarkan rekapitulasi Tabel 1 menunjukkan hasil observasi keterampilan siswa tahap prasiklus memperoleh nilai 63,6 dengan kategori perlu bimbingan, siklus I memperoleh nilai 74,6 dengan kategori cukup, dan siklus II memperoleh nilai 85,03 dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut penjelasan dari masing-masing indikator keterampilan siswa. Indikator pertama yaitu persepsi, yaitu keterampilan siswa dalam menggunakan saraf sensoriknya untuk menyiapkan diri mengikuti pelajaran. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 70, meningkat pada siklus I 75,5 dan meningkat kembali pada siklus II 92,5. Rata-rata indikator persepsi memperoleh nilai 79,3. Hasil observasi mengalami peningkatan karena terjalinnya hubungan dan komunikasi yang baik antara siswa dan guru sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Herson (2017) menyatakan bahwa suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dalam mengajar dan mengendalikan secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator kedua adalah kesiapan, yaitu kemampuan siswa untuk menyiapkan dirinya dalam belajar dan melakukan praktikum. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 65, meningkat pada siklus I 77 dan meningkat kembali pada siklus II 88,7. Rata-rata indikator kesiapan memperoleh nilai 76,9. Hasil observasi mengalami peningkatan karena terjalinnya hubungan dan komunikasi yang baik antara siswa dan guru sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Hasmiati (2017) bahwa kegiatan saat praktikum berlangsung akan membuat kesan positif bagi siswa mengenai materi pembelajaran.

Indikator ketiga adalah reaksi yang diarahkan, yaitu kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan praktikum yang diperintahkan guru. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 70, meningkat pada siklus I 80,5 dan meningkat kembali pada siklus II 86.

Rata-rata indikator kesiapan memperoleh nilai 78,8. Hasil observasi mengalami peningkatan karena keaktifan siswa dalam terlibat langsung saat proses pemecahan masalah di kelas. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Rahman (2018) bahwa proses pembelajaran dapat efektif jika terjalin interaksi antara guru dan siswa dalam melakukan suatu aksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Indikator keempat adalah rekasi natural, yaitu kemampuan siswa dalam memecahkan masalah terkait sesuatu dikelas. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 57, meningkat pada siklus I 71,5 dan meningkat kembali pada siklus II 84,5. Rata-rata indikator kesiapan memperoleh nilai 71. Hasil observasi mengalami peningkatan karena keaktifan siswa dalam terlibat langsung saat proses pemecahan masalah di kelas, sehingga siswa dapat menemukan fakta baru mengenai permasalahannya tersebut. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Nurlina (2013) bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, melainkan hasil dari menemukan sendiri.

Indikator kelima adalah rekasi kompleks, yaitu kemampuan siswa menyampaikan pendapatnya dikelas. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 74, meningkat pada siklus I 84 dan meningkat kembali pada siklus II 84. Rata-rata indikator kesiapan memperoleh nilai 80,6. Hasil observasi mengalami peningkatan karena keberanian dari diri siswa sendiri dalam menyampaikan pendapatnya didepan kelas. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Vellayati (2017) bahwa pembelajaran yang aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif mengasah diri dalam mengemukakan pendapat. Indikator keenam adalah adaptasi, yaitu kemampuan siswa dalam mengembangkan idenya pada saat menanggapi kelompok yang sedang presentasi. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 53, meningkat pada siklus I 66 dan meningkat kembali pada siklus II 80,5. Rata-rata indikator kesiapan memperoleh nilai 66,5. Hasil observasi mengalami peningkatan karena keberanian dari diri siswa untuk menanggapi jawaban kelompok lain. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Vellayati (2017) bahwa pembelajaran yang aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa

untuk belajar aktif mengasah diri dalam mengemukakan pendapat.

Indikator ketujuh adalah kreativitas, yaitu kemampuan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran. Hasil observasi prasiklus memperoleh nilai 53, meningkat pada siklus I 68,5 dan meningkat kembali pada siklus II 79. Rata-rata indikator kesiapan memperoleh nilai 66,8. Hasil observasi mengalami peningkatan karena kemampuan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan pendapat atau hasil pemikirannya sendiri. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Nurlina (2013) bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, melainkan hasil dari menemukan sendiri.

Pada saat akhir kegiatan pembelajaran, dilakukanlah penilaian terhadap hasil tes evaluasi yang telah dikerjakan siswa yang memuat pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan. Hasil tes evaluasi siswa muatan IPA dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Muatan IPA

Berdasarkan Gambar 1 di atas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan muatan IPA pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus siswa yang tuntas 56% sebanyak 14 siswa, meningkat pada siklus I sebesar 68% sebanyak 17 siswa, dan siklus II sebesar 84% sebanyak 21 siswa. Perolehan nilai rata-rata kelas prasiklus yaitu 62,4 meningkat pada siklus I yaitu 70,8 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 81,7. Hasil belajar siswa prasiklus menuju siklus I & II terus mengalami peningkatan, hal tersebut dapat terjadi karena dengan diterapkannya model

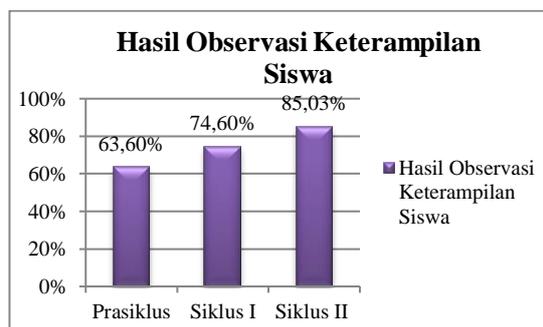
Problem Based Learning siswa antusias dan semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep pelajaran dan menyelesaikan permasalahan yang dijumpai melalui penggunaan media diorama bulusan. Hal tersebut didukung dengan teori yang dikemukakan oleh Sumantri (2016) bahwa karakteristik siswa SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Trianto (2019) menyebutkan bahwa model PBL memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) Memperkuat pemahaman konsep, 2) Meningkatkan kemampuan *problem solving*, 3) Mengembangkan minat siswa untuk belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2017) dan Lepini (2021) bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan muatan IPA telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu memperoleh nilai hasil belajar diatas KKM ≥ 72 dan presentase ketuntasan belajar klasikal $\geq 75\%$, sehingga terbukti penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD 4 Hadipolo. Sedangkan hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia

Berdasarkan Gambar 2 di atas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan muatan Bahasa Indonesia pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus siswa yang tuntas 60% sebanyak 15 siswa, meningkat pada siklus I sebesar 72% sebanyak 18 siswa, dan siklus II sebesar 88%

sebanyak 22 siswa. Perolehan nilai rata-rata kelas prasiklus yaitu 68,2 meningkat pada siklus I yaitu 74,6 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 84,2. Hasil belajar siswa prasiklus menuju siklus I & II terus mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusita (2021) dan Narsa (2021) bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan muatan Bahasa Indonesia telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu memperoleh nilai hasil belajar diatas KKM ≥ 75 dan memenuhi presentase ketuntasan belajar klasikal $\geq 75\%$ sehingga terbukti penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD 4 Hadipolo. Adapun hasil observasi keterampilan siswa mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II seperti gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Keterampilan Siswa

Berdasarkan Gambar 3 di atas, terdapat peningkatan hasil observasi keterampilan siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus presentase keterampilan siswa sebesar 63,6% meningkat pada siklus I sebesar 74,6% dan siklus II sebesar 85,03%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa aspek keterampilan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu memperoleh nilai rata-rata $\geq 70\%$. Hasil belajar aspek keterampilan siswa mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II karena siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama bulusan. Siswa

aktif dalam mengumpulkan pengetahuannya sendiri guna menyelesaikan permasalahan, sehingga daya serap siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2017) dan Nurhayati (2017) bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan siswa. Sejalan dengan penelitian Juliarto, Oktavianti, & Purbasari (2020) bahwa media pembelajaran menggunakan budaya tradisional masyarakat dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek keterampilan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek keterampilan pada kelas IV SD 4 Hadipolo.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD 4 Hadipolo dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada muatan IPA tahap prasiklus memperoleh presentase ketuntasan belajar 56% meningkat 68% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia prasiklus memperoleh ketuntasan belajar klasikal 60% meningkat 72% pada siklus I dan meningkat 88% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa aspek keterampilan prasiklus memperoleh nilai sebesar 63,6% dengan kategori D (Perlu Bimbingan) meningkat 74,6% dengan kategori C (Cukup) pada siklus I meningkat 85,03% dengan kategori B (Baik) pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneli berharap agar guru dapat melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan mampu mengaktifkan siswa, salah satunya dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan. Selain itu, besar juga harapan peneliti kepada siswa agar mampu mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di sekolah pada kehidupan sehari-hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyanto, A., & Rizqi, H. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam Penguasaan Vocabulary Melalui Penggunaan Media Diorama Pada Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V SDN Pragaan Laok I Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (1), 62-68.
- Hasmiati, J. (2017). Aktivitas dan Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Praktikum: 25-35.
- Hidayat, R. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Israwaty, I. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Eksperimen Pada Materi Penjernihan Air Dalam Pembelajaran IPA. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 33-39.
- Juliarto, F. F., Oktavianti, I., & Purbasari, I. (2020). Implementasi Media Utangklek Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 36-43.
- Lepini, K. N. P., Suarjana, I. M., & Sudarmawan, G. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 278-286.
- Narsa, I. K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 165-170.
- Ni'mah, N., Suminar, T., & Sarwi. (2021). Desain Komik Berbasis *Problem Based Learning* Bermuatan Konservasi Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan. *JIKAP*

- PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 395-406.
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1(4), 369–379.
- Nurhayati, S. (2022). Problem Based Learning dengan Aplikasi Screencast-O-Matic dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3078-3084.
- Novitasari, S., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pembelajaran Daring Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 29-36.
- Rohmah, L., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2022). Implementasi Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 281-288.
- Sanaky, H. A. H. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruuzz Media.
- Sholekhah, K., Roysa, M., & Masfuah, S. (2019). Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media Pohon Ajaib Pada Siswa Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2), 213-229.
- Sidiq, D. A., Fakhriyah, F., Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Progres Pendidikan*, 1(3), 243-250.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Usman, R. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III A SD Negeri 02 Kundur. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(2), 2303-1514: 5-6.
- Vellayati, S. (2017). Analisis Aktivitas Belajar Siswa dan Aktivitas Pembelajaran Guru pada mata pelajaran Kimia. ISBN 978-602-50939-0-6: 123-130.
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia). *Jurnal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174–182.