

Penugasan Diorama Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Ekosistem

Heni Indah Kurniawati, Nurul Ain, Wilujeng Winda Dewi
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Ppg.henikurniawati93630@program.belajar.id
nurulain@unikama.ac.id
wilujengdewi63@guru.sd.belajar.id

Abstract: *This research was motivated by the low learning outcomes of students in science learning. This research aims to increase student activity and learning outcomes in science subjects. The research subjects were class V students at SDN Arjowninangun 1 Malang City, totaling 29 students in the 2024/2025 academic year. This research consists of two cycles, each cycle includes planning, action, observation and reflection activities. Data collection techniques use tests, observation and documentation. The research results show that there was an increase in student learning achievement from cycle I reaching a percentage of 66% to 90% in cycle II with the learning process using the Discovery Learning model which was less focused so that student understanding only focused on smart students. Students learn by inquiry, so they can understand the material. Based on the research results, it can be concluded that the Discovery Learning model can improve collaboration skills and student learning outcomes. Diorama media is a form of media that is created by manipulating real objects into artificial objects in the form of three-dimensional minis that aim to depict real scenes.*

Key words: *Discovery Learning, Diorama, Activeness, Learning Achievement*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Subjek Penelitian adalah siswa kelas V SDN Arjowninangun 1 Kota Malang yang berjumlah 29 siswa pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dari siklus I mencapai 30% menjadi 70%, dan prestasi belajar siswa dari siklus I mencapai presentase 66% menjadi 90% di siklus II dengan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang kurang difokuskan sehingga pemahaman siswa hanya terpusat pada siswa yang pintar. Siswa melakukan pembelajaran secara inquiri, sehingga bisa memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan ketrampilan kolaborasi dan hasil belajar Siswa. Media diorama merupakan salah satu media yang dibuat dengan memanipulasi benda asli menjadi benda tiruan yang berbentuk tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Kata kunci: *Discovery Learning, Diorama, Keaktifan, Prestasi Belajar*

Pendahuluan

Menurut Direktorat PAUD, Dikdas dan Dikmen, (2021), kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan konten yang lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami

konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih model dan pendekatan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Dalam kurikulum merdeka terdapat media pembelajaran menguatkan profil pelajar Pancasila yang berupa gotong royong, mandiri, kreatif dan bernalar kritis. Kemudian, dikembangkan berdasarkan topik tertentu yang terdapat dalam pembelajaran yang telah ditentukan oleh pemerintah. Media bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, terutama untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam mempelajari tentang keseimbangan Ekosistem yaitu Diorama. Menurut Michael, Reiss., Sue, Dale, Tunnicliffe. (2011), Diorama meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan melibatkan pengunjung melalui penceritaan, memungkinkan mereka untuk menghubungkan pengalaman pribadi dan memfasilitasi perancah bagi audiens yang lebih muda untuk memahami konsep biologis yang kompleks. James, Birt, Dirk & Hovorka. (2014), mengatakan bahwa menggunakan Diorama dalam pembelajaran menekankan visualisasi media campuran, termasuk model cetak 3D, yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan memberikan pengalaman interaktif yang nyata yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dalam pemodelan spasial.

Menurut Kustiawan, (2016), Media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dari guru ke murid dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi khusus media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian murid, untuk memperjelas penyampaian pesan, untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, untuk menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir, untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

Salah satu media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran materi ekosistem adalah media diorama. Media diorama merupakan salah satu media yang dibuat dengan memanipulasi benda asli menjadi benda tiruan yang berbentuk tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Salah satu materi IPAS yang membutuhkan media dalam penyampaian pesan adalah materi ekosistem.

Guru memiliki peran dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar menunjang hasil belajar yang diinginkan. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru. Menurut Azhar, (2013), Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Menurut Wilda, Susanti., Darmanta, Sukrianto., Dochi, Ramadhani, (2020), Pembelajaran penemuan adalah model instruksional yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kognitif dengan melibatkan siswa dalam pemecahan

masalah dan eksplorasi, seperti yang ditunjukkan dalam studi tentang siswa Sistem Informasi. Marina, Rizki, Tri & Cahyani, (2021), mengatatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mendorong siswa menemukan konsep melalui eksplorasi, percobaan, dan analisis, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar secara signifikan dalam pembelajaran IPA. Imam, (2020) Mengatakan bahwa model *Discovery Learning* menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, dan pengambilan kesimpulan, meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada pemahaman melalui pengalaman langsung, seperti observasi dan eksperimen, yang memungkinkan siswa menarik kesimpulan secara mandiri. Nusandari, Kusumastuti, (2022), mengatakan pembelajaran penemuan melibatkan siswa yang mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan dan menggeneralisasi pengetahuan, dengan fokus pada kegiatan yang berpusat pada siswa yang mengintegrasikan pengetahuan baru dan yang sudah ada.

Meningkatnya hasil belajar siswa, dapat dapat dilihat pada presentasi ketuntasan hasil belajar siswa mulai prasiklus sampai pelaksanaan tahap siklus II. Mengamati keaktifan siswa di ruang kelas sangat penting untuk meningkatkan hasil pendidikan. Berbagai metodologi telah dikembangkan untuk memantau dan menilai keterlibatan dan perilaku siswa secara efektif. Menurut Merrett & Wheldall, (1986) Kerangka kerja OPTIC menyediakan pendekatan terstruktur untuk mengamati murid dan guru, memastikan penilaian dinamika kelas yang andal dan valid. Dalam emantau Kemajuan Siswa Cotton, (2009) mengatakan bahwa Penelitian menunjukkan bahwa pemantauan pembelajaran siswa secara berkelanjutan merupakan faktor kunci yang membedakan praktik pendidikan yang efektif. Pemantauan ini sangat berkorelasi dengan prestasi siswa, menyoroti pentingnya mengamati keaktifan siswa sebagai bagian dari strategi pendidikan yang lebih luas. Salah satu penggunaan inovasi teknologi dari Peng et al., (2017), mengemukakan bahwa kemajuan terbaru termasuk sistem pemantauan perilaku kelas yang menggunakan pengenalan wajah dan suara. Teknologi ini menangkap data real-time tentang ekspresi dan interaksi siswa, meningkatkan objektivitas evaluasi dan berpotensi meningkatkan kualitas pengajaran. Meskipun metode observasi ini bermanfaat, mereka juga dapat menimbulkan kekhawatiran tentang privasi dan potensi pengawasan berlebihan dalam pengaturan pendidikan, yang dapat berdampak negatif pada pengalaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang, bahwa selama proses pembelajaran IPAS, siswa memiliki minat belajar yang kurang terhadap mata Pelajaran IPAS, dikarenakan dirasa kurang menarik, sehingga pada saat proses pembelajaran suasana kelas cukup ramai dan tidak kondusif. Siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak menggunakan kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan kesulitan apa yang sedang dialami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang, terungkap bahwa proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran dan siswa hanya terfokus pada LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga proses pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan respon yang kurang baik, seperti tidak fokus saat guru menjelaskan. Hal tersebut didukung juga hasil wawancara dengan siswa, yang menyatakan pembelajaran selama ini hanya berlangsung dengan penjelasan dari guru dan terfokus pada LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga pembelajaran yang berlangsung membosankan dan kurang menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kurangnya respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dinyatakan tuntas apabila nilai memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Berdasarkan hasil nilai pada materi ekosistem kelas V di awal pembelajaran persentase tuntas yaitu 3% dan persentase yang tidak tuntas 97%, dengan nilai rata-rata dibawah 50, yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil penelitian oleh Ika, M, (2015) tentang pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media diorama dengan kelompok kontrol yang diberi perlakuan menggunakan media ilustrasi pada buku teks.

Penelitian lainnya yang pernah dilakukan adalah oleh Normilasari & Haidawati, (2016) tentang upaya meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya tahun ajaran 2015/2016, yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 5 Langkai Palangkaraya pada saat pembelajaran IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media gambar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media diorama dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada materi keseimbangan ekosistem kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang. Dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media diorama pada materi keseimbangan ekosistem kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang.

Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SDN Arjowinangun 1 Kota Malang, Jalan Tutut Gang III No. 58 RT 004 RW 008, Arjowinangun, Kec. Kedungkandang, Kota Malang Prov. Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tanggal 19 Agustus 2024 sampai dengan 30 Agustus 2024.

Siswa yang diteliti pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang sebanyak 29 siswa/i. Siswa dikelas ini memiliki karakteristik yang

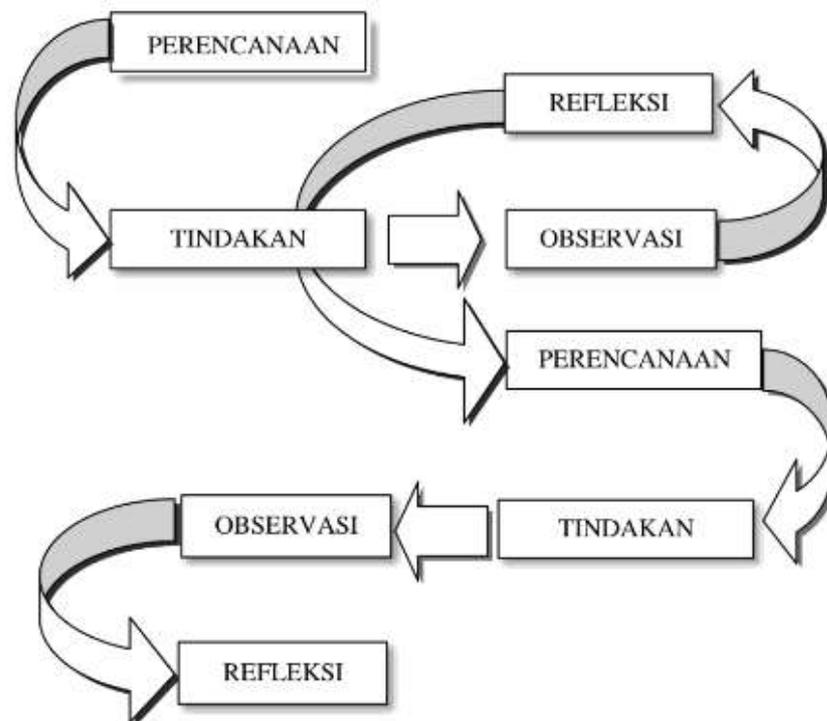
beragam, baik dari prestasi belajar maupun partisipasi orang tua dalam keberhasilan pendidikan anaknya.

Siklus berulang dalam pelaksanaan PTK ini menurut Kemmis dan Mc Taggart yaitu (1) perumusan masalah dan perencanaan Tindakan penelitian, (2) pelaksanaan Tindakan sesuai dengan rencana Tindakan penelitian, (3) pengamatan pelaksanaan Tindakan, (4) refleksi hasil penelitian untuk merencanakan tindak lanjut. Menurut Kasinah, (2013), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses siklus yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pengajaran dan mengatasi masalah kelas. Model desain-PTK yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart menekankan pendekatan sistematis untuk penelitian tindakan, mengintegrasikan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini sangat penting dalam meningkatkan pengambilan keputusan organisasi dan mendorong pembelajaran kolaboratif. Beberapa komponen Utama Model Desain-PTK yaitu:

1. Perencanaan: Melibatkan mengidentifikasi kebutuhan dan menetapkan tujuan, selaras dengan prinsip-prinsip penelitian tindakan yang melibatkan anggota organisasi dalam proses pengambilan keputusan (Cunningham, (1976).
2. Tindakan: Implementasi strategi berdasarkan fase perencanaan, yang sangat penting untuk pemecahan masalah praktis dalam konteks dunia nyata. Järvinen, (2005).
3. Pengamatan: Pemantauan berkelanjutan atas tindakan yang dilaksanakan untuk mengumpulkan data dan wawasan, memastikan bahwa proses tetap adaptif dan responsive. Zuber-Skerritt, (2002).
4. Refleksi: Evaluasi kritis terhadap hasil, memungkinkan penyesuaian dan penyempurnaan dalam siklus masa depan, sehingga mempromosikan budaya pembelajaran dan peningkatan. (Cunningham, (1976).

Sementara model desain-PTK efektif, beberapa sarjana berpendapat bahwa integrasinya dengan penelitian ilmu desain dapat menghadirkan tantangan karena asumsi paradigmatik yang berbeda. Iivari & Venable, (2009). Ini menyoroti perlunya pertimbangan yang cermat ketika menerapkan kerangka kerja ini dalam praktik.

Sesuai dengan karakteristiknya, rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 4 tahap kegiatan. Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang telah umum dilakukan. Menurut Waseno, (1994), proses penelitian tindakan adalah suatu proses daur ulang dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (perenungan, pemikiran dan evaluasi). Penelitian yang dilakukan direncanakan terdiri dari dua siklus dan dua pertemuan.



Gambar-1-Desain-PTK-Model-Kemmis-McTaggart

Parnawi, (2020)

Menurut Kemmis dan Mc Taggart, tahap observasi adalah tahap dimana peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa, partisipasi siswa dalam pembelajaran, penggunaan media papan waktu, serta respon dan reaksi siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Menurut Arikunto, (2014) Observasi ini akan dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati situasi, kondisi, serta perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengamati aspek-aspek yang diteliti selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

Selanjutnya, tahap observasi Dalam waktu yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil tindakan penelitian. Dalam penelitian ini , penulis dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Observasi ini meliputi kegiatan mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap gejala dari proses dan hasil yang dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan model *discovery learning* dan perubahan-perubahan yang terjadi.

Refleksi merupakan hasil dari evaluasi yang dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tahap ini akan

dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Data dalam penelitian tindakan kelas adalah bentuk informasi yang berkait dengan kondisi, proses dan keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh siswa. Data yang diperoleh yaitu data kualitatif yang berupa angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan cara menghitung jumlah, menghitung rata-rata (rerata), menghitung nilai persentase, membuat grafik.

Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa soal pretest, soal evaluasi dan post test. Sedangkan teknik non tes berupa observasi dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil belajar IPAS siswa pada setiap siklus sekurang – kurangnya 75% dari jumlah siswa mencapai KKM 70 dan adanya peningkatan ketrampilan kolaborasi siswa pada setiap siklus sekurang – kurangnya mencapai kriteria baik $\geq 80\%$. Setiap tahap dilakukan secara berkesinambungan dan saling terhubung untuk mencapai tujuan penelitian.

Data dianalisis untuk menghitung presentase hasil belajar siswa setiap siklus. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam rumus dibawah ini:

$$Persentase = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan :

$\sum x$ = Keseluruhan Siswa Tuntas
n = Keseluruhan Jumlah Siswa

Berdasarkan rumus diatas akan mengetahui perkembangan pembelajaran IPAS dari siklus ke siklus,

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengobservasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi terlebih dahulu masalah yang terjadi di dalam kelas. Hasil Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang terlihat masih kurangnya kolaborasi antar siswa dan pembelajaran hanya berpusat pada buku ajar atau LKS, serta rendahnya keterampilan siswa dan partisipasi siswa. Akibatnya, hasil belajar IPAS tergolong rendah dan sedikit untuk diminati siswa.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pre-test siswa berikut:

Tabel 1. Data Hasil Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus

No.	Kriteria	Jumlah	Presentase	Aspek Ketercapaian
1.	Belum mencukupi KKM	28	97%	Tidak Tuntas

2.	Sudah mencukupi KKM	1	3%	Tuntas
3.	Total Jumlah Siswa	29	100%	

Berdasarkan table diatas, dapat terlihat bahwa kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS sangat rendah. Dan hal tersebut disebabkan beberapa faktor, seperti kurangnya motivasi belajar, kurangnya kolaborasi antar siswa dan guru. Kurangnya focus siswa dalam menerima pelajaran.

Siklus I

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus 1, nilai ketuntasan siswa pada mata pelajaran IPAS materi Keseimbangan Ekosistem sebanyak 10 atau 34%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 19 atau 66%. Hasil nilai rata-rata siswa 47. Hasil belajar siswa pada materi satuan waktu kelas V pada siklus I berbantuan slide presentasi dan pembuatan papan rantai makanan sudah mengalami peningkatan dari hasil prasiklus sebelum menggunakan slide presentasi dan pembuatan papan rantai makanan , masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum atau KKM. Hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 2. Data Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus 1

No.	Kriteria	Jumlah	Presentase	Aspek Ketercapaian
1.	Belum mencukupi KKM	19	66%	Tidak Tuntas
2.	Sudah mencukupi KKM	10	34%	Tuntas
3.	Total Jumlah Siswa	29	100%	

Siklus II

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II, nilai ketuntasan siswa pada mata pelajaran IPAS materi Interaksi antar Komponen Ekosistem sebanyak 10 atau 34%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 10 atau 90%. Hasil nilai rata-rata siswa 71. Hasil belajar siswa pada materi satuan waktu kelas V pada siklus III berbantuan pembuatan diorama rantai makanan sudah mengalami peningkatan dari hasil siklus sebelum melakukan pembuatan diorama rantai makanan, masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum atau KKM. Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada table dibawah ini;

Tabel 3. Data Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus 2

No.	Kriteria	Jumlah	Presentase	Aspek Ketercapaian
1.	Belum mencukupi KKM	3	10%	Tidak Tuntas
2.	Sudah mencukupi KKM	26	90%	Tuntas
3.	Total Jumlah Siswa	29	100%	

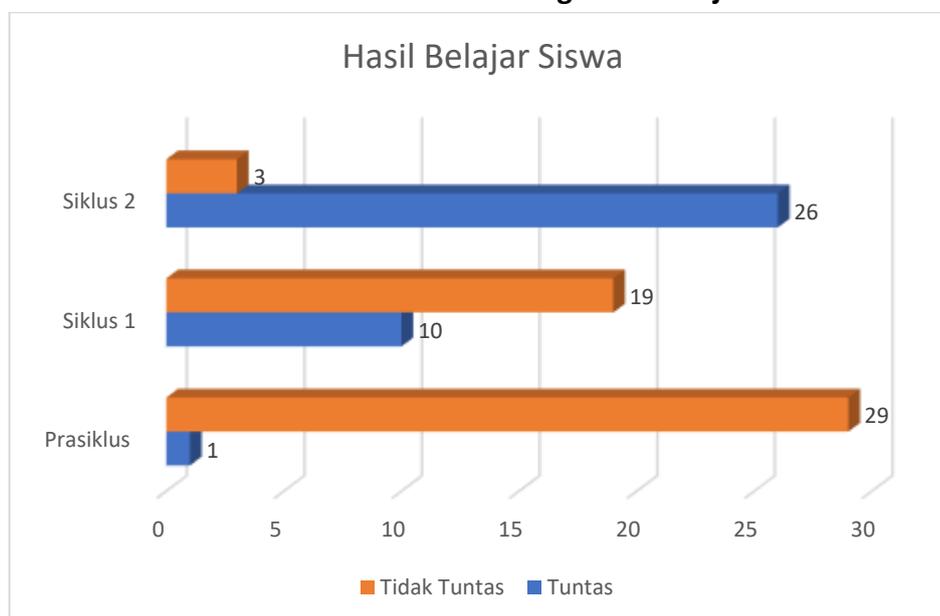
Berikut merupakan rangkuman hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II yang disajikan pada table berikut:

Tabel 4. Prestasi belajar Siswa Ddari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Kriteria	KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1.	Belum mencukupi KKM	≤ 70	28	10%	19	66%	3	10%
2.	Sudah mencukupi KKM	≥ 70	1	90%	10	34%	26	90%
3.	Total Jumlah Siswa		29	100%	29	100%	29	100%

Berdasarkan pembahasan setiap siklus, maka secara keseluruhan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 2 pada nilai rata-rata kelas maupun presentasi ketuntasan, dimana penelitian mencapai kriteria keberhasilan sangat baik nilai rata-rata kelas maupun prosentase ketuntasan mencapai kriteria keberhasilan. Berikut hasil peningkatan belajar siswa dalam bentuk grafik:

Gambar Grafik 2 Hasil Peningkatan Belajar Siswa



Grafik 1 menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dengan semakin banyak siswa tuntas dan semakin sedikit siswa yang tidak tuntas KKM dari setiap siklus.

Hal ini dilakukan untuk meningkatkan dengan menerapkan penggunaan media pada siklus I dan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dari

pembentukan kelompok dengan menyamaratakan kemampuan akademik siswa, pemberian reward, dan penugasan. Pada siklus II ada 3 siswa yang tidak tuntas KKM atau 10% dari keseluruhan jumlah siswa.

Data yang didapatkan bahwa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, penelitian yang dilakukan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hasil yang menunjukkan dalam penugasan membuat diorama tentang interaksi antar komponen makhluk hidup mampu meningkatkan kreatifitas dan pemikiran kritis yang sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil dari penilitan tindakan hasil yang dilakukan di kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pembuatan Diorama sebagai penugasan bisa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa dengan model *Discovery Learning* juga disertai beberapa faktor pendukung dan penghambat. Adapun yang menjadi faktor pendukungnya, antara lain: 1) Kegiatan diskusi dalam pembelajaran berjalan dengan baik, 2) adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran, 3) Peran guru yang membantu siswa dalam menyelesaikan penugasan, 4) Keterlibatan siswa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, 5) Beberapa siswa menikmati tantangan dan optimis pada keberhasilan.

Sedangkan, faktor penghambatnya antara lain: 1) Keterbatasan waktu untuk lebih mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta, 2) Terganggunya konsentrasi siswa yang disebabkan oleh salah satu teman yang mengganggu, 3) modul ajar yang dibuat masih ada kekurangan sehingga menjadi penghambat dalam proses pengembangan berfikir kreatif siswa, 4) LKS kurang mendukung siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya, 5) Media masih belum cukup untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Keaktifan dari siswa secara keseluruhan yang diobservasi peneliti dari pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel dibawah ini;

Tabel 5. Rekapitulasi Keaktifan Siswa Siklus I dan II

No	Perilaku Siswa yang Diamati	Kemunculan			
		Siklus I		Siklus II	
		ada	Tidak	Ada	Tidak
1	Suasana belajar siswa yang kondusif	√		√	
2	Siswa mengkaitkan topik pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari		√	√	

3	Siswa menyimak penjelasan guru	√		√	
4	Siswa memakai buku ajar yang sudah ada		√	√	
5	Siswa mempelajari topik pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai	√		√	
6	Siswa duduk berkelompok untuk berdiskusi dan berkolaborasi	√		√	
7	Pada kegiatan kelompok siswa menyelesaikan penugasan yang telah diberikan	√		√	
8	Tanya jawab dengan siswa terhadap materi yang masih kurang dipahami	√		√	
9	Siswa melakukan refleksi mengenai materi yang disampaikan		√	√	
10	Menyelesaikan Lembar Kerja yang diberikan guru.	√		√	
Jumlah komponen		7	3	10	0
Prosentase %		70 %	30%	100&	0

Proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* kurang difokuskan sehingga pemahaman siswa hanya terpusat pada siswa yang pintar. Sedangkan pada siklus 2 proses pembelajaran sudah efektif dan guru lebih intensif membimbing siswa yang sulit memahami materi. Siswa melakukan pembelajaran secara inquiri, sehingga bisa memahami materi walaupun diberi soal evaluasi yang berbeda dan tingkat kesulitannya makin tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka penulis menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pembuatan Diorama sebagai penugasan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SDN Arjowinangun 1 Kota Malang. Hal ini bisa dilihat dari hasil

ulangan siswa pada siklus I mencapai 66% pada Siklus 2 mencapai 90%. Hal tersebut merupakan hasil yang sangat terlihat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas maka hasil belajar juga akan meningkat.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar pelajaran IPAS lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa. Untuk melaksanakan model pembelajaran *Discovery Learning* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa di terapkan dengan model untuk memberikan aktifitas kepada siswa. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pembelajaran, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan ketrampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu membuat sesuatu yang baru dengan kreatifitas yang mereka miliki.

Daftar Rujukan

- Anisykurlillah Ika Murtiana, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul", *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 77.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Biseri, Hasan. 2014. "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Dengan Menciptakan Ruang Yang Kondusif Untuk Membangun Sugesti Siswa". *Jurnal. Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Sidoarjo (Vol: 2, No: 1, 2014).*" *Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol 2.1 (2014)*
- Bart, Cunningham. (1976). 4. Action Research Toward a Procedural Model. *Human Relations*, doi: 10.1177/001872677602900302
- Bart, Cunningham. (1976). 4. Action Research Toward a Procedural Model. *Human Relations*, doi: 10.1177/001872677602900302
- Direktorat PAUD, Dikdas dan Dikmen (2021). "Buku saku tanya jawab kurikulum merdeka". *repositori.kemdikbud.go.id*. Diarsipkan dari versi asli tanggal 2022-04-12. Diakses tanggal 2022-04-05.
- Frank, Merrett., Kevin, Wheldall. (1986). 1. Observing Pupils and Teachers In Classrooms (OPTIC): a behavioural observation schedule for use in schools. *Educational Psychology*, doi: 10.1080/0144341860060107
- Imam, Syarifudin. (2020). 7. Increasing Mathematics Learning Outcomes on Fraction Materials Through Discovery Learning Model. doi: 10.20961/SHES.V3I4.54372
- James, R., Birt., Dirk, S., Hovorka. (2014). 8. Effect of mixed media visualization on learner perceptions and outcomes.
- Juhani, livari., John, R., Venable. (2009). 1. Action research and design science research - Seemingly similar but decisively dissimilar.
- Kathleen, Cotton. (2009). 2. Monitoring Student Learning in the Classroom.
- Kemmis, S., Mctaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing Critical Participatory Action Research. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1–31.

- Kustiawan, Usep (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Gunung Samudera. hlm. 6.
- Marina, Rizki, Tri, Cahyani. (2021). 3. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V. doi: 10.20961/SHES.V3I4.53366
- Michael, Reiss., Sue, Dale, Tunnicliffe. (2011). 1. Dioramas as Depictions of Reality and Opportunities for Learning in Biology. Curator: The Museum Journal, doi: 10.1111/J.2151-6952.2011.00109.X
- Normilasari dan Purna Haidawati, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2, No.1, Desember 2016. h. 15.
- Nusandari, Kusumastuti. (2022). 5. Penerapan metode discovery learning sebagai cara meningkatkan keaktifan siswa untuk menemukan rumus sudut rangkap materi trigonometri. *Prismatika*, doi: 10.33503/prismatika.v4i2.1872
- Ortrun, Zuber-Skerritt. (2002). 2. A model for designing action learning and action research programs. *The Learning Organization*, doi: 10.1108/09696470210428868
- Pertti, Järvinen. (2005). 5. Action research as an approach in design science.
- Robert, R., Reitano. (2023). 12. Menghasilkan Siswa Aktif, Kreatif dan Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Strategi Discovery Learning. doi: 10.31219/osf.io/uke4m
- Siti, Khasinah. (2013). 2. Classroom Action Research. doi: 10.22373/PJP.V4I1.159
- Wang, Peng., Zhang, Shujie., Shi, Jieru., Gong, Xiaojun., Wen, Xin., Zhao, Liwen., Zhang, Lihui. (2017). 4. Classroom behavior monitoring system and method based on face and voice recognition.
- Wilda, Susanti., Darmanta, Sukrianto., Dochi, Ramadhani. (2020). 4. Pengaruh Model Discovery Learning dalam Kemampuan Berpikir Kritis dan Kognitif Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi. doi: 10.24036/INVOTEK.V20I3.742