



Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon

Siti Rahma✉, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Arief Hidayat Afendi, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Fahrur Rizal, SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon

Slamet Hidayat, SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon

✉ sitirahma431@gmail.com

Abstract: Learning activeness is one of the indicators of success in the learning process. Based on observations, the learning activeness of 3rd grade students of SDN Pegambiran 2 Cirebon City is still low with a percentage of 47.5%. The purpose of this study was to determine the increase in learning activeness of 3rd grade students of SDN Pegambiran 2 Cirebon City through the application of ecosystem diorama media. Classroom action research was conducted in class 3 with 34 students. Data collection techniques with observation and documentation. The results showed that in cycle I, students became active learners (average = 2.5) and included moderate criteria (62.5%). While in cycle II, students became very active learners (average = 3.2) and included high criteria (80%). Thus, each cycle has increased, namely from pre-cycle (47.5%) to cycle I (62.5%) of 15%, and from cycle I to cycle II (80%) of 17.5%. The conclusion of this study is that the application of ecosystem diorama media can increase the learning activeness of 3rd grade students of SDN Pegambiran 2 Cirebon City.

Keywords: Learning activeness, diorama media, ecosystem, grad 3, learning

Abstrak: Keaktifan belajar adalah salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 masih rendah dengan persentase 47,5%. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon melalui penerapan media diorama ekosistem. Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas 3 dengan siswa yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, siswa menjadi aktif belajar (rata-rata= 2,5) dan termasuk kriteria sedang (62,5%). Sedangkan pada siklus II, siswa menjadi sangat aktif belajar (rata-rata= 3,2) dan termasuk kriteria tinggi (80%). Sehingga, setiap siklusnya terjadi peningkatan yaitu dari pra-siklus (47,5%) ke siklus I (62,5%) sebesar 15%, dan dari siklus I ke siklus II (80%) sebesar 17,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media diorama ekosistem dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon.

Kata kunci: Keaktifan belajar, media diorama, ekosistem, kelas 3, pembelajaran

Received 14 Januari 2025; **Accepted** ...20 Januari 2025; **Published** 10 Februari 2025

Citation: Rahma, S., Afendi, A.H., Rizal, F., & Hidayat, S. (2025). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (01), 28-35.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting karena menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Keaktifan belajar siswa dapat terlihat dari antusias dan semangat belajar siswa, sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa akan berusaha menyelesaikan masalah, mencari, berfikir kritis serta menyimpulkan pembelajaran. Selain itu siswa yang mempunyai semangat belajar akan memiliki perhatian yang tinggi pada pembelajaran dengan berpendapat ataupun bertanya (Evitasari dan Aulia, 2022).

Menurut Afifah *et al.* (2022), pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar. Siswa adalah subyek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Adanya media pembelajaran akan membantu siswa untuk lebih dekat dengan objek belajarnya, seperti materi IPA di Sekolah Dasar yang mencakup makhluk hidup, lingkungan tak hidup (abiotik), dan fenomena-fenomena yang muncul di lingkungan (alam).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai dampak yang sangat besar terhadap proses belajar siswa. Media pembelajaran adalah jembatan penghubung diantara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Guru juga perlu memperhatikan pemilihan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Lalu, guru juga harus menguasai cara penggunaan media ataupun alat peraga yang digunakan. Guru dapat memilih menggunakan media dalam bentuk yang nyata atau konkret. Media seperti alat peraga benda yang konkret bertujuan untuk memperkenalkan dan memperjelas suatu unit materi pelajaran tertentu. Benda konkret adalah media pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar siswa yang mudah dikenal dan juga didapatkan (Ningrum & Fathurrahman, 2024).

Menurut Ramadiani (2021), anak sekolah dasar termasuk ke dalam tahapan pembelajaran operasional konkret, yaitu proses pembelajarannya ideal menggunakan benda atau peristiwa yang nyata sesuai dengan kehidupan siswa. Khususnya dalam pembelajaran IPA di SD, pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung dan kontekstual untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa. Menurut Hendri & Kenedi, (2018), pembelajaran IPA adalah salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap level pendidikan, termasuk level sekolah dasar. Karena, pembelajaran IPA berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar siswa yang dapat membantu siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang lingkungan dan fenomena alam. Salah satu konsep dalam pembelajaran IPAS adalah ekosistem yang menuntut siswa untuk memahami hubungan antar komponen biotik dan abiotik dalam lingkungan. Berdasarkan hasil observasi di kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa keaktifan siswa kelas 3 dalam belajar masih rendah yang dibuktikan dari hasil observasi pada tahap pra-siklus didapatkan nilai persentase keaktifan belajar sebesar 47,5% yang tergolong ke dalam kategori rendah. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang belum menggunakan media interaktif, sehingga cenderung membuat siswa bosan dan menjadi pasif serta kurang terlibat dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat meningkatkan keaktifan belajar adalah media diorama.

Media diorama memberikan visualisasi nyata terhadap konsep ekosistem, yang memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Evitasari dan Aulia, 2022). Media diorama adalah miniatur atau pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil yang digunakan untuk memperagakan atau

menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil, contohnya seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Menurut Dayana *et al.* (2021), media diorama adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih konkret dan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Model *project based learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa aktif dalam pembelajaran. Model PjBL merupakan model pembelajaran inovatif berpusat pada siswa (*student centered*), guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, serta melibatkan kerja proyek yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah (Ningrum & Fathurrahman, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Yuniarsih (2021), menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan menggunakan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kluwut 04 Brebes pada mata pelajaran IPA materi siklus air. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 74% dan siklus II ketuntasan klasikal sebesar 100%. Lalu, hasil penelitian dari Evitasari dan Aulia (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam IPA (t_{hitung} sebesar 16.969 dan t_{tabel} yaitu 1,672).

Berdasarkan permasalahan kurangnya keaktifan belajar siswa kelas 3 di SDN Pegambiran 2, memotivasi peneliti untuk mencoba menerapkan penggunaan media diorama pada materi ekosistem. Sehingga, diharapkan setelah penerapan media diorama yang dibantu dengan model *project based learning* (PjBL) dapat berdampak pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini berjudul "*Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon*". Secara garis besar, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon melalui penerapan media diorama ekosistem.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang biasanya dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon melalui penerapan media diorama ekosistem dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu:

1. Tahap perencanaan (*Planning*), yaitu mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan tindakan, menyusun rancangan pembelajaran dan menyiapkan lembar observasi.
2. Tahap pelaksanaan (*Action*), yaitu melaksanakan rancangan pembelajaran yang dibuat.
3. Tahap observasi (*Observation*), yaitu mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi dan mendokumentasikannya.
4. Tahap refleksi (*Reflecting*), yaitu menganalisis data hasil observasi dan menyusun perencanaan untuk perbaikan siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung aktivitas belajar siswa di kelas dan dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar dari setiap kegiatan yang dilakukan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator keaktifan belajar siswa (dilihat pada **Tabel 1.**). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 17 perempuan yang memiliki tingkat keaktifan belajar heterogen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pegambiran 2 kota Cirebon pada tanggal 21-28 Oktober 2024 disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPAS kelas 3 agar tidak mengganggu aktivitas belajar pelajaran lain.

Tabel 1. *Indikator Keaktifan Belajar Siswa*

No.	Keaktifan	Indikator/ Aspek
1.	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	a. Bersikap tenang b. Duduk rapi c. Menyiapkan buku pelajaran d. Berdo'a sebelum belajar
2.	Keikutsertaan dalam pelaksanaan pembelajaran	a. Mendengarkan guru b. Memperhatikan guru c. Melaksanakan arahan guru d. Mengerjakan lembar kerja
3.	Mengajukan pertanyaan jika menemukan kesulitan	a. Bertanya dengan mengangkat tangan b. Bertanya dengan jelas c. Bertanya menggunakan bahasa yang baik d. Bertanya kepada teman
4.	Melaksanakan diskusi dengan tertib	a. Berdiskusi dengan tertib b. Ikut membantu dalam diskusi c. Menyampaikan hasil diskusi d. Menyampaikan pendapat
5.	Evaluasi diri dan refleksi	a. Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu b. Membuat kesimpulan c. Membuat refleksi belajar d. Mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir

Tabel 2. *Kriteria capaian keaktifan belajar siswa (Arikunto. 2017)*

Capaian	Kriteria
75% – 100%	Tinggi
51% – 74%	Sedang
25% – 50%	Rendah
0% – 24%	Sangat rendah

Tabel 4. *Koversi nilai keaktifan belajar*

Nilai	Keterangan
3.1 – 4	Sangat aktif
2.1 – 3	Aktif
1.1 – 2	Cukup aktif
0 – 1	Kurang aktif

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon” telah dilaksanakan dengan baik. Secara keseluruhan hasil dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam **Tabel 3.**, sebagai berikut:

Tabel 3. *Rekapitulasi keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2*

Hasil	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	66.0	86.2	110
Rata-Rata	1.9 (Cukup aktif)	2.5 (Aktif)	3.2 (Sangat aktif)
Capaian Tindakan	47,5% (rendah)	62,5% (sedang)	80%, (tinggi)
Peningkatan	-	15%	17,5%

PEMBAHASAN

Pada pra-siklus, peneliti mengajar secara langsung materi ekosistem di kelas 3 menggunakan media gambar cetak sederhana dengan model konvensional (ceramah). Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada pra-siklus (**Tabel 3.**) menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon adalah cukup aktif dengan rata-rata sebesar 1,9 (dilihat **Tabel 4.**) dan persentase 47,5 % yang termasuk kriteria rendah (dilihat **Tabel 2.**). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan model pembelajaran yang kurang interaktif membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Sehingga, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas, siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru saja tanpa bekerja sama dalam kelompok. Dalam hal ini sangat penting bagi seorang guru untuk menggunakan media dan model pembelajaran yang interaktif dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Menurut Widyaningsih *et al.* (2021), media yang kurang interaktif dapat membuat siswa tidak tertarik dan bosan dalam mempelajari suatu materi. hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu media dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran, menarik, mudah diperoleh, guru dapat mengaplikasikan media dalam pembelajaran, dan media digunakan secara maksimal. Berdasarkan hasil pra-siklus bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah, sehingga peneliti melakukan tindak lanjut melalui siklus I untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon pada materi ekosistem.



Gambar 1. Media diorama sederhana ekosistem pantai

Pada siklus I, peneliti mengajar di kelas 3 menggunakan media diorama sederhana ekosistem pantai (dilihat pada **Gambar 1.**) dengan model *project based learning* (PjBL). Dalam pembelajaran, siswa menganalisis komponen biotik dan abiotik dari suatu ekosistem melalui media diorama ekosistem pantai dan observasi secara langsung di lingkungan sekolah. Sehingga, siswa dapat belajar secara kontekstual dengan contoh media konkret dan terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I (**Tabel 3.**) menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon sudah meningkat menjadi aktif dengan rata-rata sebesar 2,5 dan persentase 62,5% yang termasuk kriteria sedang (dilihat **Tabel 2.**). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama ekosistem dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Karena, siswa belajar dengan media konkret yang dapat dilihat dan dipegang secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa pun secara aktif melakukan observasi langsung di lingkungan sekolah. Menurut Mahmudi *et al.* (2023), media konkret dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep pembelajaran secara nyata, siswa dapat melakukan pengamatan langsung dengan media, menciptakan situasi belajar yang efektif, mengembangkan motivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Berdasarkan hasil siklus I bahwa keaktifan belajar siswa sudah meningkat menjadi aktif menggunakan diorama ekosistem sederhana dengan model PjBL. Peneliti tetap melakukan tindak lanjut melalui siklus II untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon dengan membuat diorama ekosistem sederhana secara langsung.



Gambar 2. Siswa membuat diorama ekosistem secara berkelompok

Pada siklus II, peneliti mengajar di kelas 3 menggunakan media diorama sederhana ekosistem pantai (dilihat pada **Gambar 1.**) dengan model *project based learning* (PjBL). Dalam pembelajaran, siswa membuat diorama ekosistem secara berkelompok dengan jenis ekosistem yang berbeda setiap kelompoknya. Sehingga, siswa aktif bekerja sama dengan kelompoknya untuk membuat diorama dan menjelaskan komponen apa saja yang terdapat di dalam ekosistem yang dibuat (dilihat pada **Gambar 2.**). Selama observasi, keaktifan siswa dalam belajar sangat terlihat, siswa antusias dan semangat untuk membuat diorama bersama kelompoknya. Hasil diorama ekosistem yang telah dibuat siswa dapat dilihat pada **Gambar 3.** sebagai berikut:



Gambar 3. Diorama ekosistem yang dibuat oleh siswa kelas 3

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II (**Tabel 3.**) menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon semakin meningkat menjadi sangat aktif dengan rata-rata sebesar 3,2 dan persentase 80% yang termasuk kriteria tinggi (dilihat **Tabel 2.**). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembuatan media diorama ekosistem secara langsung yang dilakukan oleh siswa semakin meningkatkan keaktifan belajar siswa. Karena, siswa saling bekerja sama membuat media diorama ekosistem secara langsung untuk digunakan siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Nurani *et al.* (2024), media diorama memberikan gambaran tentang konsep/ pemandangan sebenarnya dalam bentuk mini tiga dimensi, sehingga siswa akan tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pada siklus II, keaktifan belajar siswa belum mencapai 100%. Karena, di kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon terdapat beberapa siswa yang belum lancar membaca. Sehingga, mereka belum dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal dan masih perlu bimbingan khusus. Hal tersebut mempengaruhi hasil perhitungan rata-rata keaktifan belajar siswa.



Gambar 4. Diagram peningkatan keaktifan belajar siswa

Berdasarkan data pada **Gambar 4.**, dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada pra-siklus (47,5%) ke siklus I (62,5%) mengalami peningkatan sebesar 15% . Lalu, dari siklus I ke siklus II (80%) mengalami peningkatan sebesar 17,5%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti media diorama ekosistem sederhana dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 antusias dan semangat belajar karena adanya media konkret yang dapat dipegang secara langsung oleh Siswa. Siswa lebih suka dan senang dengan menggunakan media yang nyata dalam pembelajaran.

Menurut Imanulhaq & Ichsan (2022), siswa usia 7-12 tahun seperti kelas 3 SD termasuk dalam tahap operasional konkret (teori Piaget), dimana siswa sudah dapat berpikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Sehingga, guru dapat memenuhi kebutuhan siswa melalui penggunaan media konkret seperti diorama ekosistem untuk memudahkan siswa belajar dan aktif dalam pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas 3 SDN Pegambiran 2 kota Cirebon mengalami peningkatan setiap siklusnya melalui penerapan media diorama ekosistem. Pada pra-siklus, siswa cukup aktif (rata-rata= 1,9) dan termasuk kriteria rendah (47,5 %). Pada siklus I, siswa menjadi aktif (rata-rata= 2,5) dan termasuk kriteria sedang (62,5%). Pada siklus II, siswa menjadi sangat aktif (rata-rata= 3,2) dan termasuk kriteria tinggi (80%). Penerapan media diorama ekosistem membuat siswa terlibat aktif selama pembelajaran di kelas dan pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan media konkret tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afifah, D.N., Widiyono, A., & Attalina, S.N.C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 528-533.
2. Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
3. Dayana, R., Winarni, E.W., Agusdianita, A.N. (2021). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam Pembelajaran IPA terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Juridiknas)*, 1(1), 106-114.
4. Evitasari, A.D., & Aulia, M.S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*. 3(1), 1-19.

5. Hendri, S., & Kenedi, A. K. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 10- 24.
6. Imanulhaq, E., & Ichsan, I. (2022). Analaisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Perasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.
7. Mahmudi, A., Kusumaningsih, W., Mushanafah, Q. (2023). Analisis Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 Materi Pengukuran di SD Supriyadi 02 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 9(2), 4140-4150.
8. Ningrum, D.P., & Fathurrahman, M. 2024. Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan melalui Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Diorama Peserta Didik Kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 15(1), 11-21.
9. Nurani, R.E., Kartinah, K., Arfiningsih, Y., & Wuryandini, E. (2024). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Diorama Peta. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 993-1000.
10. Ramadianti, Astria Ayu. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMATIKA*, 10(2), 93-98.
11. Widyaningsih, N., Komalasari, M.D., & Purnomo, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Online* pada Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community Service*, 1(2), 347-361.
12. Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Diorama. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).

PROFIL SINGKAT

Siti Rahma adalah mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang II 2024 jurusan PGSD, Universitas Muhammadiyah Cirebon. Ia melakukan PPL PPG di Kota Cirebon tepatnya di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon.

Arief Hidayat Afendi adalah dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) jurusan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Muhammadiyah Cirebon. Beliau pun merupakan dosen pembimbing lapangan PPL PPG di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon.

Farur Rizal adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon, sekaligus Pembina ekstrakurikuler BTQ (Baca Tulis Qur'an). Beliau pun merupakan guru paming bagi mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Slamet Hidayat adalah kepala sekolah SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon. Selain itu, beliau pun aktif dalam kegiatan pengujian mahasiswa PPG dalam jabatan.