



The Implementation of “Si Rama” (Siklus dalam Diorama) Media in the IPAS Subject to Improve Grade III Students’ Learning Outcomes on the Topic of Animal Life Cycles at SD Negeri Dukuh Kupang II/489 Surabaya

Gifara Zikriani¹, Anna Roosyanti², Mei Puspita Dewi³

gifarazikriani07@gmail.com¹, annaroosyanti_fbs@uwks.ac.id², meidewi.mpd@gmail.com³

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Indonesia

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Indonesia

³ SD Negeri Dukuh Kupang II/489, Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the “Si Rama” (Siklus dalam Diorama) media in the IPAS (Natural and Social Sciences) subject to improve the learning outcomes of Grade III students regarding animal life cycles at SD Negeri Dukuh Kupang II/489 Surabaya. The study employed Classroom Action Research conducted over two cycles. The subjects consisted of 25 students from Grade III. Data were collected through pre-tests and post-tests in each cycle, alongside observations of the learning process and media usage. The success indicators are set at a minimum completeness level of 80%. In Cycle I, instruction did not utilize the “Si Rama” media; the average pre-test score was 60 with a 36% mastery rate, while the average post-test score was 70 with a 64% mastery rate. In Cycle II, “Si Rama” media was used as a learning medium alongside preserved specimens representing the stages of butterfly metamorphosis. The average pre-test score reached 79 with an 80% mastery rate, while the average post-test score reached 86 with an 88% mastery rate. The findings indicate an improvement in learning outcomes at every stage of measurement. The diorama-style medium allowed students to observe the sequence of animal life cycles in a concrete manner, while the preserved butterfly metamorphosis specimens provided direct visual access to the egg, caterpillar, pupa, and butterfly stages. The results establish Si Rama as a relevant concrete-visual medium for teaching animal life cycles within the Grade III IPAS curriculum.

Keywords: Diorama, Learning Outcomes, IPAS, Animal Life Cycle, “Si Rama”

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting sebagai landasan dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan murid. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Upaya menciptakan sumber daya manusia yang unggul tidak terlepas dari nilai-nilai pendidikan yang berkembang dalam masyarakat. Di samping itu, pendidikan juga berperan dalam mengembangkan karakter serta kemampuan individu agar mampu beradaptasi dan bersaing dalam konteks global. (Karimah, R. N., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, 2025). Pendidikan dasar menjadi jenjang awal bagi murid untuk mendapatkan pengetahuan dasar, karakter, kemampuan berpikir, serta sikap yang akan memengaruhi proses belajar mereka di tingkat selanjutnya. Suasana pembelajaran yang menyenangkan perlu dibangun agar murid aktif dalam proses belajarnya sehingga akan berdampak pada meningkatnya motivasi, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta terciptanya pengalaman belajar yang bermakna bagi murid.

Pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh tingkat motivasi murid serta kreativitas yang dimiliki pendidik. Murid dengan motivasi tinggi, apabila didukung oleh pendidik yang mampu mengakomodasi dan mengembangkan motivasi tersebut, akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang matang, didukung oleh sarana yang memadai, akan membantu murid dalam meraih hasil belajar secara optimal (Prastawati, T. T., & Mulyono, 2023). Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah IPAS, yang mengintegrasikan ilmu sains dan sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan untuk memahami konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan sikap ilmiah, serta mengembangkan keterampilan eksplorasi. Kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Pembelajaran IPAS masih menemui berbagai hambatan, terutama berkaitan dengan minimnya media pembelajaran, metode pengajaran yang monoton, dan rendahnya kemampuan murid dalam menguasai materi IPAS.

Pesatnya perkembangan zaman mendorong inovasi dalam dunia pendidikan sebagai upaya untuk mengatasi berbagai tantangan dan hambatan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan konkret. Media yang dirancang dengan baik dapat membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan murid memahami konsep yang abstrak, serta meningkatkan hasil belajar mereka. (Audie Nurul, 2019). Murid sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret jika ditinjau berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget. Hal ini berarti murid akan lebih mudah memahami informasi jika disajikan dalam bentuk nyata dan pengamatan langsung (Kusmiati, E., Widartiningsih, W., Fauziati, E., & Muhibbin, 2024). Salah satu materi IPAS kelas III yang dianggap abstrak dan perlu pemahaman melalui pengamatan adalah materi siklus hidup hewan, yang meliputi siklus hidup hewan yang tidak mengalami metamorfosis dan siklus hidup hewan yang mengalami metamorfosis (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna). Konsep materi ini tidak mudah dipahami hanya dengan penjelasan atau gambar di buku, sehingga dibutuhkan media pembelajaran konkret yang dapat memberikan pengalaman langsung agar konsep lebih mudah dipahami.

Materi siklus hidup hewan dalam pembelajaran IPAS mengajak murid mengenal perubahan bentuk dan urutan tahap perkembangan hewan. Pada kelas III, materi ini tidak hanya dipelajari melalui teori. Murid perlu memahami tahapan seperti telur, larva atau ulat, pupa atau kepompong, hingga menjadi hewan dewasa pada metamorfosis sempurna. Sementara itu, beberapa hewan lainnya memiliki tahapan perkembangan yang berbeda. Dalam pembelajaran, tahapan tersebut sering ditampilkan melalui gambar dua dimensi atau dijelaskan secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan media visual yang dapat dilihat dan diamati secara langsung agar murid lebih mudah memahami setiap tahap siklus hidup hewan. Media diorama memberi bentuk ruang terhadap konsep yang sebelumnya tampil sebagai gambar atau tulisan. Penelitian Nurmalia dan Fitriyeni (2025) pada kelas III menunjukkan penggunaan diorama pada materi siklus hidup makhluk hidup disertai peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal hingga 88% pada siklus II. Materi yang diamati dalam penelitian tersebut juga mencakup metamorfosis kupu-kupu dan katak, sehingga memiliki kedekatan dengan materi yang digunakan dalam penelitian ini (Nurmalia dan Fitriyeni, 2025).

Temuan lain memperlihatkan hasil kajian yang serupa. Karimah, Sriwijayanti, dan Jannah (2025) menerapkan media diorama pada materi siklus hidup hewan kelas III melalui PTK. Kajian pengembangan oleh Sya'diah et al. (2024) memperlihatkan bahwa diorama interaktif metamorfosis sebagai media untuk hasil belajar IPAS. Nisa dan Haroky (2025) juga mengkaji media diorama sebagai representasi visual konkret dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Arah penelitian tersebut memperlihatkan perhatian yang kuat terhadap penggunaan media tiga dimensi pada konsep IPAS yang bersifat visual dan berurutan. Kajian sistematis Umamah, Aris, dan Oktaviani (2025) terhadap 13 artikel periode 2022-2025 melaporkan kecenderungan positif

penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS, terutama pada ranah kognitif. Visualisasi konkret, keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan interaktivitas disebut sebagai karakteristik yang sering muncul dalam media diorama yang efektif. Penelitian Purwanti, Istiningsih, dan Sobri (2025) juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu, Walewangko et al. (2024) membahas penggunaan diorama dalam peningkatan minat dan hasil belajar IPAS melalui tindakan kelas.

Kekhasan dan kebaruan media yang diterapkan adalah penggunaan media diorama dengan nama “Si Rama” (Siklus dalam Diorama) yang dipadukan dengan objek awetan metamorfosis kupu-kupu dalam pembelajaran kelas III. Media ini berguna sebagai alat untuk membantu murid mengamati tahapan siklus hidup hewan secara konkret sehingga murid dapat memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian ini membandingkan kondisi awal pembelajaran tanpa menggunakan “Si Rama” pada Siklus I dengan pembelajaran menggunakan “Si Rama” pada Siklus II. Dengan demikian, perubahan hasil belajar murid dapat terlihat dengan lebih jelas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini membahas bagaimana penerapan media “Si Rama” pada materi siklus hidup hewan serta bagaimana perubahan hasil belajar murid setelah menggunakan media tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan penerapan media “Si Rama” dan mengkaji peningkatan hasil belajar murid kelas III. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan diorama “Si Rama” yang dipadukan dengan objek awetan metamorfosis kupu-kupu dalam satu rangkaian pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pada murid kelas III di SD Negeri Dukuh Kupang II/489 Surabaya. Subjek penelitian berjumlah 25 murid. Fokus tindakan berada pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan yang mencakup hewan yang tidak mengalami metamorfosis, metamorfosis sempurna, dan metamorfosis tidak sempurna. Siklus I digunakan sebagai gambaran pembelajaran sebelum media “Si Rama” diterapkan, sedangkan Siklus II menjadi tahap penerapan media “Si Rama”. Setiap siklus diarahkan pada rangkaian perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus. Data nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, jumlah murid tuntas, persentase ketuntasan, dan kategori capaian digunakan untuk menggambarkan perkembangan hasil belajar. Data penelitian menetapkan kategori capaian $\leq 60\%$ sebagai rendah, $61\% - 79\%$ sebagai sedang, dan $80\% - 100\%$ sebagai tinggi. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan minimal 80% . Data hasil tes disajikan secara deskriptif dengan membandingkan capaian Siklus I dan Siklus II. Pengamatan proses pembelajaran digunakan untuk melihat penggunaan media dan keterlibatan murid selama kegiatan. Media “Si Rama” berbentuk diorama yang menampilkan tahapan siklus hidup hewan secara jelas dan berurutan. Dalam pembelajaran, media ini dipadukan dengan awetan metamorfosis kupu-kupu yang menunjukkan tahapan telur, ulat, kepompong, dan kupu-kupu dewasa. Murid diajak untuk mengamati setiap tahap, memahami hubungan antar tahap, membahas perbedaan siklus hidup beberapa hewan, serta menghubungkan hasil pengamatan dengan soal yang dikerjakan. Dengan demikian, media “Si Rama” digunakan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran untuk membantu murid memahami materi siklus hidup hewan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Data penelitian menunjukkan perbedaan capaian pada pengukuran di kedua siklus. Siklus I dilaksanakan tanpa media “Si Rama”. Nilai *pre-test* berada pada rentang 13 - 87 dengan rata-rata 60. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan sebanyak 9 dari 25 murid atau 36%. Pada *post-test* Siklus I, rentang nilai berada pada 33 - 87, rata-rata meningkat menjadi 70, dan jumlah murid tuntas menjadi 16 orang atau sebanyak 64%. Kategori capaian meningkat dari rendah pada *pre-test* menuju sedang pada *post-test*, namun angka ketuntasan masih berada di bawah indikator 80%.

Pada Siklus II, media “Si Rama” mulai digunakan bersama awetan metamorfosis kupu-kupu. *Pre-test* Siklus II menunjukkan rentang nilai 53 - 93 dengan rata-rata 79. Sebanyak 20 dari 25 murid mencapai ketuntasan, atau 80%. *Post-test* memperlihatkan rentang 60 - 100 dengan rata-rata 86. Jumlah murid tuntas menjadi 22 orang atau 88%. Capaian *pre-test* dan *post-test* Siklus II berada pada kategori tinggi. Angka 88% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%.

Tabel 1. Perkembangan hasil belajar murid berdasarkan data penelitian

Tahap	Min.	Maks.	Rata-rata	Tuntas	Ketuntasan	Kategori
Siklus I - <i>Pre-test</i>	13	87	60	9/25	36%	Rendah
Siklus I - <i>Post-test</i>	33	87	70	16/25	64%	Sedang
Siklus II - <i>Pre-test</i>	53	93	79	20/25	80%	Tinggi
Siklus II - <i>Post-test</i>	60	100	86	22/25	88%	Tinggi

Perubahan capaian belajar tersebut dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Pada Siklus I, murid mempelajari materi siklus hidup tanpa menggunakan media “Si Rama”. Nilai rata-rata murid meningkat dari 60 menjadi 70, tetapi masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Pada tahap ini, murid sudah belajar melalui penjelasan guru dan berbagai aktivitas pembelajaran, tetapi belum mendapatkan bantuan media visual tiga dimensi untuk melihat tahapan siklus hidup secara lebih nyata.

Pada Siklus II, pembelajaran menggunakan media “Si Rama” yang menampilkan tahapan siklus hidup dalam bentuk yang lebih nyata dan dapat dilihat dari berbagai sisi. Murid tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan tentang urutan siklus hidup, tetapi juga dapat melihat urutan setiap tahap secara langsung. Selain itu, awetan metamorfosis kupu-kupu membantu murid melakukan pengamatan secara konkret. Murid dapat melihat telur, ulat, kepompong, dan kupu-kupu dewasa sebagai tahapan yang tersusun secara berurutan dalam satu rangkaian. Pola belajar seperti ini sejalan dengan kajian Nurmalia dan Fitriyeni (2025) yang mencatat bahwa diorama membantu murid memahami tahapan siklus hidup secara lebih konkret.

Hasil penelitian ini juga berada dalam arah yang sama dengan Karimah et al. (2025), yang menggunakan diorama pada materi siklus hidup hewan kelas III dalam penelitian tindakan kelas. Perhatian terhadap metamorfosis lebih khusus ditemukan pada Sya’diah et al. (2024), sementara Nisa dan Haroky (2025) menempatkan diorama sebagai representasi visual konkret dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Kesamaan tersebut tidak berarti bentuk tindakan dan hasil penelitian identik. Jumlah subjek, sekolah, rancangan kegiatan, media yang digunakan, dan kondisi pembelajaran berada pada konteks masing-masing. Kajian Umamah et al. (2025) memberi konteks yang lebih luas. Dari artikel yang dianalisis, diorama banyak digunakan untuk menghadirkan visualisasi konkret dan interaktif dalam pembelajaran IPAS. Dalam penelitian ini, karakter konkret tersebut tampak pada perpaduan Si Rama dengan awetan metamorfosis. Murid memperoleh kesempatan melihat bentuk tahapan secara lebih dekat. Aktivitas pengamatan menjadi bagian dari pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk

melihat capaian setelah kegiatan.

Penelitian Purwanti et al. (2025) memperlihatkan penggunaan media diorama pada pembelajaran IPAS dalam desain kuasi eksperimen. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa media diorama dapat ditempatkan sebagai variabel pembelajaran yang diamati hubungannya dengan hasil belajar. Walewangko et al. (2024) menggunakan pendekatan tindakan kelas untuk melihat minat dan hasil belajar melalui diorama. Dua rujukan tersebut memperkaya pembacaan terhadap data penelitian ini, terutama pada peran media sebagai bagian dari pengalaman belajar yang bersifat visual. Nilai rata-rata penelitian meningkat 60, 70, 79, dan 86 pada empat pengukuran. Ketuntasan meningkat 36%, 64%, 80%, dan 88%. Perubahan tersebut merupakan deskripsi data pada kelas yang diteliti, bukan generalisasi untuk seluruh murid sekolah dasar. Batas ini penting karena PTK berangkat dari kebutuhan perbaikan pembelajaran pada konteks kelas tertentu. Capaian 88% pada *post-test* Siklus II menjadi data utama bahwa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat dicapai.



Media “Si Rama” juga membantu guru menyampaikan materi yang memiliki banyak istilah sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Urutan siklus hidup dapat dipelajari melalui objek dan keterangan yang ada pada media. Dalam pembelajaran kelas III, media yang dapat diamati dan digunakan bersama dapat membantu murid tetap fokus dan lebih mudah memahami materi. Temuan SLR Umamah et al. (2025) mengenai visualisasi konkret, relevansi, dan interaktivitas menjadi selaras dengan karakter tindakan yang diterapkan pada penelitian ini.

KESIMPULAN

Penerapan media “Si Rama” (Siklus dalam Diorama) pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan kelas III di SD Negeri Dukuh Kupang II/489 Surabaya menunjukkan perkembangan capaian hasil belajar pada dua siklus penelitian. Siklus I tanpa penerapan media “Si Rama” menghasilkan nilai rata-rata *post-test* 70 dengan ketuntasan 64%. Pada Siklus II, ketika media “Si Rama” dipadukan dengan awetan metamorfosis kupu-kupu, nilai rata-rata *post-test* mencapai 86 dengan ketuntasan 88%. Indikator keberhasilan 80% tercapai pada Siklus II. Media diorama dan awetan memberikan bentuk visual konkret terhadap tahapan siklus hidup yang dipelajari murid.

Penggunaan Si Rama dapat dikembangkan pada materi IPAS lain yang memiliki urutan proses dan perubahan bentuk. Guru dapat menambahkan keterangan informasi pada tahapan, kartu pertanyaan, atau aktivitas menyusun urutan agar media menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian berikutnya dapat melibatkan jumlah kelas atau sekolah yang lebih luas serta menambahkan data observasi aktivitas belajar dan respons murid. Keterbatasan penelitian ini berada pada jumlah subjek yang hanya satu kelas dan data yang digunakan berfokus pada capaian tes serta pengamatan pembelajaran.

Pernyataan Apresiasi

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak SD Negeri Dukuh Kupang II/489 Surabaya, guru, dan seluruh murid kelas III yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran dan pengumpulan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Audie Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586 - 595.
- Karimah, R. N., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2025). Penerapan Media Diorama pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III di SD Negeri Asembakor 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1002 - 1011.
- Kusmiati, E., Widartiningsih, W., Fauziati, E., & Muhibbin, M. A. (2024). Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 32 - 37.
- Nisa, S. N., & Haroky, F. (2025). Pengaruh Media Diorama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1759 - 1768.
- Nurmalia, U., & Fitriyeni. (2025). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup di Kelas III SDN 05 Perawang. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 445 - 452.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 378 - 392.
- Purwanti, R., Istiningsih, S., & Sobri, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V di SDN 7 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2823 - 2831.
- Sya'diah, K., Ansyah, M. H., Habibah, N. A., Aji, N. P., & Masfuah, S. (2024). Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 2(5), 171 - 180.
- Umamah, U., Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 563 - 576.
- Walewangko, S. A., Wongkar, V. Y., Rumokoy, N. A., & Supit, P. H. (2024). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPAS Siswa SD Melalui Media Diorama. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 109 - 120.