

PENERAPAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS KELAS III SD ISLAM SULTAN AGUNG 01 SEMARANG

Malikhah Atikal Husnaa^{1*}, Yunita Sari², dan Nurul Izzati³

¹⁻³ Universitas Islam Sultan Agung, Semarang Indonesia

* Email: malikhahatikalhusna01@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Riwayat Artikel Diterima: 26 Sept 2026 Direvisi: 17 Okt 2026 Dipublikasi: 21 Okt 2026 Kata kunci: <i>Discovery Learning; Media Diorama; Motivasi Belajar; IPAS; Sekolah Dasar</i>	<i>Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Discovery Learning berbantuan media diorama dan peningkatan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SD Islam Sultan Agung 01 Semarang. Penelitian menggunakan desain PTK model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan, dengan subjek 27 murid yang terdiri atas 14 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang terdiri atas 20 pernyataan, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan rata-rata dan persentase murid yang memperoleh skor minimal 80, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan data angket yang disajikan dalam naskah, rata-rata meningkat dari 70,19 pada pra-siklus menjadi 80,74 pada Siklus I dan 87,37 pada Siklus II. Jumlah murid yang memperoleh skor minimal 80 meningkat dari 12 murid (44,4%) menjadi 18 murid (66,7%) dan 27 murid (100%). Data observasi yang dilaporkan pada tabel juga meningkat dari rata-rata 80,63 pada Siklus I menjadi 87,37 pada Siklus II, dengan persentase murid yang mencapai skor minimal 80 meningkat dari 70,4% menjadi 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning berbantuan diorama disertai peningkatan keterlibatan murid dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, mengerjakan LKPD, dan mempresentasikan hasil.</i>
Article Info	Abstract
Article History Received: 26 st Sept 2026 Revised: 17 st Okt 2026 Published: 21 st Okt 2026 Keywords: <i>Discovery Learning; Diorama Media; Learning Motivation; IPAS; Elementary School.</i>	<i>This classroom action research aimed to describe the implementation of the Discovery Learning model assisted by diorama media and the improvement in students' learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS), focusing on the life cycle of living things in Grade III at SD Islam Sultan Agung 01 Semarang. The study used the Kemmis and McTaggart classroom action research model, which consists of planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The participants were 27 students, comprising 14 boys and 13 girls. Data were collected through a learning motivation questionnaire consisting of 20 statements, observation sheets, interviews, and documentation. Quantitative data were analyzed descriptively by calculating the mean scores and the percentage of students who obtained a score of at least 80, while qualitative data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the questionnaire data presented in the manuscript, the mean score increased from 70.19 in the pre-cycle to 80.74 in Cycle I and 87.37 in Cycle II. The number of students who obtained a score of at least 80 increased from 12 students (44.4%) to 18 students (66.7%) and then to 27 students (100%). The observation data reported in the table also showed an increase in the mean score from 80.63 in Cycle I to 87.37 in Cycle II, while the percentage of students achieving a score of at least 80 increased from 70.4% to 100%. These findings indicate that the implementation of Discovery Learning assisted by diorama media was accompanied by greater student engagement in observation, discussion, completing student worksheets (LKPD), and presenting their findings.</i>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada keterlibatan murid dalam mengamati, bertanya, mencari informasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan (Diyatmika et al., 2025). Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu unsur penting karena menentukan kemauan murid untuk terlibat dan bertahan dalam kegiatan belajar. Penelitian (Anfal et al., 2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar murid sekolah dasar dapat berada pada tingkat yang beragam sehingga perlu diperhatikan melalui proses pembelajaran dan

instrumen pengukuran yang sesuai. Motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami melalui perilaku yang tampak selama pembelajaran, seperti perasaan senang dan ketertarikan, perhatian dan semangat, rasa ingin tahu, keberanian bertanya dan menjawab, kerja sama, ketekunan, kemandirian, dan kepercayaan diri. Pemilihan indikator tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan instrumen motivasi belajar oleh (Suhudi et al., 2024), yang menempatkan ketekunan, ketahanan menghadapi kesulitan, minat dan perhatian, prestasi, serta kemandirian sebagai bagian penting dari motivasi belajar. Permasalahan yang serupa ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas III SD Islam Sultan Agung 01 Semarang.

Berdasarkan observasi awal yang menjadi dasar penelitian, sebagian murid masih kurang antusias, hanya beberapa murid yang aktif bertanya atau menjawab, beberapa murid mudah kehilangan fokus, dan sebagian masih menunggu penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu diarahkan pada kegiatan yang membuat murid lebih aktif menemukan pengetahuan. Salah satu model yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Discovery Learning*. Model ini memberi kesempatan kepada murid untuk menemukan konsep melalui tahapan pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan Kesimpulan (Anggitasari & Hidayah, 2025). Penelitian (Pamarung et al., 2025) pada kelas III IPAS menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar melalui penerapan *Discovery Learning* dari kategori cukup pada siklus I menjadi tinggi pada siklus II dan sangat tinggi pada siklus III. Penelitian (Diyatmika et al., 2025) juga memberitahukan bahwa *Discovery Learning* berbantuan media dapat mendukung motivasi dan minat belajar IPAS. Hasil yang sejalan juga ditemukan oleh (Gustika et al., 2026), yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar melalui penerapan *Discovery Learning* berbantuan media gambar.

Disamping model pembelajaran tersebut, media konkret juga diperlukan agar materi yang bersifat proses dan berurutan lebih mudah diamati. Diorama merupakan media tiga dimensi yang dapat menampilkan suatu objek atau proses dalam bentuk visual yang lebih konkret. (Hermayunita et al., 2024). Penelitian (Maulida, 2023) menunjukkan bahwa media diorama dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar murid kelas III sekolah dasar. Penelitian (Karimah et al., 2025) juga menggunakan diorama pada materi siklus hidup hewan kelas III dan melaporkan peningkatan hasil belajar setelah dua siklus. Penelitian lain yang memperkuat manfaat media diorama dalam pembelajaran IPAS yaitu penelitian (Khoirunnisa et al., 2025) menemukan bahwa diorama dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, membantu murid memahami konsep melalui representasi konkret, serta mendorong keberanian bertanya dan berdiskusi. (Nurmalia & Fitriyeni, 2025) juga melaporkan bahwa diorama pada materi siklus hidup makhluk hidup membuat murid lebih aktif, termotivasi, dan lebih mudah memahami tahapan secara konkret. Penelitian sebelumnya telah membahas *Discovery Learning* dan media diorama. Namun, masih terdapat ruang untuk melihat penerapan keduanya secara bersamaan dengan fokus khusus pada motivasi belajar murid kelas III dalam materi siklus hidup makhluk hidup. Penelitian ini diarahkan untuk mengisi kebutuhan tersebut melalui tindakan kelas yang dilakukan secara bertahap, disertai refleksi dan perbaikan dari Siklus I ke Siklus II. Oleh karena itu, kebaruan praktis penelitian ini terletak pada penggabungan sintaks *Discovery Learning* dengan penggunaan diorama sebagai objek pengamatan dalam pembelajaran IPAS kelas III. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama dan mengetahui peningkatan motivasi belajar murid kelas III SD Islam Sultan Agung 01 Semarang pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dan rangkaian perubahan pada makhluk hidup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027 di SD Islam Sultan Agung 01 Semarang. Subjek penelitian adalah 27 murid kelas III yang terdiri atas 14 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan motivasi belajar melalui model *Discovery Learning* berbantuan media diorama pada pembelajaran IPAS. Penelitian menggunakan model *Kemmis dan McTaggart* yang terdiri atas empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus

berikutnya jika indikator keberhasilannya belum tercapai (Kustin & Nurbaiti, 2022). Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar IPAS, LKPD, kartu gambar, kartu informasi, video pembelajaran, media diorama, lembar observasi, angket motivasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* dengan aktivitas mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, melakukan pembuktian, dan menyimpulkan. Tahap observasi, perubahan perilaku motivasi murid diamati selama pembelajaran. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil dan menentukan perbaikan. Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar 20 pernyataan dengan pilihan 1 = Tidak Pernah, 2 = Jarang, 3 = Kadang-kadang, 4 = Sering, dan 5 = Selalu.

Lembar observasi menggunakan skala 1–4. Aspek yang diamati meliputi perasaan senang dan ketertarikan, perhatian dan semangat, rasa ingin tahu, keaktifan dan keberanian, ketekunan dan kerja sama, serta kemandirian dan kepercayaan diri. Wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung (Aini et al., 2024). Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata dan persentase murid yang mencapai skor minimal 80. Persentase dihitung dengan rumus $P = F/N \times 100\%$, dengan P sebagai persentase, F sebagai jumlah murid yang mencapai kriteria, dan N sebagai jumlah seluruh murid. Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan analisis tersebut digunakan untuk membaca perubahan perilaku murid dari satu tahap ke tahap berikutnya (Sugiyono, 2023). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase motivasi belajar berdasarkan angket dan observasi mencapai minimal 80% serta menunjukkan peningkatan dari kondisi awal ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Kondisi Pra-Siklus

Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa motivasi belajar murid kelas III SD Islam Sultan Agung 01 Semarang masih belum optimal. Dari 27 murid, hanya 12 murid atau 44,4% yang memperoleh skor angket minimal 80. Sementara itu, 15 murid atau 55,6% belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Rata-rata skor angket motivasi belajar pada pra-siklus adalah 70,19, dengan nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 90. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian murid masih membutuhkan dukungan agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Pra-Siklus

Tahap	Rata-rata angket	Murid ≥ 80	Persentase
Pra-Siklus	70,19	12 dari 27	44,4%

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa beberapa murid kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Sebagian murid mudah kehilangan perhatian dan masih menunggu penjelasan dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas kepada murid untuk mengamati, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan konsep secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Anfal et al., 2024), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar murid sekolah dasar dapat berbeda-beda sehingga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid.

B. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan melalui dua pertemuan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama. Pertemuan pertama membahas siklus hidup kupu-kupu melalui video, gambar, kartu urutan, diskusi, dan LKPD. Pada pertemuan kedua, murid mengamati diorama yang menampilkan siklus hidup beberapa hewan, seperti nyamuk, katak, kumbang, kupu-kupu, dan ayam. Murid

kemudian membandingkan tahapan siklus hidup, mengelompokkan hewan berdasarkan perubahan bentuknya, dan menyampaikan hasil diskusi kelompok.

Tabel 2. Rekapitulasi Angket Siklus I

Data Siklus I	Hasil
Rata-rata	80,74
Nilai tertinggi	97
Nilai terendah	60
Murid mencapai ≥ 80	18 murid
Murid belum mencapai 80	9 murid
Persentase ketuntasan	66,7%

Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar meningkat dari 70,19 pada pra-siklus menjadi 80,74 pada Siklus I. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 10,55 poin. Jumlah murid yang mencapai skor minimal 80 meningkat dari 12 menjadi 18 murid. Persentasenya juga meningkat dari 44,4% menjadi 66,7%. Meskipun demikian, masih terdapat 9 murid yang belum mencapai kriteria keberhasilan. Hasil observasi menunjukkan rata-rata skor sebesar 80,63, dengan 19 murid atau 70,4% telah mencapai skor minimal 80.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengamatan dan penemuan mulai mendorong motivasi belajar murid. Penggunaan diorama memberikan kesempatan kepada murid untuk melihat objek secara lebih konkret, sedangkan kegiatan diskusi dan pengerjaan LKPD mendorong mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Pamarung et al., 2025) yang menemukan bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS murid kelas III. Penelitian tersebut menunjukkan perubahan motivasi dari kategori cukup pada Siklus I menjadi tinggi pada Siklus II dan sangat tinggi pada Siklus III. Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada murid untuk menemukan pengetahuan dapat mendukung peningkatan motivasi belajar.

Walaupun menunjukkan peningkatan, pelaksanaan Siklus I masih memiliki beberapa kendala. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan murid belum merata. Beberapa murid masih pasif, kurang percaya diri, dan cenderung mengikuti jawaban teman yang lebih aktif. Pembagian tugas kelompok dan pengelolaan waktu juga belum berjalan optimal. Oleh karena itu, keberhasilan pada Siklus I belum memenuhi indikator penelitian karena persentase murid yang mencapai kriteria minimal 80 berdasarkan angket baru mencapai 66,7%. Berdasarkan hasil tersebut, perbaikan dilanjutkan pada Siklus II dengan memperjelas pembagian tugas, menyederhanakan pertanyaan pemantik, memberikan pendampingan secara merata, dan memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk menyampaikan pendapat.

C. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan pertanyaan pemantik, memperjelas tugas setiap anggota kelompok, dan meningkatkan pendampingan guru. Media diorama tetap digunakan sebagai objek pengamatan agar murid dapat memahami materi melalui contoh yang lebih konkret. Pada kegiatan pembelajaran, murid mengamati diorama, mengumpulkan dan mengolah informasi, mendiskusikan permasalahan, mengerjakan LKPD, serta mempresentasikan hasil diskusi. Murid juga diberikan kesempatan untuk menanggapi hasil kelompok lain.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket dan Observasi Siklus II

Tahap	Angket ratal-ratal	Angket ≥ 80	Observasi ratal-ratal	Observasi ≥ 80
Pra-Siklus	70,19	12/27 (44,4%)	–	–
Siklus I	80,74	18/27 (66,7%)	80,63	19/27 (70,4%)
Siklus II	87,37	27/27 (100%)	87,37	27/27 (100%)

Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar meningkat dari 80,74 pada Siklus I menjadi 87,37 pada Siklus II, atau naik sebesar 6,63 poin. Jumlah murid yang memperoleh skor minimal 80 meningkat dari 18 menjadi 27 murid. Dengan demikian, persentase murid yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat dari 66,7% menjadi 100%. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 80,63 menjadi 87,37. Pada Siklus II, seluruh murid atau 100% telah mencapai skor minimal 80 berdasarkan hasil observasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Peningkatan hasil pada Siklus II juga terlihat dari perubahan perilaku murid selama pembelajaran. Murid menjadi lebih fokus ketika mengamati diorama, lebih aktif berdiskusi, lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan, serta lebih tekun menyelesaikan LKPD. Pembagian tugas yang lebih jelas membantu setiap murid memperoleh tanggung jawab dalam kelompok. Pendampingan guru yang lebih merata juga memberikan kesempatan kepada murid yang sebelumnya pasif untuk ikut berpartisipasi. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar tidak hanya terlihat dari skor angket, tetapi juga didukung oleh perubahan perilaku murid selama proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Khoirunnisa et al., 2025) yang melaporkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Diorama juga membantu murid memahami konsep melalui tampilan visual yang konkret serta mendorong keberanian mereka untuk bertanya dan berdiskusi. Penelitian (Karimah et al., 2025) turut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada materi siklus hidup hewan kelas III dapat meningkatkan hasil belajar murid. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar, temuannya mendukung penggunaan diorama sebagai media yang membantu murid mempelajari materi siklus hidup hewan secara lebih nyata.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama diikuti oleh peningkatan motivasi belajar murid kelas III pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dan rangkaian perubahan pada makhluk hidup. Rata-rata skor angket meningkat dari 70,19 pada pra-siklus menjadi 80,74 pada Siklus I dan 87,37 pada Siklus II. Persentase murid yang mencapai skor minimal 80 juga meningkat dari 44,4% menjadi 66,7%, kemudian mencapai 100% pada Siklus II. Data observasi memperkuat temuan tersebut karena persentase murid yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat dari 70,4% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II.

Peningkatan tersebut dapat dipahami melalui perpaduan antara model pembelajaran dan media yang digunakan. *Discovery Learning* memberikan tahapan kegiatan yang membantu murid menemukan informasi dan membangun pemahaman melalui pengamatan, pengumpulan informasi, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, diorama menyediakan objek visual yang dapat diamati secara langsung. Perpaduan keduanya membuat murid tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mencari informasi, membandingkan tahapan siklus hidup, dan menyampaikan hasil pengamatan (Sintarani et al., 2024).

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Pamarung et al., 2025), yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPAS melalui penerapan *Discovery Learning*. Sementara itu, penelitian (Khoirunnisa et al., 2025) menjelaskan bahwa media diorama dapat mendukung suasana belajar yang interaktif serta meningkatkan keberanian murid dalam bertanya dan berdiskusi. Kedua penelitian tersebut mendukung hasil penelitian ini dari sisi model pembelajaran dan penggunaan media konkret. Dengan demikian, penggunaan *Discovery Learning* dan diorama secara terpadu dapat menjadi pilihan pembelajaran yang sesuai untuk mendorong keterlibatan murid sekolah dasar.

Selain penggunaan model dan media, perbaikan pembelajaran pada Siklus II juga menjadi bagian penting dari peningkatan yang terjadi. Pembagian tugas yang lebih jelas, pertanyaan pemantik yang lebih sederhana, pendampingan yang merata, dan kesempatan berbicara bagi setiap murid membantu mengurangi dominasi murid tertentu dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik perlu disertai pengelolaan pembelajaran yang baik agar seluruh murid dapat terlibat. Diorama tidak hanya berfungsi sebagai

alat peraga, tetapi juga sebagai sumber pengamatan yang digunakan murid untuk menemukan dan mendiskusikan konsep.

Berdasarkan hasil tersebut, penerapan *Discovery Learning* berbantuan media diorama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memiliki tahapan atau proses berurutan. Guru perlu menyesuaikan pertanyaan, pembagian tugas, pendampingan, dan pengelolaan waktu dengan kebutuhan murid. Namun, karena penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas dengan 27 murid, hasilnya perlu dipahami sesuai dengan konteks penelitian. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar selama dua siklus tindakan, tetapi belum dapat memastikan bahwa peningkatan tersebut hanya disebabkan oleh satu komponen tertentu secara terpisah.

KESIMPULAN

Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama dapat meningkatkan motivasi belajar murid kelas III SD Islam Sultan Agung 01 Semarang pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dan rangkaian perubahan pada makhluk hidup. Peningkatan terlihat dari rata-rata angket yang berubah dari 70,19 pada pra-siklus menjadi 80,74 pada Siklus I dan 87,37 pada Siklus II. Persentase murid yang mencapai skor minimal 80 meningkat dari 44,4% menjadi 66,7% dan akhirnya 100%. Hasil observasi juga meningkat dari rata-rata 80,63 pada Siklus I menjadi 87,37 pada Siklus II, dengan seluruh murid mencapai target pada Siklus II. Secara proses, peningkatan didukung oleh kegiatan pengamatan diorama, diskusi, pencarian informasi, pengerjaan LKPD, presentasi, pembagian peran kelompok, pertanyaan pemantik, dan bimbingan guru yang lebih merata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Sultan Agung Semarang, SD Islam Sultan Agung 01 Semarang, guru kelas III, serta seluruh murid yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang memberikan arahan selama proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan penyusunan laporan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., Indrawati, C. C. D. S., & Susantiningrum, S. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model belajar direct instruction dengan tutor teman sebaya. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 114-121. <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77585>
- Anfal, W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Identifikasi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD/MI) Di Era Merdeka Belajar. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 7(2). <https://doi.org/10.31002/ijel.v7i2.1147>
- Anggitasari, O.D., & Hidayah, R. (2025). Model *Discovery Learning* Berbantuan Quizizz Paper Mode sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (3).
- Diyatmika, U, Suma, K, & Widiana, I.W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Minat Belajar IPAS. *Jurnal Imiah Ilmu Pendidikan*, 16 (1).
- Gustika, D., & Andriany, M. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Peserta Didik. *Lempu PGSD*, 3(1), 9-14. <https://doi.org/10.70713/lempu.v3i1.5624>
- Hermayunita, Riyanti, H, & Lubis, P.H.M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13 (4).
- K 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. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25028>
- Khoirunnisa, R, Wahyuni, H.I, & Faradita, M.N. (2025). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Diorama dengan Model PJBL Pada Pembelajaran IPAS di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (01).
- Kustin, F, & Nurbaiti. (2022). Meningkatkan hasil belajar matematika tentang satuan panjang melalui metode bernyanyi bagi kelas V UPT SD Negeri 182 Gresik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 2(4), 451-459.

- Maulida, Y. (2023). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas 3 SDN 4 Pananjung. *Jurnal PGMI UNIGA*, 2(2), 105-116.
- Nurmalia, U. (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. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p445-452>
- Pamarung, M. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas III UPTD SD Negeri 12 Parepare. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 197-201.
- Sintarani, C., Wasino, W., Sarwi, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa Sd Periode 2019-2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 407-423.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* Bandung: Alfabeta.
- Vebrianto, R. (2024). Pengembangan instrumen motivasi belajar siswa: Kuesioner. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(1), 83-95. <https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.34338>