

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran PjBL

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang berfungsi sebagai petunjuk dalam penyusunan kurikulum, yang meliputi perencanaan pembelajaran untuk jangka panjang, pengembangan bahan ajar, hingga pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas (Mirdad & Pd, 2020). Guru menerapkan model pembelajaran ini sebagai upaya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran yaitu bentuk pembelajaran yang dirancang dan disajikan oleh guru secara khas dan menyeluruh, mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa, sebab setiap model memiliki tujuan dan prinsip yang tidak sama atau berbeda-beda (Sulistio & Haryanti, 2022).

###### b. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

PjBL atau yang dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek yaitu suatu model yang menitikberatkan pada proses yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan proyek yang relevan dengan tujuan pembelajaran,

berlangsung dalam jangka waktu tertentu, serta berfokus pada penyelesaian masalah yang relevan dan bermakna (Damayanti, 2023). Menurut Kurniasih & Sani (dalam Nurhadiyati dkk., 2021), PjBL yaitu salah satu model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada proses belajar kontekstual melalui serangkaian kegiatan yang kompleks. Dalam penerapannya, siswa dilibatkan untuk bekerja sama dalam kelompok guna menyusun laporan, melakukan eksperimen, maupun mengerjakan proyek-proyek lainnya. Pembelajaran berbasis proyek menurut Nurhadiyati dkk., 2021 lebih menekankan pada keaktifan dan aktivitas siswa dalam mengumpulkan berbagai informasi dan menggunakannya untuk mendapatkan karya yang berguna, baik untuk orang lain maupun untuk dirinya sendiri, dengan tetap menjaga lingkungan belajar yang fleksibel dan tetap mengaitkan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di dalam kurikulum.

Sementara itu, menurut Awang (dalam Fadilah dkk., n.d., 2023) menyampaikan pendapatnya bahwa PjBL dapat mendorong siswa untuk mengasah kemampuan berpikir, menjalin interaksi dengan lingkungan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan melatih keterampilan psikomotorik. Dalam proses pembelajarannya, diharapkan siswa mampu menghasilkan produk sebagai representasi nyata dari hasil belajar mereka. Model ini sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar dalam memunculkan minat belajar pada diri siswa,

sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan dan hasil belajarpun akan meningkat, serta bisa memberi kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri dan akhirnya bisa membuat produk nyata.

Model PjBL dapat menjadikan suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga semangat belajar siswapun turut meningkat, sebab dalam prosesnya model pembelajaran ini mendorong siswa untuk menciptakan sebuah proyek (Ranty, 2021). Model PjBL yang dimaksud ialah model yang digunakan dalam pembelajaran IPAS di SD, yang diharapkan mampu memberikan peluang bagi siswa untuk menjadi lebih kreatif dan aktif dalam menciptakan suatu proyek atau karya berkenaan dengan bentuk keanekaragaman budaya Indonesia. Maka, bisa disimpulkan model PjBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pengerjaan proyek yang memiliki keterkaitan langsung dengan situasi nyata atau permasalahan yang relevan. Selama proses pelaksanaannya, siswa didorong untuk melakukan penyelidikan, perencanaan, pembuatan, serta penyajian hasil proyek yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu.

Ditinjau dari hasil belajarnya, model pembelajaran PjBL memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Dapat melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas penting serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar

- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa
- 3) Mendorong siswa untuk aktif dan mampu menghadapi suatu permasalahan yang kompleks
- 4) Menciptakan kerjasama yang efektif dalam kelompok
- 5) Memotivasi siswa untuk berinovasi dan mengasah kemampuan relasionalnya
- 6) Melatih siswa dalam mengolah berbagai sumber informasi
- 7) Memperluas pengetahuan dan wawasan pada siswa selama proses pembelajaran maupun dalam mengkoordinasikan tugas
- 8) Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih dan belajar, serta melibatkan siswa secara menyeluruh
- 9) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Daryanto dan Rahardjo dalam Asytri dkk., n.d., 2023).

c. Karakteristik Model *Project Based Learning* (PjBL)

PjBL mempunyai peluang dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan untuk siswa. Model ini juga mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik model PjBL dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek menurut Stripling dkk. (dalam Mutawally, 2021) diantaranya:

- 1) Membimbing siswa untuk mengeksplorasi ide-ide serta mengkaji pertanyaan esensial.
- 2) Model ini adalah sebuah proses inkuiri atau penyelidikan.
- 3) Model ini disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa

- 4) Pembelajaran berfokus pada siswa dengan memberikan kesempatan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu produk, serta mempresentasikannya secara mandiri
- 5) Memanfaatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan menggali informasi guna melakukan penyelidikan, penarikan kesimpulan, serta menciptakan suatu karya atau produk yang berkaitan dengan permasalahan yang relevan dengan situasi nyata atau kontekstual.

Sedangkan Buck Institute for Education (Nurfitriyanti, 2016) mengungkapkan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh model PjBL ialah sebagai berikut:

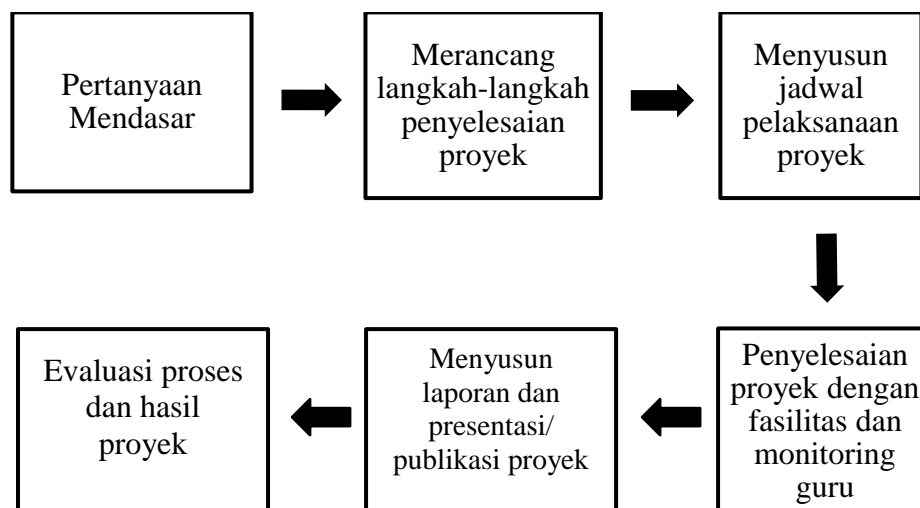
- 1) Siswa diajarkan untuk membuat keputusan secara mandiri dalam menyusun kerangka kerja yang sebelumnya sudah dirancang
- 2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan suatu masalah yang memiliki berbagai kemungkinan jawaban
- 3) Siswa dilibatkan dalam merencanakan langkah-langkah yang akan diambil untuk menemukan solusinya
- 4) Siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah, bekerja sama, dan mencoba melakukan berbagai cara berkomunikasi
- 5) Siswa diberikan tanggungjawab dalam menyelidiki dan mengumpulkan informasi yang ditemukan

- 6) Selama proyek berlangsung, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan
- 7) Dari segi proses maupun hasil, siswa secara rutin merefleksikan apa yang telah mereka lakukan
- 8) Hasil akhir proyek (yang tidak selalu berupa produk fisik, namun juga dalam bentuk presentasi, drama, dan lain-lain) ditampilkan bukan hanya di depan guru, tetapi juga dewan guru maupun orang tua
- 9) Suasana kelas dibangun dengan penuh toleransi

Berdasarkan karakteristik di atas, model PjBL menjadikan model pembelajaran yang bisa menciptakan kreativitas dan kemandirian siswa, serta melatih siswa untuk bertanggungjawab atas apa yang telah mereka rencanakan selaras dengan kemampuan dan minatnya.

d. Langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Hosnan dalam (S. P. Sari et al., 2019) dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Langkah-langkah *Project Based Learning*

Penjelasan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan mendasar. Untuk memulai pembelajaran, siswa diberikan pertanyaan mendasar. Namun, dalam hal ini siswa tidak mempunyai kemampuan berpikir kritis yang sama. Oleh karena itu, upaya yang bisa dilakukan guru untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan memberikan pengetahuan dasar sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemampuan dalam menjawab pertanyaan tersebut menjadi salah satu indikator bahwa siswa mempunyai kemampuan berpikir kritis.
- 2) Merancang rencana proyek. Di tahap ini, siswa berdiskusi untuk menyusun rencana pelaksanaan proyek mulai dari awal hingga

akhir, termasuk pengorganisasian kegiatan, penentuan aktivitas sesuai dengan tugas proyek, serta penyediaan perlengkapan yang diperlukan.

- 3) Menyusun jadwal pelaksanaan proyek. Di tahap ini, jadwal kegiatan yang sudah direncanakan disusun beserta waktu yang dibutuhkan dalam penyelesaian proyek secara bertahap. Kemudian jadwal yang telah disusun dikonsultasikan pada guru. Untuk proyek jangka pendek (yang diselesaikan dalam dua kali pertemuan), tidak perlu menentukan waktu untuk setiap langkah, cukup menetapkan jadwal pelaksanaan dan batas waktu secara keseluruhan.
- 4) Menyelesaikan proyek dengan fasilitas dan monitoring guru. Di tahap ini, siswa melaksanakan rancangan proyek yang sudah disusun untuk menghasilkan produk ataupun menyelesaikan suatu proyek. Setiap kemajuan proyek, siswa perlu melaporkan atau mengkonsultasikannya pada guru sebagai bentuk pemantauan.
- 5) Menyusun laporan dan publikasi/presentasi proyek. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan, baik dalam bentuk karya seni, karya tulis, maupun produk nyata, dihadapan guru dan teman sekelas. Guru akan memberikan penilaian atas karya yang telah mereka buat.
- 6) Evaluasi proses dan hasil proyek. Pada langkah ini, refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dikerjakan akan

diberikan pada akhir pembelajaran, bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Pemberian umpan balik atas proses yang dilakukan dan produk dihasilkan siswa juga diperlukan pada tahap ini dengan cara mendiskusikan keberhasilan dan kegagalan, serta berbagi ide untuk menciptakan hal-hal baru.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Dalam setiap proses pembelajaran, model pembelajaran berperan penting dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Tiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk pada model pembelajaran PjBL. Menurut Amini (dalam Putri & Sudriarti, 2023), PjBL memiliki keunggulan diantaranya: 1) Dapat memberikan pengalaman pada siswa untuk mengatur proyek, mengelola waktu dan sumber daya demi menyelesaikan tugas; 2) Mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang kompleks; 3) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga menjadikan siswa lebih menikmati proses pembelajaran; 4) Mampu menerapkan dan mengintegrasikan pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Yani dkk. (dalam Taupik & Fitria, 2021), sejumlah keunggulan yang dimiliki oleh model PjBL, antara lain (1) motivasi siswa menjadi bertambah dalam kegiatan membuat proyek, (2) menjadikan siswa lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar dan

proses penyelesaian suatu masalah, (3) memperkuat kerjasama antarsiswa, (4) Melatih kejujuran, bertanggungjawab, cermat, dan kreatif. Pembelajaran berbasis proyek memudahkan siswa dalam memahami materi, karena mereka secara langsung mengaplikasikan apa yang telah dipelajari melalui proyek yang telah mereka kerjakan. Proyek ini juga berperan dalam membantu siswa dalam menguatkan pemahaman terhadap konsep yang telah dipelajari. PjBL adalah salah satu model yang efektif dalam menilai aspek kognitif, sekaligus untuk mengevaluasi keterampilan siswa.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran PjBL menurut Amini (dalam Putri & Sudriarti, 2023) adalah sebagai berikut: 1) Kelas menjadi kurang kondusif ketika pelaksanaan proyek karena kebebasan yang diberikan kepada siswa yang memungkinkan terjadinya keributan di kelas, sehingga dalam hal ini guru perlu memiliki keterampilan dalam mengelola kelas yang baik; 2) Ada kemungkinan beberapa siswa kurang terlibat aktif dan kurang berpartisipasi dalam setiap kelompok; 3) Proyek ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam penyelesaian proyek.

## **2. Media Diorama**

### **a. Pengertian Diorama**

Media berasal dari kata dalam Bahasa Latin “medius”, artinya tengah, penghubung, atau perantara. Sehingga, media bisa dimaknai sebagai sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari satu

pihak ke pihak lainnya (Sadiman dalam Daniyati dkk., 2023). Dengan demikian, media dapat disimpulkan sebagai suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi dari pemberi informasi kepada pihak yang menerima, dimana dalam konteks pendidikan informasi ini bersifat instruksional dengan tujuan mendukung tercapainya proses pembelajaran. Sementara pembelajaran yaitu aktivitas yang dilaksanakan pendidik atau guru untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Daniyati dkk., 2023). Dalam kegiatan ini, siswa berperan sebagai penerima pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai pemberi atau fasilitator dalam pembelajaran. Proses mengajar ini adalah upaya untuk memfasilitasi individu atau kelompok agar dapat mengalami atau mendapatkan proses belajar yang efektif.

Dalam dunia pendidikan, istilah media sering dipakai secara bergantian dengan alat bantu pembelajaran, yang berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan mudah diterima. Selain itu, media juga membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Melalui penggunaan media, proses interaksi dalam pembelajaran dapat berlangsung lebih mudah, sehingga hasil yang dicapai siswa menjadi lebih optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Sapitri dkk., 2021).

Diorama merupakan sebuah media berbentuk tiga dimensi berukuran kecil yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang merepresentasikan suatu pemandangan nyata (Sapitri dkk., 2021). Media diorama didesain agar mudah digunakan dan biasanya menyajikan berbagai objek atau miniatur yang diletakkan pada sebuah panggung yang berlatarbelakang lukisan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Objek-objek yang disajikan dalam media ini menggunakan warna-warna yang cerah supaya dapat menarik ketertarikan siswa selama kegiatan belajar. Dalam pengemasannya, bentuk-bentuk yang disajikan berupa bentuk nyata yang dibuat untuk memudahkan siswa memahami apa yang mereka lihat, dalam hal ini seperti bentuk keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Diorama ini berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan objek yang akan dibahas dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, diorama dapat dikatakan sebagai representasi pemandangan dalam bentuk tiga dimensi dengan ukuran kecil yang bertujuan untuk mempresentasikan atau menunjukkan suatu keadaan sehingga tampak nyata, biasanya terbagi atas berbagai figur atau objek miniatur yang disusun pada sebuah panggung yang memiliki latar belakang berupa lukisan yang disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan.

Di era globalisasi yang makin berkembang pesat, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak bisa

dihindari. Inovasi media pembelajaran berbasis digital hadir sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran diorama berbasis digital. Media diorama berbasis digital ini merupakan media visual interaktif yang memungkinkan siswa dalam menyusun dan merancang tampilan diorama dalam bentuk 3 dimensi secara virtual, sehingga siswa memiliki gambaran yang jelas sebelum membuat versi nyatanya. Media ini dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan bentuk keanekaragaman budaya Indonesia, meliputi tarian, pakaian, rumah adat, makanan, senjata, dan juga alat musik tradisional dari berbagai daerah dengan penyajian yang menarik dan mudah dipahami siswa. Penggunaan diorama digital ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat belajar serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman budaya Indonesia, sekaligus menanamkan rasa cinta dan kepedulian terhadap tanah air (Nurlaila Ramadhani dkk., 2023). Dengan fitur animasi dan navigasi yang mudah digunakan, diorama digital memberikan peluang untuk siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menjadikan proses pembelajaran yang lebih interaktif, dan jauh dari kesan membosankan seperti pada pembelajaran menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung secara teoritis, namun juga

memberikan pengalaman langsung dalam bentuk produk nyata sesuai dengan prinsip model *Project Based Learning* (PjBL).

b. Karakteristik Media Diorama

Penggunaan media diorama dapat menumbuhkan rasa antusias dan minat siswa dalam pembelajaran IPAS, sehingga siswa bisa lebih terhubung ke dalam pemahaman materi (Hidayati dkk., 2017). Alat dan bahan yang dipakai untuk membuat diorama ini sangat sederhana dan mudah ditemukan. Salah satu keunggulan diorama ialah dapat dipakai berulang kali dan mudah disimpan. Diorama yang akan dibuat ini terbuat dari kardus yang akan digunakan sebagai alas dan nantinya akan dibagi menjadi 4 bagian yang digambarkan dengan pemandangan tiga dimensi sesuai dengan masing-masing dari setiap daerah yang ada di Indonesia. Masing-masing dari bagian tersebut dihias dengan latar belakang lukisan yang menggambarkan dari masing-masing daerah dan juga dilengkapi dengan miniatur gambar yang mendeskripsikan mengenai bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia, seperti pakaian adat, tarian, senjata, alat musik, hingga makanan tradisional dari masing-masing provinsi menggunakan desain yang menarik, sehingga akan membuat siswa lebih termotivasi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan diorama berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran dapat diakses melalui platform *Artsteps*, yang mana gambarannya hampir sama dengan diorama berbentuk konkret, namun dalam versi digital.

Diorama ini akan menampilkan representasi nyata dari objek tersebut (Sapitri dkk., 2021).

Karakteristik dari media diorama ini mencerminkan pemandangan dan lingkungan, dengan detail yang harus sesuai dengan versi kecilnya. Misalnya saat menggambarkan budaya yang ada di Provinsi Papua, maka diorama harus memperhatikan detail pemandangan yang sesuai dengan kondisi tersebut. Dalam proses pembuatannya, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran diorama harus disesuaikan dengan banyaknya siswa yang akan mengamatinya. Selain itu, pemilihan bahan tidak perlu mahal dan baru, namun dapat memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai justru akan menambah poin plus pada media pembelajaran tersebut. Dan hal terakhir yang perlu diperhatikan lainnya yaitu pemilihan warna yang menarik perhatian siswa, karena siswa cenderung menyukai media dengan warna-warna yang cerah, beragam, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan serta fokus mereka selama proses pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Menurut M. Sari dkk. (2024), media diorama mempunyai kelebihan untuk mencegah kebosanan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas, serta meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Meskipun berukuran kecil, media diorama mampu memberikan gambaran yang lebih

konkret kepada siswa. Selain itu, penggunaan diorama juga mendorong siswa untuk lebih kreatif saat merepresentasikan visual budaya Indonesia secara menyeluruh, sehingga membantu mereka memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya bangsa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terlebih jika siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembuatannya. Diorama dapat dibuat dengan bahan mudah didapat, serta dapat digunakan berulang kali. Selain itu, media diorama memiliki kelebihan lain yaitu kemampuannya untuk menambah unsur keindahan, daya tarik, dan motivasi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik. Menurut (Puspawati dkk., 2024), penggunaan media diorama digital dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan eksploratif berbasis virtual, memperdalam pemahaman materi melalui pendekatan visual, serta mendorong pengembangan kreativitas dan kompetensi digital. Selain itu, penyajiannya yang lebih interaktif karena dilengkapi dengan fitur navigasi yang dapat menampilkan detail yang lebih kompleks, seperti *zoom in/out* serta perpindahan antar elemen. Dari segi praktisnya, diorama berbasis digital lebih mudah diperbarui dan dimodifikasi apabila ada penambahan materi baru tanpa harus membuat ulang seluruh model.

Sedangkan kelemahan yang dimiliki oleh media diorama yaitu proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama, diperlukan kreativitas yang menarik dari guru dalam menerapkan

media diorama saat mengajar, media ini juga tidak dapat menjangkau objek dalam jumlah yang luas, serta perlu adanya ruang yang cukup untuk penyimpanan. Tetapi, hal ini bisa diatasi dengan cara membuat diorama yang lebih sederhana dan tidak terlalu besar, tetapi bisa disesuaikan dengan jumlah siswa (Anggraeni & Istianah, 2017). Selain itu, kelemahan penggunaan media diorama berbasis digital adalah media tersebut berbentuk aplikasi *mobile*, sehingga dalam pengoperasiannya membutuhkan perangkat laptop dan juga jaringan internet yang stabil.

d. Langkah-langkah Pembuatan Diorama

Pembuatan diorama berbasis digital melalui platform Artsteps sebagai sarana dalam penyampaian materi dapat dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama yaitu proses pembuatan akun dengan masuk ke situs resmi Artsteps. Tahap kedua, yaitu dapat mulai membuat proyek baru dengan memilih ruang virtual yang disediakan, seperti galeri, ruang kelas, atau aula. Selanjutnya mendesain ruang diorama dengan menambahkan elemen visual berupa gambar, teks, atau objek 3D terkait dengan topik yang disajikan, dalam hal ini adalah materi mengenai keanekaragaman budaya Indonesia. Tahap berikutnya adalah penataan elemen-elemen tersebut ke dalam ruang pameran virtual sesuai dengan tema tertentu, dan juga bisa menambahkan teks penjelas dari suatu elemen gambar. Setelah semua elemen tertata, proyek dapat dipublikasikan dan dibagikan melalui tautan yang dapat

diakses oleh siswa, atau bias dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru bisa memberikan tugas lanjutan seperti membuat diorama versi konkret yang dibuat oleh siswa sebagai tugas proyek berdasarkan desain telah dijelajahi. Prosedur pembuatan media Diorama Keanekaragaman Budaya di Indonesia dapat diikuti melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1) Rancang konsep diorama

Tentukan tema keanekaragaman budaya yang ingin ditampilkan, seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas, tarian daerah, alat musik tradisional, dan senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Kemudian buat desain tersebut pada aplikasi *Canva*. Lalu di *print out*.

2) Persiapan alat dan bahan

Siapkan bahan seperti kardus bekas, gambar-gambar miniatur budaya Indonesia, tusuk lidi, dan *double tape*, serta alat berupa gunting dan jangka.

3) Buat kerangka dasar diorama

Latar belakang dari desain diorama berupa pemandangan rumah adat yang telah di *print out*, kemudian di gunting dan dirangkai hingga membentuk *room* atau kamar-kamar dari tiap daerah. Lalu potong kardus berbentuk lingkaran dengan menyesuaikan ukuran kertas desain latar belakang pemandangan rumah adat dari setiap daerah. Kardus tersebut akan dijadikan sebagai alas.

4) Gunting, susun, dan tempel objek

Desain miniatur yang mewakili budaya Indonesia, seperti pakaian adat, makanan khas, tarian daerah, alat musik tradisional, dan senjata tradisional yang telah di *print out* tadi kemudian digunting. Selanjutnya tempelkan *double tape* pada bagian bawah kertas yang telah diberi *space* atau tempat untuk menempel *double tape* tujuannya agar gambar miniatur tersebut dapat berdiri ketika diletakkan di atas kerangka dasar atau alas yang telah dibuat tadi, lalu tempelkan.

5) Selesai dan siap digunakan

Setelah selesai, periksa kembali hasilnya. Bila sudah tidak ada yang perlu diperbaiki, maka media diorama siap untuk digunakan dan dipresentasikan pada siswa agar siswa dapat memahami keanekaragaman budaya Indonesia yang ditampilkan.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu perubahan sikap atau perilaku individu terkait dengan pengetahuan, juga kecakapan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman dan penguasaan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan memuat tujuan positif, serta bersifat berkelanjutan dan permanen (Sumarni dalam Sulikah et al., 2020). Hasil belajar yaitu capaian akhir yang didapatkan seseorang setelah menjalani proses pembelajaran dan pemahaman yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus (Lestari dkk., 2021). Hasil belajar ini memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter individu, mendorong mereka

untuk mengubah pola pikir dan perilaku guna memperoleh hasil yang maksimal.

Menurut Sulikah dkk. (2020), hasil belajar yaitu suatu bentuk pencapaian yang diraih oleh seseorang setelah melakukan proses belajar mengajar yang dapat diukur melalui tes guna mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Hasil belajar meliputi keterampilan, apresiasi, sikap, pemahaman, nilai serta pola perilaku yang didapatkan siswa melalui pemahaman dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan (Rambe, 2018). Artinya keberhasilan seseorang dalam mengikuti suatu program pendidikan dapat diamati dan diukur berdasarkan hasil belajar siswa pada program tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka ditarik kesimpulan hasil belajar yaitu sebuah perubahan pada pengetahuan, sikap, keterampilan, serta pemahaman siswa setelah mereka mendapatkan pembelajaran dari guru, sehingga bisa mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang berkaitan dengan lingkungan fisik di sekeliling mereka. Hasil belajar dinilai baik jika indikator yang telah ditentukan sebelumnya tercapai. Dalam konteks ini, indikator pada materi keanekaragaman budaya Indonesia harus tercapai agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan berhasil.

Kegiatan belajar menjadi kegiatan inti dari seluruh rangkaian proses pembelajaran, yang mana proses belajar mengajar yang berlangsung akan

menentukan tujuan pembelajaran dapat tercapai atau tidak. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran, hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah mengadakan evaluasi untuk melihat hasil yang diperoleh dari pelaksanaan proses pembelajaran tersebut. Dari evaluasi ini, data yang diperoleh akan mencakup hasil belajar yang telah tercapai, yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran itu sendiri, yang merupakan bagian dari proses untuk mencapai hasil belajar tersebut.

Hasil belajar siswa dianggap berhasil bila tujuan pembelajaran bisa tercapai, yang berkenaan dengan perubahan dari diri siswa yang mencakup aspek psikomotor, afektif dan kognitif. Susanto (Pingge & Wangid, n.d., 2016) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, antara lain pertama, pemahaman konsep (aspek kognitif) yang merujuk pada kemampuan seseorang guna menjelaskan suatu hal, yang tidak hanya sekedar mengetahui, namun benar-benar memahami, dan dapat memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan. Dalam menilai hasil belajar pada ranah kognitif, guru perlu melakukan evaluasi produk yang dapat dilakukan melalui berbagai tes, baik berupa tes lisan maupun tertulis. Di tingkat sekolah dasar, tes biasanya dilaksanakan dalam bentuk ulangan. Kedua, sikap siswa (aspek afektif) berhubungan dengan hasil belajar mencakup perpaduan antara fisik dengan mental secara bersamaan. Dalam hal ini, jika aspek mental belum dimunculkan, maka sikap seseorang belum terlihat secara jelas. Dan ketiga, keterampilan proses (aspek psikomotor) yang berkaitan dengan kemampuan sosial, fisik dan

mental yang mendasar dan menjadi pendorong bagi perkembangan kemampuan siswa yang lebih tinggi. Keterampilan disini adalah kemampuan menggunakan nalar, pikiran, dan tindakan secara efektif dapat digolongkan sebagai kreativitas.

Sejalan dengan pendapat Benyamin Bloom yang menyatakan bahwa ada tiga tujuan pengajaran yang harus dicapai sebagai hasil belajar, yaitu psikomotorik, afektif, dan kognitif. Bloom (dalam (Uno, 2023)) mengemukakan enam jenjang dalam ranah kognitif yang digunakan untuk menilai hasil belajar, yakni knowledge (mengingat), comprehension (memahami), application (menerapkan), analysis (menganalisis), mensintesis, dan evaluation (mengevaluasi). Di sisi lain, Anderson dan Krathwohl merevisi aspek kognitif ini menjadi dua dimensi yakni dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dalam dimensi kognitif, terdapat enam kategori tujuan pembelajaran, diantaranya mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai/mengevaluasi, dan menciptakan.

Hasil belajar kognitif yaitu pengetahuan yang wajib dikuasai oleh siswa karena ketika siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, maka akan memudahkan mereka saat menerima materi yang diajarkan, sehingga pengetahuan yang dimiliki bertambah dan hasil belajar kognitif pun juga akan mengalami peningkatan. Menurut Potter (Desi & Hani, 2020), hasil belajar kognitif menggambarkan sejauh mana siswa dalam menguasai mata pelajaran yang dipelajari, yaitu penguasaan

terhadap pengetahuan atau teori yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan intelektual siswa. Hal ini mencakup kemampuan mengingat kembali atau mengenali fakta, pola prosedur, serta konsep-konsep penting. Agar hasil belajar kognitif meningkat, maka siswa perlu terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Bagja Sulfemi & Supriyadi (2018) hasil belajar IPS ialah pencapaian yang didapat oleh siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran yang berulang-ulang yang mencakup aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Proses ini dilakukan dengan cara menggali informasi yang diperlukan oleh siswa, mencakup perubahan perilaku, pengetahuan, atau keterampilan, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dapat lebih maksimal sekaligus mampu menyelesaikan masalah sosial dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Optimalnya hasil belajar siswa ditetapkan dari beberapa faktor, antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Sari (dalam Esterina & Anika Marhayani, n.d., 2022) mendefinisikan faktor internal sebagai segala hal yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi belajarnya, contohnya sikap tekun, motivasi belajar, perhatian dan minat, tingkat kecerdasan, kedisiplinan, kebiasaan dalam belajar, serta keadaan fisik dan kesehatannya. Di sisi lain, faktor eksternal merujuk pada pengaruh yang bersumber dari lingkungan luar, contohnya lingkungan masyarakat, sekolah dan keluarga.

#### 4. Hakikat IPAS

##### a. Pemahaman IPAS

Secara umum, ilmu pengetahuan merupakan kumpulan informasi yang berbeda yang disusun secara sistematis dan logis dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat. Ini termasuk pengetahuan alam dan sosial. Menurut Nadhifah dkk. (2023), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah bidang studi yang berhubungan dengan kehidupan yang meliputi fenomena dan gejala alamiah di lingkungan sekitar. Di sisi lain, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu bidang studi yang menggabungkan beberapa materi pelajaran ilmu sosial menjadi tema tertentu, dan di dalamnya mempelajari dan menganalisis berbagai fenomena dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat (Asmaul Husnah dkk., 2023). Kurikulum merdeka saat ini memperbarui kurikulum sebelumnya dengan memasukkan pembelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar.

Pada Kurikulum Merdeka, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yaitu gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran. Hal ini dilatarbelakangi oleh pemikiran siswa usia SD yang melihat sesuatu secara satu kesatuan yang utuh dan terpadu, sehingga tujuan penggabungan dua mata pelajaran ini yaitu agar mendorong siswa dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu dan menyeluruh. Berdasarkan BSKAP Kemdikbudristek dalam (Asmaul Husnah dkk., 2023) Tentang Capaian Pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka, menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai aspek kehidupan yang mencakup makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta beserta hubungan diantara keduanya, juga menelaah kehidupan manusia, baik sebagai individu ataupun makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPAS terbagi atas 2 elemen utama, antara lain pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses. Sehingga, guru di sekolah perlu merancang pembelajaran IPAS dengan cara menganalisis capaian pembelajaran yakni dengan mengidentifikasi dimensi berpikir melalui kata kerja operasional yang terdapat dalam capaian pembelajaran, serta menentukan lingkup materi berdasarkan dimensi pengetahuan. Selanjutnya mengelompokkan materi yang termasuk ke dalam dimensi pengetahuan IPA dan IPS sesuai dengan elemen pemahaman IPAS dan elemen keterampilan proses yang tercantum dalam capaian pembelajaran.

b. Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Materi yang termuat dalam IPAS salah satunya adalah materi tentang keanekaragaman budaya di Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “keanekaragaman” dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan adanya berbagai macam bentuk atau jenis. Sedangkan “budaya” dapat diartikan sebagai hasil

dari pemikiran, akal budi, adat istiadat, serta segala hal yang berkenaan dengan kebudayaan yang telah berkembang dan maju. Sehingga, keanekaragaman budaya dapat didefinisikan sebagai keanekaragaman sistem nilai, perilaku, serta hasil cipta manusia yang tercermin dalam kehidupan sosial masyarakat. Menurut Luthfiah dkk., 2022 mendefinisikan keanekaragaman budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang bermacam-macam dalam kehidupan sosial yang didapat melalui proses pembelajaran. Sedangkan menurut Savira dkk., 2024, keanekaragaman budaya mencerminkan adanya perbedaan dalam pola pikir dan perilaku, karena setiap kelompok masyarakat memiliki pendekatan atau cara tersendiri dalam memahami realitas serta mengekspresikan identitas mereka, maka karya-karya yang dihasilkan manusia melalui proses pembelajaran pun juga sangat beragam, mencakup bidang seni, literature, teknologi, hingga gaya berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Menurut pendapat tersebut, bisa disimpulkan keanekaragaman budaya di Indonesia merupakan suatu kondisi yang mencerminkan adanya perbedaan dalam cara berpikir, bertindak, dan berkreasi antarindividu maupun kelompok dalam masyarakat sebagai hasil dari proses pembelajaran yang membentuk pola pikir dan nilai-nilai yang berbeda.

Mempelajari dan memahami keanekaragaman budaya memiliki peran penting dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya di era

globalisasi yang semakin berkembang dan menghubungkan berbagai masyarakat di dunia. Melalui pemahaman terhadap keanekaragaman budaya, menumbuhkan sikap toleransi, memperluas cara pandang, mencegah terjadinya konflik, serta mengembangkan kemampuan kepemimpinan yang lebih efektif dalam diri seseorang. Di samping itu, pengetahuan ini juga mendorong individu menjadi lebih terbuka, adaptif, dan siap menghadapi dinamika perubahan yang terjadi di tingkat global.

Materi ini memberikan pemahaman yang lebih luas tentang keanekaragaman budaya di Indonesia, termasuk budaya daerah, senjata tradisional, alat musik, tarian tradisional, makanan khas, pakaian adat dan rumah adat. Selain itu, materi ini juga memuat pentingnya sikap menghargai keanekaragaman budaya sebagai bagian penting dari jati diri bangsa. Dalam pembelajaran, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, seperti menyusun miniatur representasi budaya dan membuat buku saku budaya secara individu. Hal ini bertujuan untuk menggali pemahaman siswa mengenai materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Dengan begitu, diharapkan tumbuh rasa nasionalisme yang kuat pada diri siswa terhadap Indonesia sebagai tanah air mereka serta lebih semangat untuk berperan aktif dalam menjaga dan memajukan budaya bangsa (Nurlaila Ramadhani dkk., 2023).

## 5. Kajian Penelitian yang Relevan

Sejalan dengan bahasan yang diteliti, berikut disajikan sejumlah hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dan keterkaitan dengan topik yang dibahas:

- a. Menurut Fadilah dkk., n.d. (2023) dalam Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Peterongan Semarang. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Peterongan Semarang pada materi jenis usaha dalam masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN Peterongan Semarang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan yang signifikan. Penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada penggunaan media pembelajaran. Penelitian Fadilah dkk. 2023 hanya mengimplementasikan model pembelajaran *project based learning* tanpa melibatkan media pembelajaran secara khusus, sedangkan pada penelitian ini, model PjBL juga dipadukan dengan media Diorama sebagai alat bantu untuk siswa dalam mempermudah dan memperdalam materi secara visual dan kreatif. Selain itu, subjek penelitiannya juga berbeda, di mana Fadilah dkk. (2023) melaksanakan penelitian di kelas V SD N

Peterongan Semarang, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Purwosari.

- b. Menurut Apriany dkk. (2020), dalam Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar (JP3D) berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kualitas proyek yang dihasilkan siswa sesudah mengimplementasikan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 5 Kota Bengkulu dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar kognitif siswa yang terdiri dari level pemahaman, penerapan, dan penalaran. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran PjBL berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu terletak pada jenjang kelas, fokus materi, dan konteks mata pelajarannya. Jika penelitian yang dilakukan Fadilah dan Apriany hanya berfokus pada dampak langsung PjBL terhadap hasil belajar IPS Kelas V dengan materi jenis usaha dalam masyarakat, penelitian ini secara spesifik menginvestigasi pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Purwosari dengan materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas PjBL, namun

juga mengeksplorasi peran media diorama sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, serta berfokus pada materi dan jenjang kelas yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

- c. Studi yang telah dilaksanakan Susanti dkk. (2024) dalam Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengeksplorasi dampak pemakaian media diorama terhadap pencapaian belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 80% hasil ulangan harian siswa kelas IV mendapatkan hasil yang rendah dengan nilai di bawah KKM yakni 50, yang disebabkan karena kurangnya semangat belajar siswa dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media diorama mempunyai pengaruh yang signifikan pada pencapaian belajar IPAS siswa SD. Pada penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti yang berfokus pada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara umum. Secara spesifik, penelitian ini menginvestigasikan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang diimplementasikan memakai bantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Purwosari. Dengan demikian, perbedaan utamanya terletak pada kombinasi model pembelajaran dan media

pembelajaran yang diteliti. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada dampak media, namun juga mengetahui bagaimana sinergi antara model PjBL dan media Diorama dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa, berbeda dengan penelitian Susanti yang fokusnya hanya pada pengaruh media diorama saja.

## **B. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan landasan atau dasar pemikiran yang mengintegrasikan teori dengan fakta, hasil observasi, dan kajian kepustakaan yang digunakan sebagai pijakan dalam pelaksanaan suatu penelitian.

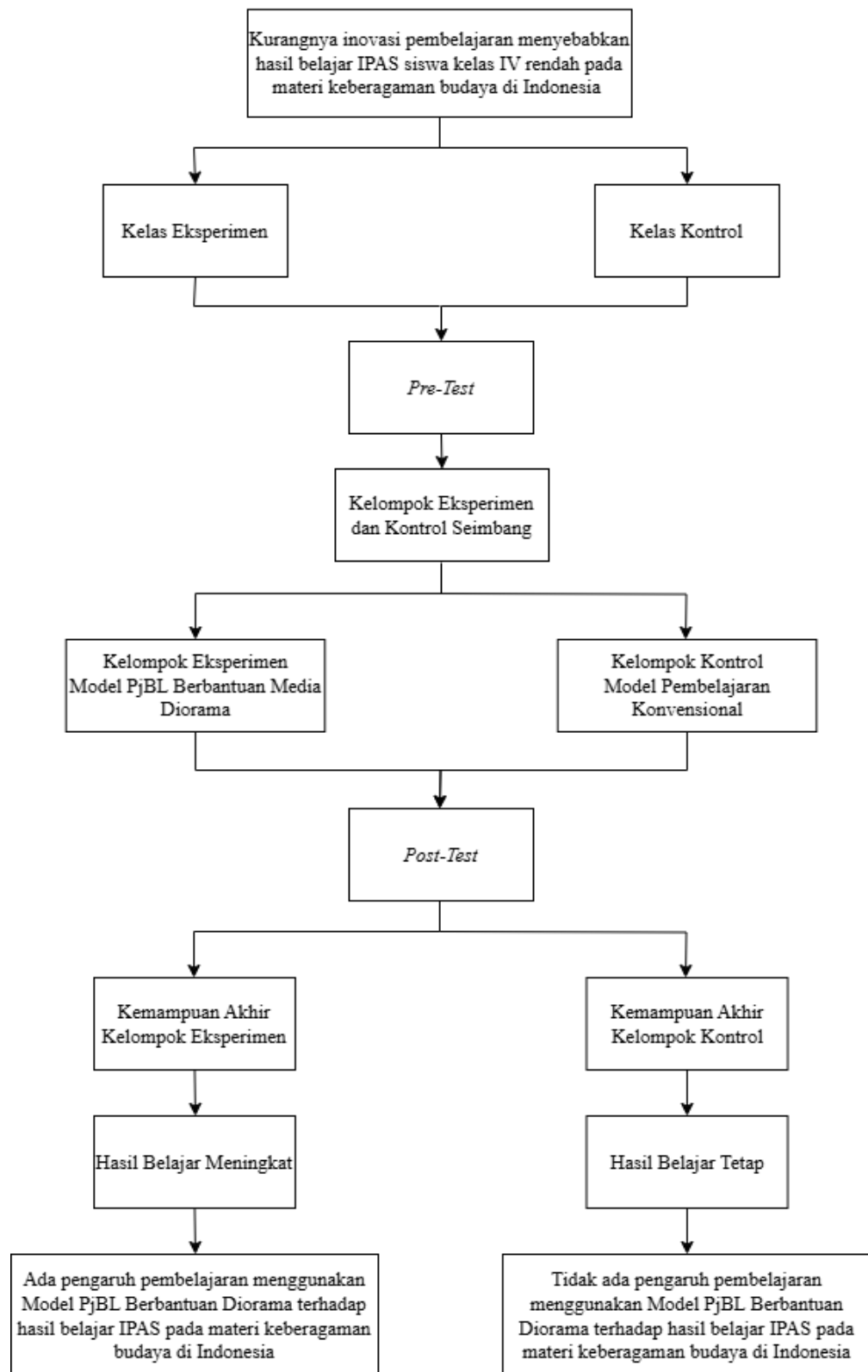
Berdasarkan hasil pengamatan awal, siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran, di mana guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang penyampaian materinya dengan metode ceramah, sehingga menimbulkan kebosanan dan ketidakfokusan pada siswa yang berujung siswa mengobrol sendiri dengan temannya. Penerapan paradigma pembelajaran tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Kondisi ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang mana nilai rata-rata pada materi keanekaragaman budaya Indonesia menunjukkan hasil yang rendah .

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang bisa menarik minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga mereka tidak merasa cepat bosan selama pembelajaran berlangsung. Model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu model pembelajaran yang menitikberatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan penyelesaian proyek

yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, berlangsung dalam jangka waktu tertentu, serta berfokus pada penyelesaian masalah yang relevan dan bermakna (Fadilasari dkk., 2024). PjBL memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi pelajaran melalui proses yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Akan tetapi, penerapan model PjBL akan lebih optimal jika disertai media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Salah satunya yaitu diorama. Diorama merupakan media tiga dimensi berskala kecil yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang merepresentasikan pemandangan nyata (Sapitri dkk., 2021). Media diorama memungkinkan siswa untuk menyusun informasi dalam bentuk visual yang menarik, sehingga mereka dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah. Hal ini diharapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian berupa “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Purwosari”. Pemilihan model ini bisa meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga akan memberikan pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar. Siswa akan diberikan pembelajaran dengan model PjBL pada materi keanekaragaman budaya Indonesia, dengan alasan karena pembelajaran ini cocok dan dapat diajarkan dengan menggunakan model PjBL. Dari kerangka pemikiran dapat dibuat bagan seperti yang ada pada gambar 2.4.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan kerangka berpikir tersebut, dapat disajikan hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran PjBL berbantuan media diorama mampu memberikan hasil belajar IPAS siswa yang lebih baik. Adapun untuk hipotesis statistiknya yaitu:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purwosari.

$H_1$  = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purwosari.