

Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 6 Madiun

Marsiti¹, Sudarmiani², Muhammad Rifai³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

E-mail: marsitimer@gmail.com¹, aniwidjiati@unipma.ac.id², rifai@unipma.ac.id³

Article History:

Received: 05 Agustus 2026

Revised: 20 Agustus 2026

Accepted: 26 Agustus 2026

Keywords: *Project Based Learning; media diorama; kemampuan komunikasi; hasil belajar; IPS*

Abstract: Rendahnya kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Madiun menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-F SMPN 6 Madiun melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII-F SMPN 6 Madiun. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi kemampuan komunikasi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase dan secara kualitatif dengan model Miles–Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa meningkat dari 39,3% (pra siklus) menjadi 60,1% (Siklus I) dan 84% (Siklus II). Ketuntasan komunikasi meningkat dari 47% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 68,93 (pra siklus) menjadi 74,3 (Siklus I) dan 83,1 (Siklus II) dengan ketuntasan klasikal 83%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan media diorama secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika kehidupan global menuntut sistem pendidikan untuk tidak lagi berfokus semata pada penguasaan materi, melainkan juga pada pengembangan kompetensi yang membekali peserta didik agar mampu berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi secara efektif, serta memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, partisipatif, dan bermakna sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga

sebagai subjek pembelajaran yang membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan reflektif.

OECD menegaskan bahwa sistem pendidikan modern perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, bukan hanya menghafal konsep secara prosedural (OECD, 2023). Sejalan dengan itu, kebijakan pendidikan nasional juga menempatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sebagai bagian penting dalam penguatan kompetensi literasi, numerasi, karakter, dan keterampilan abad ke-21 melalui implementasi Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2024).

Tuntutan tersebut menjadi sangat relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah menengah pertama. IPS tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan tentang gejala sosial, ekonomi, sejarah, dan lingkungan, tetapi juga bertujuan membentuk peserta didik agar mampu memahami realitas sosial, menumbuhkan kepekaan terhadap persoalan masyarakat, serta mengambil keputusan secara rasional dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya menekankan capaian kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan gagasan, berdiskusi, bekerja sama, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya secara runtut. Kemampuan komunikasi dalam pembelajaran IPS memiliki posisi strategis karena melalui komunikasi siswa belajar mengemukakan pendapat, menanggapi ide orang lain, mengajukan pertanyaan, serta mempresentasikan hasil analisisnya terhadap suatu persoalan sosial (Nawalinsi et al., 2024; Artia et al., 2023).

Namun demikian, realitas pembelajaran IPS di sekolah masih menunjukkan berbagai persoalan, terutama rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Praktik pembelajaran yang masih didominasi penjelasan guru secara satu arah cenderung membuat siswa pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan belum terbiasa mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi maupun kerja kolaboratif. Kondisi ini berdampak bukan hanya pada lemahnya kemampuan komunikasi, tetapi juga pada rendahnya hasil belajar siswa karena materi dipahami secara dangkal dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata. Padahal, pembelajaran IPS semestinya memberi ruang bagi siswa untuk mengalami, menafsirkan, dan mendiskusikan fenomena sosial secara aktif sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna (Marlina & Halidatunnisa, 2022; Wakhyudin et al., 2024; Salsabilah, 2021).

Permasalahan tersebut tampak pada pembelajaran IPS di kelas VIII-F SMP Negeri 6 Madiun. Berdasarkan hasil observasi awal dan data pra-siklus, kemampuan komunikasi siswa masih berada pada kategori rendah. Persentase rata-rata kemampuan komunikasi siswa pada tahap pra-siklus hanya mencapai 39,3%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum aktif berdiskusi, belum berani menyampaikan pendapat, belum terbiasa menjawab pertanyaan, dan belum mampu mempresentasikan hasil diskusi secara optimal. Kondisi yang sama juga terlihat pada hasil belajar IPS. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus baru mencapai 68,93, sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal hanya 40%. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus belum menghasilkan capaian belajar yang optimal.

Rendahnya kemampuan komunikasi dan hasil belajar tersebut tidak dapat dilepaskan dari karakteristik pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan model serta media yang mampu mengaktifkan siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih sering menerima penjelasan daripada terlibat dalam kegiatan merancang, mendiskusikan, mengolah, dan mempresentasikan pengetahuan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan materi IPS yang bersifat kompleks dan kontekstual sering dipahami secara abstrak. Padahal, media pembelajaran yang tepat dapat membantu menjembatani konsep

.....

abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami peserta didik. Media yang baik bukan hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mampu membangun interaksi belajar, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa mengekspresikan gagasan secara lebih jelas (Sintarani, 2024; Wulandari & Sartika, 2022).

Salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama. PjBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan proyek yang menuntut mereka untuk merencanakan, menginvestigasi, berdiskusi, berkolaborasi, menghasilkan produk, dan mempresentasikan hasil kerjanya. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mempertanggungjawabkan hasil pemikirannya di hadapan orang lain. PjBL dinilai efektif untuk membangun pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembentukan pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi dari guru (Nawalinsi et al., 2024; Artia et al., 2023; Astuti & Harini, 2020).

Efektivitas PjBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran juga telah didukung oleh berbagai hasil penelitian. Haryanti (2017) menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian Zubaidah (2016) juga menunjukkan bahwa PjBL berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa karena siswa terlibat dalam aktivitas menganalisis masalah dan menyusun solusi secara kolaboratif. Dalam konteks yang lebih spesifik, Aliyah dan Purwati (2024) menemukan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbantu media diorama 3D dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus hasil belajar IPS peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proyek yang dipadukan dengan media konkret mampu memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPS juga memiliki dasar pedagogis yang kuat. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang dapat merepresentasikan peristiwa, tempat, lingkungan, atau konsep tertentu dalam bentuk miniatur yang konkret dan menarik. Dalam pembelajaran IPS, diorama dapat membantu siswa memvisualisasikan materi yang berkaitan dengan peristiwa sosial, kenampakan alam, lingkungan, maupun dinamika kehidupan masyarakat sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Media diorama juga berpotensi mendorong aktivitas komunikasi karena proses pembuatannya menuntut siswa berdiskusi, membagi tugas, merumuskan ide, menyusun bentuk visual, dan mempresentasikan hasilnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa diorama dapat memperkuat aktivitas kolaboratif, meningkatkan pemahaman konsep, dan mendukung keterampilan berpikir kritis maupun komunikasi siswa (Sintarani, 2024; Rahmawati et al., 2023; Wulandari & Sartika, 2022).

Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, kombinasi antara PjBL dan media diorama menciptakan peluang yang besar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi sekaligus hasil belajar IPS. Proses perencanaan proyek, pembuatan diorama, diskusi kelompok, presentasi hasil, serta evaluasi pengalaman belajar memberi ruang luas bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara, menyampaikan gagasan, menanggapi pendapat, dan mengonstruksi pengetahuan secara sosial. Penelitian Adistya dan Suyanti (2025) menunjukkan bahwa PjBL berbantuan media diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena siswa lebih aktif, terlibat, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Temuan lain juga menunjukkan bahwa diorama yang diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman konsep, kreativitas, dan interaksi antarsiswa dalam proses belajar (Sholikhah et al., 2024; Rizky et al., 2025).

Meskipun demikian, telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian

besar penelitian masih menekankan PjBL atau media diorama pada aspek hasil belajar, kreativitas, atau berpikir kritis, sedangkan penelitian yang secara khusus menguji peningkatan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS secara simultan melalui *Project Based Learning* berbantuan media diorama pada jenjang SMP masih relatif terbatas. Padahal, kemampuan komunikasi merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran IPS karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa mengemukakan gagasan, menjelaskan fenomena sosial, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil pemahamannya. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki posisi penting untuk mengisi celah tersebut dengan menguji bagaimana penerapan PjBL berbantuan media diorama dapat memperbaiki proses pembelajaran IPS sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga memiliki urgensi praktis karena dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi pada perbaikan langsung proses pembelajaran di kelas VIII-F SMP Negeri 6 Madiun. Berdasarkan data penelitian, penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama menunjukkan peningkatan yang nyata pada dua aspek utama. Kemampuan komunikasi siswa meningkat dari 39,3% pada pra-siklus, menjadi 60,1% pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84% pada Siklus II. Hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 68,93 pada pra-siklus, menjadi 74,3 pada Siklus I, dan 83,1 pada Siklus II. Sementara itu, persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 40% pada pra-siklus, menjadi 57% pada Siklus I, dan mencapai 83% pada Siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa integrasi PjBL dan media diorama berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, kolaboratif, kontekstual, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan kemampuan komunikasi serta hasil belajar IPS siswa kelas VIII-F SMP Negeri 6 Madiun melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang inovatif, sekaligus memberikan kontribusi akademik terhadap penguatan kajian mengenai penerapan PjBL berbantuan media konkret dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Desain, Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Utomo, Asvio, & Prayogi, 2024). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Madiun pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII-F, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan didahului dengan pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa. Siklus I dilaksanakan pada 1 dan 6 April 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada 13 April 2026. Tindakan yang diberikan berupa penerapan *Project Based Learning* berbantuan media diorama pada materi Siklus 1 Kolonialisme dan perlawanan rakyat study Perang Diponegoro dan siklus 2 Pergerakan Nasional (Sumpah Pemuda dan Proklamasi Kemerdekaan).

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & Mc Taggart)



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & Mc Taggart)

Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut;

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Deskripsi
1	Lembar Observasi Kemampuan Komunikasi	Enam indikator: presentasi, bahasa tubuh, menghargai pendapat, menjawab pertanyaan, diskusi, menyampaikan pendapat. Skala 0–100
2	Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	Mengamati keterlaksanaan setiap tahap PjBL oleh guru dan respons siswa
3	Tes Hasil Belajar	20 butir soal pilihan ganda mencakup materi Perang Diponegoro dan Kolonialisme

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila: (1) rata-rata kemampuan komunikasi siswa mencapai kategori "terampil" (skor $\geq 60\%$); (2) ketuntasan komunikasi siswa (jumlah siswa dengan skor $\geq 60\%$) mencapai minimal 75%; dan (3) ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai minimal 75% dengan KKTP 75.

Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menghitung persentase kemampuan komunikasi, nilai rata-rata hasil belajar, dan ketuntasan klasikal. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Milles, Huberman, & Saldana, 2018). Kategorisasi kemampuan komunikasi mengacu pada: 0–39 (kurang terampil), 40–59 (cukup terampil), 60–89 (terampil), dan 90–100 (sangat terampil) (Astuti & Harini, 2020).

Tabel 2. Teknik Pengumpulan Data, Instrumen, dan Analisis

No	Variabel/Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Analisis
1	Kemampuan komunikasi siswa	Observasi	Lembar observasi kemampuan komunikasi	Persentase $P = \frac{f}{N} \times 100\%$
2	Hasil belajar IPS	Tes	Soal tes hasil belajar	Rata-rata $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ dan ketuntasan $KB = \frac{n_t}{N} \times 100\%$
3	Kinerja guru	Observasi	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran	Persentase keterlaksanaan
4	Aktivitas siswa	Observasi	Lembar observasi aktivitas siswa	Persentase keterlaksanaan
5	Dokumentasi penelitian	Dokumentasi	Foto, arsip nilai, hasil proyek	Deskriptif kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPS di kelas VIII-F SMP Negeri 6 Madiun masih menunjukkan partisipasi siswa yang rendah. Siswa belum terbiasa menyampaikan pendapat, kurang aktif dalam diskusi, dan belum percaya diri saat diminta mempresentasikan hasil belajar di depan kelas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa.

Data pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa baru mencapai 39,3%. Pada aspek hasil belajar, nilai rata-rata siswa sebesar 68,93, sedangkan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Dari 30 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 18 siswa lainnya belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP 75, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Hasil Tindakan Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran IPS dilaksanakan dengan menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberi tugas proyek untuk menyusun diorama sesuai materi sejarah yang dipelajari. Kegiatan pembelajaran meliputi diskusi kelompok, pembagian tugas, pembuatan proyek, presentasi hasil, dan tanya jawab.

Penerapan tindakan pada siklus I mulai menunjukkan dampak positif. Siswa tampak lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam diskusi, dan mulai berani menyampaikan pendapat. Namun, beberapa kendala masih ditemukan, seperti pembagian tugas yang belum merata, kurangnya keberanian sebagian siswa dalam presentasi, serta masih adanya siswa yang pasif dalam sesi tanya jawab.

Secara kuantitatif, kemampuan komunikasi siswa meningkat dari 39,3% pada pra-siklus menjadi 60,1% pada siklus I. Nilai rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 68,93 menjadi 74,3. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 57%. Dari 30 siswa, sebanyak 17 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 siswa masih belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Hasil Tindakan Siklus II

Pada siklus II, tindakan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan arahan yang lebih jelas terkait pembagian tugas kelompok, memperkuat pendampingan diskusi, dan memberi kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya, menjawab, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Penggunaan media diorama juga dioptimalkan agar siswa lebih mudah memahami materi sejarah secara visual dan konkret.

Perbaikan pada siklus II berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran. Siswa terlihat lebih percaya diri saat presentasi, lebih aktif berdiskusi, dan lebih mampu menjawab pertanyaan audiens secara runtut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa meningkat menjadi 84%, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 83,1, dan ketuntasan klasikal mencapai 83%. Dari 30 siswa, sebanyak 25 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 siswa belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tiap Siklus

Tahap	Kemampuan Komunikasi (%)	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas/Lulus	Siswa Belum Tuntas/Tidak Lulus	Ketuntasan Klasikal (%)
Pra-siklus	39,3	68,93	12	18	40
Siklus I	60,1	74,3	17	13	57
Siklus II	84	83,1	25	5	83

Tabel 3 menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama memberikan dampak positif terhadap seluruh indikator penelitian. Kemampuan komunikasi siswa meningkat dari 39,3% pada pra-siklus menjadi 60,1% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 84% pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 68,93 menjadi 74,3 dan kemudian 83,1. Peningkatan hasil belajar tersebut diikuti oleh bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, yaitu dari 12 siswa pada pra-siklus menjadi 17 siswa pada siklus I dan 25 siswa pada siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa yang belum tuntas menurun dari 18 siswa pada pra-siklus menjadi 13 siswa pada siklus I dan tinggal 5 siswa pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga meningkatkan jumlah siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan belajar.

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa

Tahap	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas/Lulus	Siswa Belum Tuntas/Tidak Lulus	Ketuntasan Klasikal (%)
Pra-siklus	30	12	18	40
Siklus I	30	17	13	57
Siklus II	30	25	5	83

Tabel 4 memperlihatkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara bertahap pada setiap fase penelitian. Pada pra-siklus hanya 12 siswa yang tuntas, sedangkan 18 siswa belum tuntas. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 17 siswa, sementara 13 siswa masih belum tuntas. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, yaitu 25 siswa telah mencapai ketuntasan dan hanya 5 siswa yang belum tuntas. Kenaikan jumlah siswa tuntas ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang dilakukan efektif dalam memperbaiki hasil belajar siswa secara klasikal.

Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Dampaknya terhadap Ketuntasan

Tahap	Kemampuan Komunikasi (%)	Siswa Tuntas/Lulus	Siswa Tidak Lulus	Keterangan
Pra-siklus	39,3	12	18	Komunikasi rendah, banyak siswa belum mencapai KKTP
Siklus I	60,1	17	13	Komunikasi mulai berkembang, jumlah siswa tuntas meningkat
Siklus II	84	25	5	Komunikasi tinggi/terampil, mayoritas siswa telah tuntas

Tabel 5 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan komunikasi siswa diikuti oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Pada pra-siklus, kemampuan komunikasi yang masih rendah beriringan dengan sedikitnya jumlah siswa yang tuntas, yaitu 12 siswa. Setelah penerapan PjBL berbantuan media diorama pada siklus I, kemampuan komunikasi meningkat menjadi 60,1% dan jumlah siswa tuntas bertambah menjadi 17 siswa. Peningkatan tertinggi terjadi pada siklus II, ketika kemampuan komunikasi mencapai 84% dan jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 25 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi berkontribusi positif terhadap pemahaman materi dan keberhasilan belajar siswa.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar dan Ketuntasan

Tahap	Nilai Rata-rata	Siswa Lulus	Siswa Tidak Lulus	Keterangan
Pra-siklus	68,93	12	18	Belum mencapai KKTP secara klasikal
Siklus I	74,3	17	13	Terjadi peningkatan, tetapi belum optimal

Nilai rata-rata hasil belajar menunjukkan pola peningkatan yang konsisten. Pada pra-siklus nilai rata-rata siswa masih berada di bawah KKTP dengan hanya 12 siswa yang tuntas. Setelah tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 74,3 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 17 siswa. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat lebih tinggi menjadi 83,1, dengan 25 siswa telah mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media diorama mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi IPS dan mendorong peningkatan hasil belajar secara klasikal.

Tabel 7. Peningkatan Antar Siklus

Aspek	Pra → Siklus I	Siklus I → Siklus II	Pra → Siklus II
Kemampuan komunikasi	+20,8 poin	+23,9 poin	+44,7 poin
Hasil belajar	+5,37	+8,8	+14,17
Siswa lulus	+5 siswa	+8 siswa	+13 siswa
Siswa tidak lulus	-5 siswa	-8 siswa	-13 siswa
Ketuntasan klasikal	+17 poin	+26 poin	+43 poin

Peningkatan antar siklus menunjukkan bahwa dampak tindakan tidak hanya terlihat pada kenaikan skor, tetapi juga pada perubahan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Dari pra-siklus ke siklus I, jumlah siswa yang lulus bertambah 5 siswa, sedangkan dari siklus I ke siklus II bertambah lagi 8 siswa. Secara keseluruhan, jumlah siswa yang lulus meningkat 13 siswa dari pra-siklus ke siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa yang tidak lulus berkurang dari 18 siswa pada pra-siklus menjadi 5 siswa pada siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa secara nyata, baik dari sisi nilai rata-rata maupun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan.

Pembahasan**Penerapan *Project Based Learning* Berbantuan Media Diorama dalam Pembelajaran IPS**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam proses merancang proyek, berdiskusi, memecahkan masalah, membuat produk, dan mempresentasikan hasilnya. Keterlibatan aktif tersebut menjadikan siswa sebagai subjek belajar yang membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, kolaborasi, dan refleksi terhadap proses belajar yang mereka jalani (Kokotsaki et al., 2016; Aliyah & Purwati, 2024; Adistya & Suyanti, 2025).

Penggunaan media diorama memperkuat efektivitas PjBL karena membantu siswa memvisualisasikan peristiwa sejarah yang sebelumnya bersifat abstrak. Diorama memberikan representasi konkret mengenai tokoh, latar, urutan peristiwa, dan suasana sejarah, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menghubungkan konsep dengan konteks peristiwa yang dipelajari. Selain itu, proses pembuatan diorama menuntut kerja sama, pembagian tugas, komunikasi antarsiswa, dan presentasi hasil, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi (Siswanto, 2023; Sintarani et al., 2024).

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa PjBL efektif mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar autentik. Dalam pembelajaran IPS, proyek yang berbasis masalah dan produk dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompoknya. Dengan demikian, PjBL berbantuan media diorama menjadi strategi yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penguatan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah (OECD, 2023; Kemendikbudristek, 2024; Kokotsaki et al., 2016).

Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa

Temuan penting penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan komunikasi siswa dari 39,3% pada pra-siklus menjadi 60,1% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa PjBL berbantuan media diorama mampu menciptakan ruang belajar yang mendorong siswa untuk berbicara, berdiskusi, bertanya, menjawab, dan mempresentasikan hasil proyek secara lebih percaya diri.

Pada pra-siklus, rendahnya kemampuan komunikasi siswa ditunjukkan oleh minimnya partisipasi dalam diskusi, kurangnya keberanian menyampaikan pendapat, dan ketidaksiapan saat diminta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Kondisi ini umum terjadi pada pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, karena siswa lebih sering menjadi pendengar daripada pelaku aktif dalam proses belajar (Farikhatin et al., 2024; Salsabilah, 2021). Setelah tindakan pada siklus I, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar. Proses kerja kelompok dan penyusunan proyek diorama mendorong mereka berdiskusi, berbagi gagasan, dan berlatih mengungkapkan pendapat. Presentasi hasil proyek di depan kelas juga menjadi sarana latihan komunikasi yang efektif karena siswa harus menyampaikan isi proyek, menjawab pertanyaan, dan menanggapi tanggapan dari kelompok lain.

Peningkatan yang lebih besar terjadi pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I. Guru memberikan penguatan dalam pembagian tugas, bimbingan presentasi, dan kesempatan tanya jawab yang lebih terstruktur. Dengan demikian, siswa menjadi lebih percaya diri, lebih siap mempresentasikan hasil kerja, dan lebih mampu menanggapi pertanyaan audiens. Hasil ini sejalan dengan penelitian Farikhatin et al. (2024) yang menunjukkan

bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan partisipasi, keberanian berpendapat, dan kualitas interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Salsabilah (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa memberi pengaruh positif terhadap kemampuan menyampaikan pendapat dan partisipasi diskusi.

Secara teoritis, peningkatan kemampuan komunikasi melalui PjBL dapat dijelaskan karena model ini menempatkan komunikasi sebagai bagian integral dari proses belajar. Siswa harus menyampaikan ide, menegosiasikan tugas, menjelaskan konsep, dan mempresentasikan produk. Dengan kata lain, komunikasi bukan sekadar hasil samping pembelajaran, tetapi menjadi sarana utama untuk menyelesaikan proyek dan membangun pemahaman bersama (Bell, 2010; Krajcik & Blumenfeld, 2006; Kokotsaki et al., 2016).

Peningkatan Hasil Belajar dan Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan

Selain meningkatkan kemampuan komunikasi, penerapan *Project Based Learning* berbantuan media diorama juga terbukti meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 68,93 pada pra-siklus menjadi 74,3 pada siklus I dan 83,1 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan visualisasi konkret mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa hal. Pertama, proyek diorama membuat siswa belajar secara aktif, bukan hanya menghafal materi. Siswa harus memahami isi materi untuk dapat menyajikannya dalam bentuk diorama yang logis dan representatif. Kedua, diskusi kelompok memungkinkan siswa saling bertukar ide dan mengklarifikasi konsep yang belum dipahami. Ketiga, presentasi hasil proyek menuntut siswa mengorganisasi pengetahuan secara sistematis sebelum disampaikan kepada teman-temannya. Proses-proses tersebut membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara lebih mendalam, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Aliyah & Purwati, 2024; Adistya & Suyanti, 2025).

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Pada pra-siklus hanya 12 siswa yang tuntas, meningkat menjadi 17 siswa pada siklus I, dan mencapai 25 siswa pada siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa yang belum tuntas berkurang dari 18 siswa menjadi 13 siswa, lalu tinggal 5 siswa pada siklus II. Penurunan jumlah siswa yang belum tuntas ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media diorama tidak hanya berdampak pada siswa yang aktif, tetapi juga membantu sebagian besar siswa memahami materi IPS secara lebih baik melalui pengalaman belajar yang konkret, kolaboratif, dan komunikatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari et al. (2022) dan Rahmawati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah (Rahmawati et al., 2023; Wulandari & Sartika, 2022).

Jika dilihat dari ketuntasan klasikal, peningkatan juga berlangsung secara konsisten dari 40% pada pra-siklus menjadi 57% pada siklus I dan 83% pada siklus II. Dengan demikian, keberhasilan penelitian tidak hanya ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata, tetapi juga oleh bertambahnya jumlah siswa yang berhasil melampaui batas ketuntasan belajar. Hal ini penting karena dalam penelitian tindakan kelas, indikator keberhasilan tidak cukup dilihat dari rata-rata kelas saja, melainkan juga dari proporsi siswa yang benar-benar mengalami peningkatan hasil belajar (Utomo et al., 2024).

Hubungan Peningkatan Komunikasi dengan Ketuntasan Belajar

Peningkatan kemampuan komunikasi dalam penelitian ini tampak berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Pada saat kemampuan

.....

komunikasi siswa masih rendah pada pra-siklus, jumlah siswa yang tuntas juga masih sedikit, yaitu 12 siswa. Ketika kemampuan komunikasi meningkat pada siklus I menjadi 60,1%, jumlah siswa yang tuntas ikut meningkat menjadi 17 siswa. Pada siklus II, saat kemampuan komunikasi mencapai 84%, jumlah siswa yang tuntas juga meningkat tajam menjadi 25 siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa yang lebih aktif berdiskusi, lebih berani bertanya, lebih siap mempresentasikan hasil, dan lebih mampu menjelaskan materi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap isi pembelajaran.

Secara teoritis, aktivitas komunikasi dalam pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai sarana sosial, tetapi juga sebagai proses kognitif untuk menata, menguji, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Ketika siswa menyampaikan ide, menjelaskan hasil proyek, atau menanggapi pertanyaan, mereka sebenarnya sedang mengonstruksi dan mengorganisasi pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan komunikasi dapat dipandang sebagai salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar (Farikhatin et al., 2024). Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian (Farikhatin et al., 2024; Maulidah, 2024) yang menyatakan bahwa aktivitas kolaboratif dan presentasi dalam PjBL berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep sekaligus keterampilan komunikasi siswa.

Efektivitas Media Diorama dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan media diorama memperkuat keberhasilan penerapan PjBL karena media ini membuat materi IPS, khususnya materi sejarah, menjadi lebih konkret dan mudah divisualisasikan. Diorama membantu siswa memahami hubungan antara tokoh, latar, peristiwa, dan urutan sejarah secara lebih jelas. Selain itu, proses pembuatan diorama juga menuntut kerja sama, pembagian tugas, dan presentasi hasil, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Sintarani, 2024; Rahmawati et al., 2023; Wulandari & Sartika, 2022).

Dengan adanya media diorama, siswa tidak hanya menerima penjelasan verbal dari guru, tetapi juga membangun representasi visual dari materi yang dipelajari. Hal ini memudahkan siswa mengingat konsep, memahami alur peristiwa, dan menjelaskan kembali materi kepada teman sekelas. Karena itu, media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu interaksi, diskusi, dan komunikasi antarsiswa selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) dan Wulandari et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media diorama efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep pada pembelajaran sejarah dan IPS.

KESIMPULAN

Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama terbukti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-F SMP Negeri 6 Madiun. Peningkatan kemampuan komunikasi terlihat dari persentase yang naik dari 39,3% pada pra-siklus menjadi 60,1% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga meningkat, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 68,93 pada pra-siklus menjadi 74,3 pada siklus I dan 83,1 pada siklus II. Sejalan dengan itu, ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 57% dan mencapai 83% pada siklus II.

Dari aspek ketuntasan individu, jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 12 siswa pada pra-siklus menjadi 17 siswa pada siklus I dan 25 siswa pada siklus II, sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas menurun dari 18 siswa menjadi 13 siswa dan akhirnya 5 siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan media diorama efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan komunikasi, hasil belajar, dan ketuntasan belajar IPS secara klasikal.

.....

DAFTAR REFERENSI

- Adistya, F., Suyanti, & Hastuti, D. N. A. E. (2025). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Purwosari. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 892–902. <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.23398>
- Aliyah, M., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan model Project Based Learning berbantu media diorama 3D untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 Semarang. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 15(1), 29–35.
- Artia, Wibowo, A. D., Pradani, C. H., Hanifan, S. A., Al Islami, Z. N., & Marini, A. (2023). Peran literasi sosial dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(2), 141–152.
- Bagas, M. B. H., Ramadhani, A., Ataza, P., & Safitri, S. (2025). Peran pendidikan IPS dalam meningkatkan kesadaran sosial siswa di sekolah menengah. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6358–6364. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.9449>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Farikhatin, N., Subekti, E. E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Hidayat, S., & Puspitasari, D. R. (2022). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 181–188.
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi literasi sosial budaya di sekolah dan madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426–436. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1002>
- Maulidah, E. (2024). Efektifitas model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. *Journal of Islamic Education*, 10(2), 264–272. <https://doi.org/10.18860/jie.v10i2.8789>
- Nawalinsi, Abdulkarim, A., Ruhimat, M., & Winarti, M. (2024). Social literacy in social studies learning for junior high school students in Lahat City. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 9(1), 21–29. <https://doi.org/10.26737/jetl.v9i1.4855>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Ratih, Wakhyudin, H., Listyarini, I., & Kurnia, Y. H. (2024). Menumbuhkan literasi sosial melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan pendekatan Teaching at the Right Level. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 34252–34258.
- Sintarani, C., Wasino, Sarwi, 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(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19071>