

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang sangat penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Secara umum, pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sistematis untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada generasi muda. Proses ini tidak hanya berlangsung di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga di luar sekolah, seperti dalam keluarga dan masyarakat. Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan individu agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, mengembangkan potensi diri, serta berkontribusi terhadap lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Rizkita & Supriyanto, 2020). Dalam konteks Indonesia, pendidikan berfungsi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang pada gilirannya akan mendukung pembangunan nasional.

Dalam era globalisasi saat ini, tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan semakin rumit. Pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang akademik, tetapi juga harus mampu membekali siswa dengan keterampilan hidup yang relevan, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi (Manurung et al., 2020). Selain itu, pendidikan juga diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang kuat, sehingga individu yang dihasilkan tidak hanya cerdas secara

intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, penting bagi setiap lembaga pendidikan untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif, sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, termasuk kesenjangan akses pendidikan, kualitas pengajaran, dan sarana prasarana yang belum memadai. Meskipun pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan dan program, masih banyak daerah yang mengalami keterbatasan dalam hal fasilitas dan sumber daya pendidikan (Angriani et al., 2020). Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan sangat diperlukan untuk menemukan solusi yang efektif guna mengatasi masalah-masalah tersebut. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan masyarakat yang berpengetahuan, berbudaya, dan berdaya saing tinggi.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek tersebut bisa dilakukan secara individu maupun kelompok dan biasanya dirancang untuk diselesaikan dalam kurun waktu tertentu agar siswa dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilannya secara mandiri maupun kolaboratif (Armayani, Helminsyah, & Junita, 2024).

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pendidikan telah menjadi topik yang semakin relevan, terutama dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Model pembelajaran ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam

proses belajar melalui proyek nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Fokus dari penelitian ini adalah penerapan PjBL menggunakan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku" di kelas IV SDN 19 Banda Aceh. Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, mengingat hasil belajar siswa yang masih menunjukkan angka yang memprihatinkan. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hanya sekitar 60% siswa di tingkat dasar yang mencapai standar kompetensi minimum dalam mata pelajaran IPA dan IPS (Fahrezi et al., 2020). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara harapan dan kenyataan dalam pendidikan dasar.

Model *Project Based Learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui keterlibatan dalam tugas-tugas proyek yang terstruktur, siswa menjadi lebih aktif dalam membangun pemahamannya sendiri dan menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu mendorong keaktifan dan inovasi dalam proses pembelajaran siswa (Fazira, Syarfuni, & Sari 2024)

Menurut Kemendikbud dalam Nyihana (2021) Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki banyak keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini mendorong siswa lebih termotivasi karena mereka mengerjakan tugas yang bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata. PjBL juga melatih siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam menyelesaikan proyek secara mandiri maupun kelompok. Selain itu, siswa belajar mengatur waktu, mengelola sumber daya, serta mengembangkan kemampuan

komunikasi dan tanggung jawab. Dengan keterlibatan aktif dalam proses belajar, siswa tidak hanya memahami materi lebih mendalam, tetapi juga belajar menerapkannya dalam situasi nyata. Hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Salah satu faktor yang berperan serta terhadap rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Farikhatin dan Subekti (2024) media diorama dalam pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendorong siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka melalui bentuk nyata yang menarik dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Media diorama memungkinkan siswa untuk menciptakan tampilan fisik dari konsep yang mereka pelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan menambah informasi.

Rendahnya hasil belajar siswa sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang lebih mendalam, seperti IPAS. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% siswa di tingkat dasar yang mencapai standar kompetensi minimum dalam mata pelajaran tersebut (Novembri, 2022). Dengan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional sering kali tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan perlu ada perubahan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan model PjBL secara efektif. Banyak guru yang belum terbiasa dalam penggunaan model pembelajaran ini, sehingga mereka kesulitan dalam merancang dan melaksanakan proyek yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penelitian oleh Pidada menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek, seperti PjBL, memerlukan pemahaman yang mendalam dari guru mengenai cara mengelola proyek dan membimbing siswa dalam proses belajar (Pidada, 2023). Tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin tidak dapat memanfaatkan potensi penuh dari PjBL, yang dapat mengakibatkan hasil belajar siswa yang tidak optimal.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam mengatasi tantangan yang ada. Media diorama dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Meskipun klaim ini sering dikemukakan dalam literatur, referensi yang mendukung penggunaan media diorama dalam konteks ini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pengajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Penelitian oleh Apriany (2020), menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan diorama dapat meningkatkan kualitas proyek siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Proyek yang dihasilkan memiliki estetika yang tinggi dan membantu siswa memahami materi ekosistem dengan lebih baik. Penelitian lain oleh Huda et al. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan PjBL

meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS melalui kegiatan berbasis proyek yang menarik.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya memiliki keterbatasan dalam cakupan materi yang dibahas, misalnya fokus pada topik ekosistem atau bangun ruang. Penelitian tersebut juga jarang mengeksplorasi media diorama pada pembelajaran IPAS yang melibatkan materi kehidupan sehari-hari, seperti "Aku dan Kebutuhanku." Selain itu, beberapa studi kurang mengevaluasi aspek afektif siswa, seperti motivasi dan kolaborasi dalam kelompok, yang juga penting untuk keberhasilan pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kesenjangan yang ada dengan menelusuri penerapan model PjBL menggunakan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku". Dengan mengintegrasikan media diorama ke dalam model PjBL, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana media diorama ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam menerapkan PjBL secara efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku" di kelas IV SDN 19 Banda Aceh. Dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa penelitian ini bertujuan

untuk memberikan informasi tentang bagaimana model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Merah Intan, Harfiandi, dan Mahmud (2024) Peningkatan hasil belajar pada dasarnya merupakan usaha untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan, serta capaian belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran aktif dan kreatif. Dengan mengintegrasikan PjBL dan media diorama, penelitian ini akan memperkaya literatur yang ada mengenai model pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan wawasan baru tentang bagaimana penggunaan media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Manfaat praktis dari penelitian ini sangat penting bagi guru dan pendidik di lapangan. Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran ini dalam pengajaran mereka. Hal ini akan membantu mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan untuk mendukung penerapan model PjBL dengan penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran. Dengan adanya dukungan yang memadai, diharapkan kualitas pendidikan di sekolah dasar dapat meningkat,

dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Ini sangat penting mengingat tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia, termasuk rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga akan berkontribusi pada upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan. Dengan meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat dasar, diharapkan akan ada dampak positif pada pendidikan lanjutan dan pengembangan sumber daya manusia di masa depan. Ini sejalan dengan tujuan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan generasi yang lebih kompeten dan siap menghadapi tantangan global.

Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan menggunakan media diorama, penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bagaimana media visual dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Ini penting dalam konteks pendidikan saat ini, di mana media pembelajaran yang inovatif semakin diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran di sekolah.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang lebih baik, tetapi juga akan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Melalui penerapan PjBL dan media diorama, diharapkan siswa

dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan PjBL dan penggunaan media diorama dalam pendidikan. Penelitian ini akan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang dapat mengeksplorasi berbagai aspek dari PjBL dan media pembelajaran lainnya. Ini akan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi siswa di seluruh Indonesia.

Selama mengikuti kegiatan asistensi mengajar di SD Negeri 19 Banda Aceh kurang lebih selama tiga bulan dari bulan september sampai Desember 2024, peneliti melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Observasi ini mengungkapkan bahwa pembelajaran di kelas IV sering kali kurang menarik perhatian siswa. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya daya serap siswa terhadap materi, Di dalam kelas peneliti menemukan siswa terlihat pasif atau kurang aktif. Banyak yang hanya mendengarkan guru tanpa berpartisipasi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan. Dari 30 siswa yang ada dalam kelas hanya dua sampai tiga orang siswa saja yang biasanya aktif bertanya atau berdiskusi. Selebihnya memilih untuk diam dan ada juga yang berbicara dengan teman-teman disampingnya.

Hal ini terjadi karena pembelajaran sering berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa hanya menjadi pendengar. Kurangnya keaktifan ini

membuat siswa kehilangan kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir dan belajar bekerja sama. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti ceramah dan pemberian tugas LKPD. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian dan minat siswa, sehingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak fokus pada pembelajaran.

Adapun faktor lain yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Guru sering hanya menggunakan buku teks dan penjelasan verbal dalam menyampaikan materi. Hal ini membuat siswa kesulitan memvisualisasikan materi yang diajarkan, sehingga mereka kehilangan minat belajar. Media pembelajaran yang konkret dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Nasution & Anas, 2024).

Permasalahan lainnya adalah banyak siswa kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan guru. Hal ini karena mereka belum benar-benar memahami materi pelajaran yang diajarkan, terutama dalam pelajaran IPAS yang sering membutuhkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir. Akibatnya, sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah standar atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa cara belajar siswa perlu lebih ditingkatkan agar mereka lebih mudah memahami materi dan mampu menjawab soal dengan baik.

Hasil observasi siswa kelas IV SDN 19 Banda Aceh pada semester ganjil 2025 menunjukkan bahwa total nilai yang diperoleh adalah 1.140, dengan rata-rata

38. Nilai ini masih berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Kondisi ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi, sehingga diperlukan strategi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka agar hasil belajar dapat meningkat.

Rendahnya hasil belajar ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti model pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, atau tingkat pemahaman yang masih terbatas terhadap materi yang diberikan. Dengan adanya penelitian ini, guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan tersebut, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Langkah Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PJBL). Model PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Ekowati et al., 2024).

Pada penelitian ini, model PJBL diterapkan dengan menggunakan media diorama untuk membantu siswa memahami materi secara visual dan interaktif. Media diorama memberikan gambaran tiga dimensi yang konkret dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti hubungan antara kebutuhan manusia dan sumber daya yang tersedia di lingkungan (Melinda & Dwi, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas karena menyajikan informasi dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik. Selain itu, diorama juga dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung, yang secara tidak langsung berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi IPA (Hafsah et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran pada materi "Aku dan Kebutuhanku," media diorama dapat digunakan untuk menggambarkan kebutuhan dasar manusia, seperti kebutuhan primer, sekunder, dan tersier, serta hubungan antara kebutuhan tersebut dengan kehidupan. Dengan menggunakan model PJBL, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep ini secara teoretis, tetapi juga terlibat dalam proyek nyata, seperti membuat diorama yang merepresentasikan kebutuhan manusia dalam berbagai situasi.

Penerapan model PJBL juga memberikan manfaat lain, seperti meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas siswa. Melalui kerja kelompok,

siswa belajar untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama-sama. Selain itu, siswa juga dilatih untuk mengelola waktu dan sumber daya dengan baik selama proses pengerjaan proyek (Pamuji, 2024).

Dengan demikian, penerapan model PJBL menggunakan media diorama pada tema "Aku dan Kebutuhanku" diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 19 Banda Aceh. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari berbagai masalah yang telah dijelaskan di atas, berikut adalah identifikasi permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 19
2. Minimnya daya tangkap siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan guru
4. Siswa bersifat pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, karena proses pembelajaran yang kurang menarik minat mereka
5. Guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*)

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada Penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) Menggunakan

Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku Dan Kebutuhanku Di Kelas IV SD Negeri 19 Banda Aceh

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan dalam latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku" di kelas IV SD Negeri 19 Banda Aceh?”

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 19 Banda Aceh pada materi "Aku dan Kebutuhanku" melalui penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) menggunakan media diorama.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam dunia pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikombinasikan dengan media diorama sebagai pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil penelitian ini dapat

memperkaya literatur mengenai model PjBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, terutama dalam memahami konsep kebutuhan manusia secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga menambah wawasan mengenai peran media visual dalam pembelajaran, di mana diorama dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media diorama. Dengan cara ini, guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Guru juga bisa mengembangkan cara mengajar yang lebih kreatif dan inovatif melalui model pembelajaran ini.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, model pembelajaran ini membantu mereka memahami materi "Aku dan Kebutuhanku" dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan media diorama membuat siswa dapat melihat dan merasakan langsung konsep yang diajarkan, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bisa menjadi contoh bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih moderen dan efektif. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas belajar dan mengajar di sekolah dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik. Keberhasilan penerapan metode ini juga bisa menjadi inspirasi bagi guru-guru lain di sekolah yang sama maupun sekolah lain untuk mencoba pendekatan pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini memberikan referensi yang berguna untuk penelitian lebih lanjut. Peneliti kedepannya dapat mengembangkan penelitian ini dengan melihat variabel lain, menggunakan media pembelajaran yang berbeda, atau menerapkannya di jenjang pendidikan yang lain. Hal ini akan membantu terus menyempurnakan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan kebutuhan pendidikan.