



**The Application of Diorama Media to Enhance Student Interest in Learning the Animal Life Cycle Topic in Grade III SDN 011 Parit Aman, Rokan Hilir**

**Friska Royannisa\*<sup>1</sup>, Laili Rahmi<sup>2</sup>**

\* [friskaroyannisa@student.uir.ac.id](mailto:friskaroyannisa@student.uir.ac.id)<sup>1</sup>. [rahmi\\_emybio@edu.uir.ac.id](mailto:rahmi_emybio@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru

**ABSTRACT**

The use of learning media in the school is still relatively rare, especially in science subjects. As a result, the interest in learning among third-grade students is low. To address this issue, an action needs to be taken, one of which is the application of diorama media in the science learning process. This study aims to describe the implementation of diorama media to enhance student interest in learning the topic of animal life cycles in the third grade of SDN 011 Parit Aman, Rokan Hilir, and to examine the increase in student interest after the application of diorama media in the learning process. The research method used is Classroom Action Research (CAR). In this study, the subjects are third-grade students, totaling 20 students. The data collection techniques and instruments in this study include questionnaires and observation sheets. Based on the results of the classroom action research conducted over two cycles, it can be concluded that the application of diorama media in science learning on the topic of animal life cycles can enhance the interest in learning among third-grade students of SDN 011 Parit Aman, Bangko District, Rokan Hilir Regency. Additionally, learning with diorama media successfully achieved the predetermined success indicators, and students showed good learning interest.

**Keywords: Diorama Media, Learning Interest, Life Cycle.**

**PENDAHULUAN**

Menurut Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dalam arti luas adalah upaya manusia untuk mengembangkan kemampuan fisik dan mentalny sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya (Nurzannah, 2022).



Guru adalah sosok pendidik yang menjadi contoh serta figur yang diteladani oleh siswa dan lingkungan sekitarnya. (Utari et al., 2020) menyebutkan Selain menjadi panutan, guru juga berperan sebagai suri teladan dalam proses pembelajaran. Tugas seorang guru mencakup mengajar, membimbing, mendidik, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa agar mereka dapat mengembangkan potensinya, baik dalam aspek pengetahuan maupun karakter. (Fadillah, 2023) Mengatakan Guru memiliki peran krusial dalam pendidikan, di mana mereka bertanggung jawab membantu siswa dalam belajar dan mengembangkan potensi terbaiknya. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator, motivator, dan sumber inspirasi bagi siswa, dengan memberikan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk mempersiapkan mereka menghadapi masa depan. Guru juga memiliki peran penting sebagai motivator tercapainya sebuah keberhasilan pembelajaran di kelas. Kesuksesan pembelajaran siswa bergantung pada interaksi yang lancar, komunikasi, dan kemampuan guru untuk menyampaikan materi.

Menurut (Nurrita, 2020) Proses pembelajaran sering kali menitik beratkan pada materi yang bersifat abstrak dan tidak berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi tersebut, sementara peserta didik juga merasa kesulitan untuk memahaminya. Media adalah salah satu cara untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Proses pengajaran dan pembelajaran telah menjadi dinamis berkat kemampuan media multimedia untuk Media pembelajaran menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video sebagai elemen pendukung proses belajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan guru menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih efisien, menarik, dan optimal, sehingga dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman peserta didik. Dalam dunia pendidikan tentunya terdapat beberapa pengaruh untuk meningkatkan proses pembelajaran, Diantaranya adalah media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Dimana media pembelajaran adalah salah satu bagian yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran disebut juga alat atau teknik yang digunakan guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari pendidik atau peserta didik.

Direktorat Pendidikan Tinggi menyebutkan media memiliki delapan keunggulan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu: (1) Materi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten, (2) pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, (3) mendorong partisipasi aktif peserta didik, (4) penggunaan waktu dan energi lebih efisien, (5) memperbaiki mutu hasil belajar siswa, (6) memberi kebebasan bagi siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun, (7) mendorong siswa memiliki sikap positif terhadap pembelajaran, serta (8) menjadikan peran pengajar lebih interaktif dan menyenangkan ((Wulandari et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk alat peraga, media visual, dan audio-visual. Penggunaan media ini sangat penting untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal minat siswa.

Salah satu komponen psikologis yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya adalah minat. Saat seseorang tertarik pada sesuatu, mereka cenderung lebih fokus dan menikmati setiap proses yang dilalui. Tetapi seseorang tidak akan tertarik pada sesuatu jika hal itu tidak membuat dirinya tertarik. Akibatnya, ada tingkat fokus atau emosi yang tinggi atau rendah. Tingkat ketertarikan seseorang terhadap suatu objek mempengaruhi seberapa besar mereka mengapresiasi Mengembangkan minat terhadap suatu hal pada dasarnya membantu siswa memahami keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan diri mereka sendiri. Proses ini menunjukkan bagaimana pengetahuan atau keterampilan tertentu dapat berpengaruh pada diri mereka, mendukung tujuan mereka, serta memenuhi kebutuhan mereka (Sari, 2022).

Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan, kecenderungan individu seseorang untuk memiliki rasa senang bebas dari paksaan guna mempengaruhi perubahan pengetahuan, kemampuan, dan tingkah lakunya. (Yuwanita et al., 2020) mengatakan minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Siswa yang bersemangat dalam belajar cenderung lebih termotivasi, aktif berpartisipasi di kelas, dan mampu mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, minat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Jika materi yang disajikan kurang menarik, siswa mungkin kesulitan belajar secara efektif, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk mencapai tiga aspek pembelajaran. Oleh karena itu, IPA memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan ilmiah siswa. Mata pelajaran ini terdiri dari berbagai konsep yang tersusun secara logis dan sistematis mengenai alam sekitar, yang diperoleh melalui pengalaman dan berbagai proses ilmiah. Di tingkat pendidikan dasar, IPA menjadi mata pelajaran yang esensial karena merupakan inti dari berbagai disiplin ilmu lainnya. Namun, banyak siswa menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga mereka cenderung kurang berminat atau kurang termotivasi untuk berprestasi dalam bidang ini. Oleh karena itu, mengingat pentingnya IPA dalam pendidikan, guru perlu menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat agar dapat mengubah cara pandang siswa terhadap IPA serta meningkatkan minat mereka dalam mempelajarinya (Alifuddin, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa banyak siswa kurang fokus dan memiliki minat belajar yang rendah, yang disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Bagiarta, 2023). Banyak penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan media pembelajaran secara umum, tetapi tidak banyak yang secara khusus meneliti pengaruh media visual terhadap Minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih tergolong rendah. Sejalan dengan itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam mempelajari IPA masih rendah dan penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih konvensional, dengan dominasi buku teks dan poster (Setiorini, 2024). Penelitian ini mungkin telah meneliti pengaruh media pembelajaran, tetapi belum secara spesifik mengkaji dampak Pengaruh media visual terhadap tingkat minat belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan penulis dengan kepala sekolah serta guru kelas 3, yaitu Ibu RN dan Ibu M, pada 30 Januari 2025 di SDN 011 Parit Aman, Kecamatan Bangko, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih tergolong jarang, terutama dalam mata pelajaran IPA. Selama ini, guru biasanya hanya menggunakan gambar dari buku siswa atau memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media belajar. Media gambar lebih sering dipilih karena mudah didapat dan tidak rumit dalam penggunaannya. Namun, gambar yang digunakan sering kali sederhana, warnanya kurang jelas, dan ukurannya kecil, sehingga kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, minat belajar siswa kelas 3 menjadi rendah. Salah satu penyebab terbatasnya penggunaan media pembelajaran adalah kurangnya fasilitas serta minimnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan media visual. Kondisi ini membuat guru kesulitan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang bervariasi, sehingga siswa kurang tertarik dan pemahaman mereka tidak berkembang secara optimal.

Dengan demikian, dari permasalahan diatas perlu adanya tindakan yang diambil dalam permasalahan tersebut salah satunya menerapkan media diorama dalam proses pembelajaran

IPA. Penggunaan media diorama sangat sesuai untuk menjelaskan materi siklus hidup pada hewan, serta bisa menjadi pilihan alternatif yang efektif dalam menyampaikan topik tersebut. Penggunaan media pembelajaran berupa diorama siklus hidup hewan membuat materi yang disampaikan menjadi lebih rinci dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini turut membantu mengurangi kejenuhan belajar dan meringankan beban guru, khususnya saat mengajar berbagai mata pelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, menganalisis, meniru, mempraktikkan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Selain itu, penggunaan media diorama juga menjadikan pembelajaran lebih menarik, mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan motivasi belajar mereka (Hafsah et al., 2023). Guru juga harus berinovasi untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media diorama tersebut. Media ini tidak hanya memberikan tampilan yang dapat dilihat oleh siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk langsung terlibat dalam kegiatan percobaan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan minat mereka terhadap pelajaran semakin meningkat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Metode ini menggunakan angkah-langkah yang di perkenalkan pertama kali oleh Lewin (Dalam (Purwanto, 2021) bahwa dalam satu siklus terdapat empat langkah utama, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 011 Parit Aman Kec. Bangko Kab. Rokan Hilir yang berjumlah 20 siswa. Selain siswa yang menjadi subjek penelitian, penelitian ini juga melibatkan partisipan lain yakni peneliti sebagai praktisi atau pelaksana tindakan dan guru sebagai observer atau pengamat. Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar angket dan lembar observasi guru dan siswa. Analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi atau pra tindakan dikelas III B di SDN 011 Parit Aman Rokan Hilir dengan melakukan survey awal yakni observasi proses pembelajaran siswa yang menjelaskan dan melihat bahwa kurangnya minat belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPA. Hal tersebut dilihat saat guru menjelaskan siswa lebih suka bermain atau sibuk sendiri dengan dirinya sehingga tidak memperhatikan guru, siswa kurang menanggapi pertanyaan jika ditanya satu persatu, dan siswa lebih senang mengobrol dengan teman sebangkunya. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada pra tindakan menggunakan lembar pedoman observasi dilakukan peneliti didapatkan hasil bahwa minat belajar siswa tergolong kurang atau sangat rendah yakni dengan nilai 39% yang dimana dalam kriteria keberhasilan minat belajar dikategorikan sangat kurang.

### Siklus 1

Pertemuan pembelajaran dalam siklus I dilaksanakan satu kali, yakni pada hari Senin, 5 Mei 2025, dengan alokasi waktu  $2 \times 15$  menit, dimulai pukul 08.00 hingga 10.15 WIB. Penelitian ini dilakukan di kelas III B dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang yang seluruhnya hadir pada saat pelaksanaan. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah tentang "Siklus Hidup Hewan", dengan penerapan media diorama sebagai alat bantu dalam

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang tercantum dalam modul ajar, yaitu meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, yang berlangsung sekitar 15 menit, ketua kelas menyiapkan teman-temannya untuk belajar, dilanjutkan dengan salam pembuka oleh guru dan respons dari siswa. Guru kemudian menanyakan kabar siswa dan memastikan kehadiran mereka melalui laporan dari ketua kelas. Untuk membangun semangat kebangsaan dan menumbuhkan motivasi belajar, siswa diajak menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila dan lagu daerah Soleram, serta diberikan ice breaking. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, termasuk penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran. Sebagai pengantar, guru juga mengajukan pertanyaan pemantik untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran berlangsung sekitar 100 menit. Guru memastikan kesiapan siswa untuk belajar, kemudian menyampaikan materi tentang tahapan siklus hidup hewan secara bertahap, dimulai dari penjelasan umum di papan tulis, lalu dilanjutkan dengan pemanfaatan media diorama. Peserta didik diberi kesempatan mengamati media diorama secara langsung, satu per satu, agar mereka memahami materi secara lebih konkret. Setelah itu, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk dikerjakan secara mandiri. Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD dan berkeliling kelas untuk memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Siswa yang belum memahami diberikan contoh pengisian oleh guru. Setelah LKPD selesai, hasilnya dikumpulkan dan didiskusikan bersama. Beberapa siswa mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas, sementara siswa lain memberikan tanggapan.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan penguatan atas kegiatan yang telah dilakukan dan bersama siswa merefleksikan pembelajaran tentang siklus hidup hewan. Guru juga menanyakan perasaan siswa mengenai kegiatan belajar hari itu. Seluruh siswa kemudian diajak menutup pelajaran dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru selama siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Dari 18 indikator yang diamati, 17 indikator tercapai, sementara 1 indikator belum terlaksana, yaitu guru belum memberikan penguatan secara eksplisit setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hal ini akan menjadi perhatian untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Sedangkan pada hasil observasi aktivitas siswa, Aktivitas siswa dalam siklus I diamati selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan indikator minat belajar. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan variasi skor minat belajar siswa dari kategori “Kurang” hingga “Sangat Baik”. Sebanyak 10 siswa (50%) memenuhi kriteria keberhasilan (dengan skor minimal 70), sedangkan 10 siswa lainnya (50%) belum memenuhi kriteria tersebut.

Rekapitulasi data menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan minat belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 50%, sementara ketuntasan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah minimal 70%. Dengan demikian, hasil pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA. Namun, masih terdapat sebagian siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah, sehingga perlu adanya perbaikan strategi pembelajaran untuk siklus berikutnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa hingga mencapai batas ketuntasan yang diharapkan.

## Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa target ketuntasan minat belajar siswa belum tercapai. Oleh karena itu, dilakukan perencanaan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah tentang “Siklus Hidup Hewan”, dengan penerapan media diorama sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang tercantum dalam modul ajar, yaitu meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memberikan salam, menanyakan kabar, mengajak siswa berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. Guru kemudian membangun semangat belajar siswa melalui kegiatan ice breaking, menyanyikan lagu nasional dan lagu daerah, serta memberikan kata-kata motivasi. Guru juga melakukan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya tentang siklus hidup hewan, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu.

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul yang telah disusun. Materi diawali dengan penjelasan siklus hidup berbagai jenis hewan melalui bantuan media diorama. Guru mengaitkan konsep siklus hidup hewan yang bertelur dan yang melahirkan, serta terus menyelingi penjelasan dengan pertanyaan-pertanyaan kontekstual untuk mempertahankan keterlibatan siswa. Misalnya, guru bertanya: “*Pernahkah kalian melihat induk ayam mengerami telurnya?*”, dan siswa menjawab dengan semangat. Pertanyaan lanjutan, seperti “*Untuk apa ayam mengerami telurnya?*”, dijawab siswa dengan tepat, menunjukkan bahwa siswa telah memahami konsep yang dijelaskan. Guru juga memberi ruang kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang perbedaan siklus hidup hewan di laut dan di darat. Setelah itu, dilakukan ice breaking kembali untuk menjaga konsentrasi siswa, lalu guru membagikan LKPD untuk dikerjakan secara mandiri. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, dan setelah semua selesai, siswa dikumpulkan dan beberapa siswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil temannya, sehingga terjadi interaksi yang aktif dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan penutup, guru mengapresiasi kerja siswa, kemudian bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Guru menanyakan perasaan siswa terhadap pembelajaran hari itu, dan siswa dengan penuh semangat menjawab bahwa pembelajaran berjalan “seru dan menyenangkan”. Pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin secara bergantian oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru selama siklus II menunjukkan peningkatan dan keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik. Seluruh indikator, baik pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup, terlaksana dengan sempurna. Guru mampu melibatkan siswa secara aktif, memanfaatkan media dengan baik, serta mengarahkan siswa dalam diskusi dan penyelesaian tugas.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, di mana sebagian besar dari mereka menunjukkan minat belajar yang kuat. Peningkatan minat belajar tersebut tercermin melalui berbagai indikator, seperti perasaan senang selama mengikuti pelajaran, ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, keterlibatan aktif dalam diskusi dan kegiatan, serta semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 17 dari 20 siswa atau sekitar 85% telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Sementara itu, hanya

3 siswa atau 15% yang belum mencapai kriteria tersebut. Pencapaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil observasi minat belajar peserta didik sebelum diterapkannya media diorama dalam pembelajaran IPA materi *siklus hidup hewan* belum memenuhi standar indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 70% siswa mencapai kategori tuntas. Pada tahap pra-survei, hanya 7 siswa (39%) yang menunjukkan minat belajar tinggi, sementara 13 siswa (61%) belum memenuhi kriteria keberhasilan. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan meskipun masih terbatas, dengan 10 siswa (50%) mencapai kriteria, dan 10 siswa lainnya (50%) belum berhasil. Namun, peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, di mana 17 siswa (85%) berhasil memenuhi kriteria keberhasilan, sedangkan hanya 3 siswa (15%) yang belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa penerapan media diorama secara bertahap mampu meningkatkan minat belajar siswa secara klasikal, dari tahap pra-survei hingga siklus II. Perkembangan tersebut menggambarkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini. Berdasarkan penjelasan di atas, peningkatan minat belajar pada setiap siklus, hasilnya dapat digambarkan sebagai diagram berikut.



Gambar 1. Hasil Peningkatan Minat Belajar Tiap Siklus

Berdasarkan grafik 1 di atas dapat dilihat bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III B SDN 011 Parit Aman Kec. Bangko Kab. Rokan Hilir. Hal ini dapat dilihat dari diagram di atas yang memperlihatkan hasil penelitian pra survey secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar hanya sebesar 39%. Kemudian pada saat siklus I siswa yang mengalami peningkatan minat belajar meningkat menjadi 50% dan yang belum mengalami peningkatan minat belajar terdapat 50%. Pada saat siklus II siswa yang mengalami peningkatan minat belajar siswa naik secara drastis menjadi 85% sedangkan yang belum mengalami peningkatan minat belajar terdapat 15% atau sebanyak 3 orang siswa. Terdapat beberapa penyebab 3 orang siswa yang belum mengalami peningkatan minat belajar dikarenakan beberapa faktor yaitu: rendahnya rasa percaya diri, kondisi emosional, serta lingkungan keluarga yang kurang mendukung.

Selain dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa, berdasarkan hasil dari penyebaran angket dapat dilihat pada tabel di atas bahwa rata-rata minat belajar siswa didapatkan hasil sebesar di atas angka 80%. Sedangkan presentase ketuntasan yang diharapkan yaitu sekurang-kurangnya 70%. Maka dari itu dari hasil perhitungan di atas dinyatakan bahwa minat belajar

siswa meningkat dengan baik setelah diterapkannya media diorama dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan.

### **Pembahasan**

Seperti yang dikatakan (Silalahi, 2025) Diorama memiliki fungsi dalam membantu memperjelas serta memperdalam pemahaman siswa terhadap suatu konsep. Dengan adanya diorama, siswa bisa menyaksikan representasi nyata dari materi pelajaran, sehingga pengetahuan mereka terhadap topik tersebut menjadi lebih kuat. Selain itu, diorama juga menyuguhkan pengalaman visual yang menarik dan dinamis. Melalui tampilan dalam bentuk tiga dimensi, siswa lebih mudah menangkap dan memahami konsep-konsep kompleks, seperti materi tentang ekosistem atau peristiwa sejarah.

Jannah (Afifah et al., 2022) penggunaan media diorama dalam kegiatan belajar memiliki beberapa manfaat penting. Salah satunya adalah untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Visualisasi yang menarik dari diorama mampu memicu rasa ingin tahu dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, diorama juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan tampilan yang interaktif dan tidak monoton, media ini dapat mengurangi rasa bosan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tentu berdampak positif pada peningkatan konsentrasi dan pemahaman mereka terhadap materi. Tujuan dari penggunaan media diorama adalah agar proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Dengan adanya pengalaman belajar yang bermakna, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Diharapkan, dengan pendekatan visual dan konkret seperti ini, hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Mereka menjadi lebih terlibat secara aktif, lebih fokus, dan lebih termotivasi untuk belajar karena materi terasa lebih nyata dan relevan.

Menurut (Purba, 2020) media pembelajaran diorama memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang dapat mempengaruhi baik atau buruknya pemanfaatannya di dalam kelas. kelebihan media pembelajaran diorama adalah sebagai berikut: 1). Dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung; 2). Penyajian yang konkret; 3). Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kejanya; 4). Dapat menunjukkan suatu bentuk secara jelas; 5). Dapat menambah keindahan dan daya tarik belajar peserta didik; dan 5). dapat memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman baru.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan sebanyak dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 011 Parit Aman Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir. Peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan melalui indikator-indikator seperti ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan, antusiasme dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas, serta meningkatnya skor observasi dan angket. Pada pra tindakan, minat belajar siswa hanya mencapai 35%, kemudian meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Ini berarti pembelajaran dengan media diorama berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 70% siswa menunjukkan minat belajar yang baik.

Selain itu, penggunaan media diorama juga terbukti membuat pembelajaran lebih kontekstual, konkret, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu memahami materi secara lebih mendalam melalui pengamatan langsung terhadap media yang disediakan. Oleh karena itu, media diorama sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA

khususnya pada materi siklus hidup hewan. Implikasi penelitian ini mengindikasikan bahwa media diorama dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533.
- Bagiarta, I. D. P. (2023). *Pengaruh media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas v di sdn 20 cakranegara*.
- Fadillah, H. (2023). Peran Guru dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama pada Sekolah Binaan. *Jurnal INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(1), 168.
- Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 644–656.
- Masrur Alifuddin. (2022). Penggunaan Media Pop-Up Pembelajaran Ipa Untuk Melatih Belajar Mandiri Siswa Kelas Iv Sdn 1 Borang. *Stkipacitan.Ac.Id*, 10–28.
- Nurrita, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Purwanto, E. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Eureka Media Aksara*, 17.
- Ramen A. Purba, Dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)*, 26 17 16. 16–34.
- Sari, L. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP pada Materi Relasi dan Fungsi. *Didactical Mathematics*, 4(1), 111–118. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2016>
- Setiorini, M. (2024). *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa kelas v di sd negeri 2 kalisari natar lampung selatan*.
- Silalahi, N. (2025). Pengembangan media diorama pada materi rantai makanan ekosistem sawah dikelas V 060938 medan. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Utari, L., Kurniawan, K., & Fathurrochman, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis. *Journal of Education and Instruction*

(*JOEAI*), 3(1), 75–89. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1304>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>