



PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA TAMAN SATWA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI

Tis'atun Nujum¹Allinda Hamidah²

^{1,2}Universitas Billfath, Komplek PP Al-Fattah Siman Sekaran Lamongan 62261, Jawa Timur.

Post-el: tisatunnujum@gmail.com¹

lindaalinda68@gmail.com²

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama taman satwa untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mengetahui tingkat kelayakan media diorama taman satwa, dan mengetahui tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo setelah menggunakan media diorama taman satwa pada kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 10 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan media diorama taman satwa menunjukkan bahwa media diorama taman satwa layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validasi ahli media sebesar 91%, ahli materi sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 88%, praktisi (guru) sebesar 100%, dan dari hasil uji coba lapangan sebesar 97,4% yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil analisis data angket minat belajar peserta didik terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar peserta didik awal dan akhir dengan perolehan nilai rata-rata yang awalnya hanya sebesar 55% dengan kategori cukup meningkat menjadi 93% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama taman satwa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo Tahun Pelajaran 2022/2023.</i></p>	<p>Diajukan: 1-7-2023 Diterima : 18-8-2023 Diterbitkan : 25-8-2023</p> <p>Kata kunci: Diorama Taman Satwa; Media Pembelajaran; MI; Minat Belajar;</p> <p>Keywords: Taman Satwa Diorama; Learning Media; MI; Interest in Learning;</p>
<p>Abstract</p>	
<p><i>This study aims to develop taman satwa diorama media to increase students' learning interest, determine the feasibility level of taman satwa diorama media, and determine the level of students' learning interest in science subjects class V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo after using taman satwa diorama media in learning activities. This type of research is research and development (R&D) used the ADDIE development model. The sample in this study were fifth grade students, totaling 10 students. The data collection technique in this study were questionnaires and documentation. The analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of research and development of taman satwa diorama media showed that taman satwa diorama media were appropriate to be used as learning media in fifth grade students in science subjects to increase students' learning interest. This could be seen from the results of the validation test of media experts by 91%, material experts by 82%,</i></p>	

language experts by 88%, practitioners (teachers) by 100%, and from the results of field trials by 97.4% which showed very valid criteria. Based on the results of the data analysis of students' learning interest questionnaires, there was a significant difference in the initial and final students' learning interest with the acquisition of an average score which was initially only 55% with the moderate category increasing to 93% with the very high category. Thus it could be concluded that taman satwa diorama media can increase students' learning interest in science subjects of fifth grade students at MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo for the 2022/2023 academic year.

Cara mensitasi artikel:

Nujum, T., & Hamidah, A. (2023). Pengembangan Media Diorama Taman Satwa untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 1(2), 89–97. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>

PENDAHULUAN

Dewasa ini, tujuan pokok dalam pendidikan ialah membentuk suatu objek agar menjadi lebih berdaya guna. Dengan memajukan mutu pendidikan yang telah ada yaitu sebagai bentuk upaya dalam mencapai tujuan dari pendidikan. Mutu dari pendidikan dapat dilihat melalui aktivitas belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, sebab pendidikan tidak akan lepas dari proses belajar dan mengajar (Widyastuti, 2017: 41).

Pada saat ini, sekolah tingkat dasar menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu disiplin ilmu yang diajarkan pada aktivitas belajar mengajar. Pada hakikatnya, IPA ialah suatu materi yang mengkaji mengenai alam semesta beserta isinya. IPA juga merupakan suatu prosedur, penerapan, serta sebuah hasil (Trianto, 2014: 60). Oleh sebab itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan untuk dipusatkan terhadap aktivitas yang dapat menyediakan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.

Akan tetapi, pada kenyataannya banyak guru yang tidak menyediakan pengalaman belajar tersebut kepada peserta didik atau dengan kata lain dalam kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik yang memandang bahwa mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan dan kurang menarik hati, sebab lingkup yang dipelajari sangat luas (Awe dan Bengge, 2017: 33). Kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan akan membuat peserta didik kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung (Mardiyana, dkk, 2017: 40). Dengan demikian akan berakibat pada rendahnya minat belajar peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, minat memegang peranan yang sangat penting. Hal ini karena minat merupakan kegemaran hati kepada objek yang terdiri dari perasaan suka, mencermati, ketekunan, serta adanya motivasi dan harapan untuk menggapai suatu tujuan (Sirait, 2016: 37). Dengan adanya faktor minat belajar pada diri peserta didik, maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya terhadap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo ditemukan beberapa fakta, diantaranya masih banyak guru yang sering menerapkan kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Selain itu, peserta didik terlihat pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut ditandai dengan adanya beberapa peserta didik yang terlihat

kurang fokus dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, terdapat beberapa peserta didik yang masih bercengkerama dengan teman sebangkunya saat guru menerangkan pelajaran, dan saat guru memberikan sebuah pertanyaan tampak hanya sebagian peserta didik yang tangkas untuk menjawab. Dari beberapa masalah yang telah disebutkan dapat dilihat bahwa peserta didik kurang tertarik dan tidak bersemangat serta merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga minat belajar peserta didik pada pembelajaran dapat dikatakan rendah.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo yang menyatakan bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran kebanyakan guru masih menggunakan metode yang bersifat konvensional. Penggunaan media pembelajaran juga masih sangat terbatas, yang mana biasanya kebanyakan guru hanya memanfaatkan papan tulis, spidol, buku paket atau buku LKS yang ada sebagai media dan juga bahan ajar pada kegiatan pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya ketersediaan media pembelajaran atau alat peraga yang ada di sekolah sehingga kebanyakan guru hanya memanfaatkan media seadanya saja.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas V MI Thoriqotul Hidayah, mereka menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran IPA berlangsung dengan dimulai guru menjelaskan materi, lalu dilanjut dengan kegiatan tanya jawab dan juga penugasan. Dan terkait media pembelajaran biasanya guru hanya menggunakan buku LKS dan terkadang menggunakan media gambar. Lalu ketika peneliti bertanya mengenai perasaan mereka ketika pembelajaran berlangsung, mayoritas peserta didik kelas V menjawab terkadang bosan, malas untuk memperhatikan pelajaran dan beberapa peserta didik lain mengobrol dengan teman sebangkunya. Sehingga, jika permasalahan tersebut dibiarkan berlarut-larut akan berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik.

Upaya dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik diperlukan berbagai macam faktor, salah satunya ialah media pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran menjadi salah satu alat yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat Arsyad (2017: 15-16), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan dorongan dan motivasi terhadap kegiatan pembelajaran, serta dapat memberikan pengaruh-pengaruh psikologis bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang tepat digunakan bagi anak usia sekolah dasar ialah media yang berupa benda konkret dan sebenarnya (nyata), hal ini dikarenakan anak dalam usia sekolah dasar lebih menggemari hal yang sesungguhnya atau bisa dikatakan bersifat nyata, dapat dipandang dan dijamah secara langsung, serta mempunyai warna-warna yang ceria. Salah satu media pembelajaran yang mampu meringankan peserta didik dalam memahami hal yang bersifat abstrak menjadi konkret yaitu media diorama. Media diorama ialah media yang bersifat nyata dalam bentuk tiga dimensi (Sanjaya, 2013 dalam Putra, 2021: 240). Sedangkan media diorama taman satwa ialah media yang berbentuk tiga dimensi yang menyerupai taman dan berisikan berbagai macam hewan.

Menurut Wafa dan Rizkiana (2019: 120), media diorama mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah dalam memahami materi, menjadikan peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga

membuat peserta didik lebih fokus dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media diorama ini sangat cocok bagi peserta didik sekolah dasar karena sesuai dengan karakter yang dimiliki yaitu masih senang bermain, bergerak dengan energik, dan melakukan hal bersama-sama secara langsung. Dan juga sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran IPA pada sekolah dasar yang lebih menekankan pada pengalaman belajar secara langsung bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Fadhilah, (2019: 45), mengemukakan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran akan menumbuhkan antusias dan minat belajar pada mata pelajaran IPA sehingga terdapat keterlibatan peserta didik dalam memahami materi.

Penelitian dan pengembangan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan media diorama, dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Aquaca (Aqurarium Cuaca) untuk Pemahaman Konsep IPA Materi Proses Terjadinya Hujan Peserta didik Kelas III SDN Margahayu XIX". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan oleh validator. Hasil belajar siswa juga dinyatakan meningkat setelah pembelajaran menggunakan media diorama Aquaca (Aquarium Cuaca).

Dari uraian penelitian terdahulu, terdapat kebaruan dari penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada jenis dan desain dari diorama yang dikembangkan, pada materi yang disajikan, pada penerapan media, komponen-komponen pendukung serta pada variabel terikatnya. Media diorama taman satwa ini dibuat seperti suasana hutan yang sebenarnya bukan dalam bentuk kandang-kandang, sehingga setiap komponen akan terlihat lebih nyata.

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung terhadap peserta didik serta dapat merangsang rasa ingin tahu, rasa ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran IPA tanpa adanya paksaan, sehingga dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Untuk itu peneliti melakukan penelitian *Research and Development* dengan judul "Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo Tahun Pelajaran 2022/2023"

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 10 peserta didik. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah uji coba ahli, uji coba praktisi (guru), uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Subjek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik acak atau random pada uji coba kelompok kecil dan menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sd Juni 2023 di MI Thoriqotul Hidayah yang berlokasi di komplek PP. Al-balagh Bulutigo Kec. Laren Kab. Lamongan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket yang meliputi angket validasi

ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi (guru), dan angket minat belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang diperoleh dalam bentuk angka dan data kualitatif yang diperoleh dalam bentuk kata-kata. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Diorama Taman Satwa

Dalam proses pembuatan media diorama taman satwa dilakukan sesuai dengan alur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu:

a. Tahap analisis (*analysis*)

Kegiatan utama pada tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo. Setelah observasi dan wawancara dilakukan, terdapat beberapa masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya kegiatan pembelajaran IPA terkesan monoton karena guru hanya menjelaskan secara verbal tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan, jenuh dan kurang bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti dapat menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran diorama taman satwa yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

b. Tahap desain (*design*)

Dalam tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu (1) membuat desain dari diorama taman satwa secara keseluruhan dalam bentuk digital menggunakan *photoshop*. (2) Menetapkan semua bahan-bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan media diorama taman satwa. (3) Membuat desain dari buku panduan diorama taman satwa yang berisi panduan penggunaan dan materi yang digunakan pada media diorama taman satwa melalui aplikasi *Canva*.

c. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap ini dilakukan melalui beberapa langkah yakni (1) Mengumpulkan bahan-bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan media diorama taman satwa, (2) Merealisasikan desain dari media diorama taman satwa yang telah dibuat sebelumnya, (3) Membuat buku panduan dan komponen pendukung lainnya, (4) Melakukan uji validasi oleh ahli dan praktisi terhadap media diorama taman satwa untuk mengetahui kelayakan dari produk.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap ini merupakan tahap penerapan dari produk yang telah dikembangkan dengan uji coba produk kepada kelompok kecil yang melibatkan 4 peserta didik dan kelompok besar atau uji coba lapangan yang melibatkan seluruh peserta didik kelas V MI Thoriqotul Hidayah Bulutigo yang berjumlah 10 anak.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*),

Evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan produk media diorama taman satwa sebagai media pembelajaran IPA. Evaluasi ini dilakukan dengan melihat nilai dari hasil uji coba produk kepada peserta didik.

2. Analisis Data Validasi Ahli, Praktisi (Guru), dan Uji Coba Produk

a. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil perhitungan instrumen angket validasi ahli media memperoleh nilai dengan persentase sebesar 91% yang berada pada rentang nilai 80% - 100% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli media yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa media diorama taman satwa layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil perhitungan instrumen angket validasi ahli materi memperoleh nilai dengan persentase sebesar 82% yang berada pada rentang nilai 80% - 100% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa materi dalam media diorama taman satwa telah sesuai dan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil perhitungan instrumen angket validasi ahli media memperoleh nilai dengan persentase sebesar 88% yang berada pada rentang nilai 80% - 100% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa bahasa yang digunakan pada buku panduan media diorama taman satwa telah sesuai dan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA kelas V.

d. Hasil Validasi Praktisi (guru)

Hasil perhitungan instrumen angket validasi praktisi memperoleh nilai dengan persentase sebesar 100% yang berada pada rentang nilai 80% - 100% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari praktisi (guru) yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa media diorama taman satwa layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA.

e. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil perhitungan pada uji coba kelompok kecil yang hanya melibatkan empat peserta didik sebagai responden diperoleh hasil presentase sebesar 99,5% berada pada rentang nilai 80% - 100% perolehan hasil presentase pada uji coba kelompok kecil menunjukkan media diorama taman satwa memiliki tingkat kualifikasi kevalidan sangat valid.

f. Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil perhitungan pada uji coba lapangan yang melibatkan 10 peserta didik sebagai responden diperoleh hasil presentase sebesar 97,4% berada pada rentang nilai 80% - 100% perolehan hasil presentase pada uji coba lapangan

menunjukkan media diorama taman satwa memiliki tingkat kualifikasi kevalidan sangat valid.

Untuk lebih jelasnya, peneliti menguraikan hasil validasi ahli, praktisi dan uji coba produk dengan menggunakan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi dan Uji Coba Produk

No.	Validasi	Hasil Penilaian	Kategori
1.	Ahli media	91%	Sangat Valid
2.	Ahli materi	82%	Sangat Valid
3.	Ahli bahasa	88%	Sangat Valid
4.	Praktisi (guru)	100%	Sangat Valid
5.	Uji coba kelompok kecil	99,5%	Sangat Valid
6.	Uji coba lapangan	97,4%	Sangat Valid

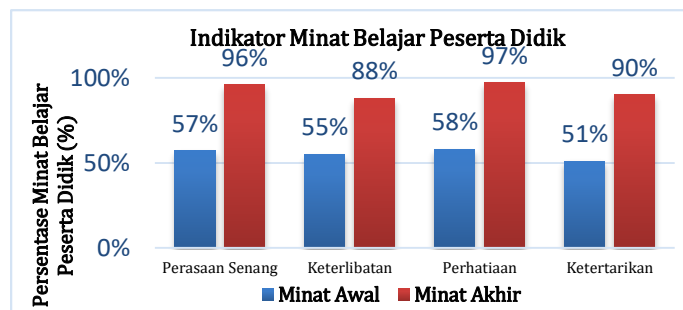
3. Analisis Data Minat Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama taman satwa, maka dilakukan pengukuran dengan cara memberikan angket kepada peserta didik. Mengenai minat belajar peserta didik yang diukur ialah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama taman satwa yang terdiri dari 4 indikator, yakni perasaan senang peserta didik, keterlibatan peserta didik, perhatian peserta didik, dan ketertarikan peserta didik. Selanjutnya minat belajar peserta didik digolongkan dengan 5 kriteria, yakni sangat tinggi, tinggi, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun hasil pengukuran minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Persentase Angket Minat Belajar Peserta Didik

No.	Indikator Minat	Minat Awal		Minat Akhir	
		Persentase Minat (%)	Rata-rata (%)	Persentase Minat (%)	Rata-rata (%)
1.	Perasaan senang peserta didik	57%		96%	
2.	Keterlibatan peserta didik	55%		88%	
3.	Perhatian peserta didik	58%	55%	97%	93%
4.	Ketertarikan peserta didik	51%		90%	

Berdasarkan tabel 2. di atas, data tersebut akan disajikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Diagram Persentase Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis data minat awal dan akhir menyatakan bahwa media diorama taman satwa mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata

pelajaran IPA dengan perolehan nilai rata-rata yang awalnya hanya sebesar 55% dengan kategori cukup menjadi sebesar 93% dengan kategori sangat tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran diorama taman satwa menggunakan prosedur pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap analisis mencakup kegiatan analisis kebutuhan, dan analisis materi. Pada tahap desain meliputi kegiatan membuat desain produk secara keseluruhan, menetapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan. Pada tahap pengembangan meliputi kegiatan mengumpulkan bahan dan peralatan yang akan digunakan, merealisasikan desain dari produk dan komponen pendukung, dan melakukan uji validasi. Pada tahap implementasi mencakup kegiatan uji coba produk kepada peserta didik dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan dengan melihat nilai dari hasil uji coba produk kepada peserta didik.
2. Tingkat kualifikasi kelayakan media diorama taman satwa diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, yaitu ahli media sebesar 91%, ahli materi sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 88%, praktisi (guru) sebesar 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama taman satwa telah valid dan layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran IPA dengan tingkat kelayakan yang mencapai kualifikasi sangat valid.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar peserta didik awal dan akhir dengan perolehan nilai rata-rata yang awalnya hanya sebesar 55% dengan kategori cukup meningkat menjadi 93% dengan kategori sangat tinggi setelah menggunakan media diorama taman satwa pada kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media diorama taman satwa mampu meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran agar media diorama taman satwa dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya pada materi-materi selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah ikut andil dan membantu, baik berupa moral maupun material dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmadan, Widyastuti. (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Gantang*. 11. (1). 27-40.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awe, E. Y., & Bengue, K. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Peserta didik SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238.

- Fadlilah, Bhaswika Amirotul. (2019). Universitas Negeri Yogyakarta: “Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4”. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14 (8), 13-58. Diakses dari <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/15175/14694.pdf>
- Mardiyana, I. I., & Setyowati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran MADURA untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Peserta didik Kelas V. *Jurnal Widyagogik*, 5(1), 65-78.
- Putra, I. K., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 238-246.
- Sirait, E. D. (2016). *Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6(1).
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafa, M. I., & Rizkyana, R. F. (2019). Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik di SDN 2 Sudorokan. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(2), 115-120.