

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MAPEL IPA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP MELALUI MEDIA DIORAMA KELAS 4 SDN 11 LIMBOTO BARAT

Salma R. Hibalu*¹, Jhems Richard Hasan², Sitti Rahmawati Talango³

^{1,2,3} PRODI PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo

*¹salmahibalu06@gmail.com ²jrh@iaiangorontalo.ac.id ³sitalango@iaiangorontalo.ac.id

Abstract

This study aims to increase students' interest in learning science subjects on the subject of the Cycle of Living Things through diorama media in grade 4 of SDN 11 Limboto Barat. This research is a classroom action research (CAR) which is carried out in 2 cycles, with each cycle including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 30 grade 4 students of SDN 11 Limboto Barat. Data were collected through observation and documentation, then analyzed using descriptive percentage formulas for teacher activities, student activities, and student learning interests. Significant improvements were seen from the results of each cycle: in cycle I, teacher performance reached 47.5% and student learning interest 73.34%. Then, there was an increase in cycle II, with teacher performance reaching 76.5% and student learning interest 90%. Based on these findings, it can be concluded that the use of diorama media is effective in increasing the learning interest of grade 4 students of SDN 11 Limboto Barat in the subject of science on the subject of the Cycle of Living Things.

Keywords: Minat Belajar Siswa, Media Diorama, IPA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mapel IPA materi Siklus Makhluk Hidup melalui media diorama di kelas 4 SDN 11 Limboto Barat. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 4 SDN 11 Limboto Barat. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus deskriptif persentase untuk aktivitas guru, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil tiap siklus: pada siklus I, kinerja guru mencapai 47,5% dan minat belajar siswa 73,34%. Kemudian, terjadi peningkatan pada siklus II, dengan kinerja guru mencapai 76,5% dan minat belajar siswa 90%. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN 11 Limboto Barat pada mata pelajaran IPA materi Siklus Makhluk Hidup.

Kata Kunci: *Student Learning Interest, Diorama Media, Science.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar pada dasarnya adalah lembaga pendidikan yang memberikan program enam tahun kepada anak-anak usia enam hingga dua belas tahun. Tujuan dari pendidikan sekolah dasar adalah untuk memberikan anak-anak pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

Berdasarkan proses pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk meningkatkan

kemampuan siswa yang beragam, profesionalisme guru sangatlah penting. Sebagai fasilitator dalam pendidikan, guru harus memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Mereka adalah orang yang bertanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran demokrasi yang memungkinkan siswa mengeksplorasi apa yang menarik dan menyampaikan gagasan kreatif. Profesionalisme seorang guru sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran kreatif, efektif, dan efisien dalam mengembangkan kemampuan siswa yang memiliki karakteristik yang beragam. Guru sebagai fasilitator dalam pendidikan harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa. dalam kegiatan pembelajaran, guru adalah orang yang akan mengembangkan pembelajaran demokrasi bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik dan mengekspresikan ide-ide kreatif. Menurut Husni dan Bahrul, selain menggunakan media pembelajaran yang menarik adapun salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu pendekatan konstruktivisme. Teori Konstruktivisme tidak bertujuan mengerti tentang realitas, tetapi lebih hendak melihat bagaimana suatu proses, dalam hal ini adalah pembelajaran, dari tidak mengetahui menjadi mengetahui sesuatu tersebut. Maka dalam pandangan ini belajar merupakan suatu proses aktif dari peserta didik untuk mengkonstruksi makna, pengalaman fisik dan sebagainya.

Di sekolah dasar, Ilmu pengetahuan alam (IPA) sangat penting untuk dipelajari karena membahas hal-hal yang terjadi di alam dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik. Di sekolah dasar, pendidikan IPA diharapkan dapat memberi peserta didik kesempatan untuk mempelajari diri mereka sendiri dan alam sekitar, serta memungkinkan mereka untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA harus menekankan pada memberi peserta didik pengalaman pembelajaran langsung yang memungkinkan mereka menjelajahi dan memahami alam sekitar mereka. Pada akhirnya, peserta didik harus dapat mengembangkan pemahaman mereka sendiri tentang materi pelajaran. Dibutuhkan alat bantu yang mendukung proses belajar dan memperjelas dan mempermudah materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sesuai dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa untuk memperoleh informasi tambahan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran berfungsi untuk

mempermudah guru dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus rumit dan memakan banyak biaya, cukup dengan yang sederhana dan dapat menarik minat belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat tercapai. Jenis media ada berbagai macam yaitu media visual, media audio, media visual tercapai. Dan media multimedia. Maka dari itu media pembelajaran perlu dikembangkan oleh guru. Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Diorama.

Media Diorama merupakan jenis tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari suatu adegan atau objek yang ditempatkan di pentas serupa dengan teater mini dengan latar belakang lukisan yang sesuai dengan tema objeknya. Muatan pada media Diorama dapat menyesuaikan dengan kebutuhan materi, kebutuhan guru, serta karakteristik siswa sesuai dengan yang diterapkan pada kurikulum 2013. Media ini sangat cocok untuk pelajaran IPA karena dapat membantu siswa memahami materi pelajaran, terutama materi Siklus Makhluk Hidup di kelas 4 SDN 11 Limboto Barat. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru juga harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Sebelum menggunakan berbagai jenis media dan metode pembelajaran yang tersedia, penting untuk mempertimbangkan beberapa hal. Ini termasuk materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, dan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. (Anisa, 2024:2247)

Metode merupakan salah satu komponen yang penting dalam menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Dalam penggunaan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Dalam perumusan tujuan guru perlu merumuskan dengan jelas dan tepat sehingga mudah diukur. Dengan begitu mudahlah bagi guru menentukan metode yang bagaimana yang dipilih guna menunjang pencapaian tujuan yang dirumuskan. (Masfi Ummah, 2019:11)

Guru harus benar-benar memahami berbagai metode, baik kelebihan maupun kekurangan. Mereka juga harus tahu bagaimana mengatasi kelemahan metode agar suasana belajar tetap hidup dan siswa aktif. Guru siap untuk mengajar dianggap sudah sanggup dan mampu memilih metode mengajar yang akan digunakan pada waktu mengajar. Sebaliknya guru yang belum siap dan tidak sanggup memilih suatu metode mengajar, berarti ia belum sanggup atau mampu melaksanakan metode mengajar tersebut. Guru yang efektif adalah guru yang mampu menggunakan metode yang tepat di dalam proses belajar mengajar dan mampu membawa siswanya dengan berhasil mencapai tujuan pengajaran. (Zaifullah, 2021:18)

Penggunaan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang diberikan. Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu menggunakan media Diorama. “Media Diorama adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk tiga dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran (Ramli Abdullah, 2017:35). Berdasarkan observasi, bahwa hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPA materi siklus makhluk hidup di SDN 11 Limboto Barat masih tergolong sangat rendah dibawah standar ketuntasan seperti yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari ujian semester yang kurang memuaskan, dimana hampir semua siswa kurang memiliki nilai di bawah KKM 75.

Berdasarkan hasil pengamatan ada 16 dari 30 atau 53%. Siswa yang Respon positif dan antusias siswa masih kurang, Kurangnya perhatian siswa disaat pembelajaran, Keterlibatan siswa, dan Perasaan senang pada saat pembelajaran masih kurang. Hal ini disebabkan oleh kegagalan proses pembelajaran materi siklus makhluk hidup di kelas 4 SDN 11 Limboto Barat. Siswa sekolah dasar saat ini menghadapi kesulitan belajar dan tidak terampil dalam mengikuti pelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional artinya sebatas dengan ceramah dan pemberian tugas sehingga membuat mereka bosan dan kurang untuk belajar karena proses pembelajaran yang kurang efektif, akibatnya minat belajar siswa masih rendah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan model penelitian yang menggabungkan antara teori dan praktik.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini memiliki peran untuk meningkatkan mutu pendidikan jika dilakukan dengan baik dan benar.

Peneliti memilih jenis penelitian tindakan kelas karena permasalahan yang ditemuinya berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas yaitu Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mapel IPA Materi Siklus MakhluK Hidup Melalui Media Diorama Kelas 4 di SDN 11 Limboto Barat, langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah upaya memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dimana siswa dan peneliti bekerja sama untuk melakukan penelitian. Siswa bertindak sebagai pengambil tindakan, dan peneliti bertindak sebagai pengamat. Penelitian ini dilakukan dengan kegiatan yang berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Limboto Barat, Desa Ombulo, Kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo.

Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas 4 di SDN 11 Limboto Barat, dalam hal ini siswa kelas 4 dijadikan sumber untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas 4 di SDN 11 Limboto Barat, setelah diterapkannya media Diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dan seluruh 30 orang siswa kelas 4 di SDN 11 Limboto Barat, dalam hal ini siswa kelas 4 dijadikan sumber untuk mengetahui keadaan siswa setelah diterapkan media Diorama.

Objek dalam penelitian ini adalah, Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mapel IPA Materi Siklus MakhluK Hidup Melalui Media Diorama Kelas 4 di SDN 11 Limboto Barat.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode, antara lain:

a. Observasi

Adapun metode observasi dan cara pengumpulan datanya adalah dengan terjun langsung kelapangan masyarakat (sampel) subjek penelitian. Metode observasi ini merupakan teknik utama yang digunakan penulis untuk memperoleh dan mengamati data secara langsung ketika menggunakan media Diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa.

b. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari observasi dilengkapi dengan dokumentasi. Seperti Gambar/Foto, RPP, dan Dokumen-dokumen yang diambil selama kegiatan pembelajaran digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa pada kondisi awal, 7 siswa (23,33%) yang menunjukkan minat belajar dalam kategori tinggi, 10 siswa (33,33%) dalam kategori sedang, dan 13 siswa (43,33%) dalam kategori rendah. Pada tahap pra siklus, hanya terdapat 8 siswa yang menunjukkan minat belajar dalam kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan suatu upaya untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini telah mendapatkan persetujuan dari guru kelas dan dirancang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dengan bantuan media Diorama. Kegiatan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Diharapkan melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih aktif, tertarik, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat belajar mereka, khususnya dalam materi siklus makhluk hidup: metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Dari hasil observasi, secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan cukup baik. Terlihat dari sebagian besar aspek mendapatkan (skor 3), baik dari sisi guru maupun siswa. Guru dinilai antusias dan berhasil menjalankan pembelajaran sesuai skenario dan alokasi waktu. Ini menunjukkan guru sudah mempersiapkan pembelajaran dengan baik dan mampu mengelola kelas secara efektif. Dari sisi peserta didik, mereka juga menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat menyimak media pembelajaran, berdiskusi, bertanya, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Ini bisa jadi karena materi dan media yang digunakan memang menarik dan relevan, misalnya penggunaan diorama untuk menjelaskan siklus makhluk hidup. Namun, ada beberapa poin yang masih mendapat (skor 2), seperti: 1) Motivasi mengikuti pelajaran, 2) Memberi tanggapan saat presentasi kelompok lain, 3) Menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal ini bisa jadi karena siswa masih dalam proses membangun kebiasaan aktif bertanya dan berpikir kritis, atau mungkin mereka belum terlalu percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Untuk beberapa poin yang masih mendapat (skor 2), mungkin metode atau

pendekatannya bisa dibuat lebih menarik atau interaktif, agar siswa merasa lebih terlibat. Meski begitu, skor guru tetap 3 karena guru sudah mengupayakan semua tahapan pembelajaran berjalan sesuai rencana, mendampingi siswa dengan baik, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Artinya, kendala-kendala kecil yang muncul lebih karena faktor dari siswa, bukan dari pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Sehingga adanya perbaikan di Siklus II.

Tindak Lanjut dan Rencana Perbaikan pada Siklus II Sebagai evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I, ditemukan beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, terutama berkaitan dengan motivasi belajar siswa, partisipasi aktif dalam menanggapi presentasi, serta kemampuan menyimpulkan pembelajaran. Oleh karena itu, pada Siklus II akan diterapkan beberapa strategi perbaikan berikut: 1) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa, 2) Mendorong Siswa Lebih Aktif Memberikan Tanggapan, 3) Meningkatkan Kemampuan Menyimpulkan dan Mengerjakan Evaluasi, 4) Meningkatkan Kualitas Refleksi, 5) Penguatan Peran Guru sebagai Fasilitator Aktif. Rencana perbaikan ini akan diterapkan secara bertahap dalam Siklus II, dengan harapan dapat meningkatkan skor siswa di aspek yang masih kurang pada Siklus I, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, baik dari segi pemahaman siswa terhadap materi maupun dalam hal partisipasi dan minat belajar mereka.

Pembelajaran pada siklus II ini berjalan sangat baik. Peserta didik menunjukkan komitmen tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari persiapan, inti, hingga penutup. Skor dominan di angka 3 dan 4 mencerminkan bahwa siswa sudah mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan, serta mampu bekerja sama secara aktif dalam diskusi kelompok dan menyampaikan hasilnya. Penggunaan media pembelajaran seperti diorama berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terlihat dari keaktifan mereka dalam bertanya dan berdiskusi. Presentasi kelompok juga berjalan lancar dan siswa dapat mengevaluasi serta menanggapi materi dengan cukup percaya diri. Pada tahap akhir pembelajaran, peserta didik mampu menyimpulkan dan merefleksikan materi yang telah dipelajari dengan baik. Antusiasme baik dari guru maupun siswa sangat terasa, dan kegiatan berjalan sesuai waktu yang telah dirancang serta mengikuti alur Modul Ajar secara konsisten. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran telah menunjukkan capaian optimal dan konsisten, menandakan bahwa strategi yang digunakan telah berhasil mendorong keterlibatan aktif serta pemahaman siswa secara menyeluruh.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan menghasilkan temuan berupa observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas belajar siswa, hasil angket minat belajar, serta capaian hasil belajar siswa. Pada siklus I, keempat aspek tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal. Oleh karena itu, setelah dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I, peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan melakukan sejumlah perbaikan, khususnya pada pendekatan dan media yang digunakan. Pada siklus II, model pembelajaran yang diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL), dengan bantuan media Diorama. Hasil dari pelaksanaan tindakan ini menunjukkan bahwa seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan berhasil dicapai secara menyeluruh. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Diorama dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi Siklus Makhluh Hidup (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna), mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa kelas 4 SDN 11 Limboto Barat.

Sebelum tindakan dilakukan, hanya 7 siswa (23,33%) yang menunjukkan minat belajar tinggi terhadap materi tersebut. Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti menyusun strategi perbaikan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Diorama yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif, ketertarikan visual, serta kemampuan siswa dalam memahami konsep melalui pengalaman konkret. Setelah tindakan diberikan pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar dengan jumlah siswa yang tergolong dalam kategori minat tinggi menjadi 8 siswa (26,67%), namun hasil tersebut masih belum mencapai target keberhasilan. Oleh karena itu, tindakan lanjutan dilakukan pada siklus II dengan pendekatan pembelajaran yang lebih fokus pada keterlibatan siswa secara langsung melalui diskusi, pemecahan masalah, dan eksplorasi media Diorama.

Hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sebanyak 15 siswa (50%) menunjukkan minat belajar yang tinggi, dan 12 siswa (40%) berada pada kategori sedang, Dan ada 3 siswa (10%) yang berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini terbukti: penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media Diorama mampu meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas 4 pada materi metamorfosis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Masnur Muslich yang menyatakan bahwa siswa dengan

minat belajar tinggi akan lebih senang mengikuti pembelajaran dan cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, Sri Rumini juga menyebutkan bahwa minat belajar dapat berkembang karena pengaruh guru, teman sebaya, dan keluarga. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan bermakna melalui media konkret seperti Diorama. Siswa juga lebih mudah memahami materi karena memperoleh pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan makhluk hidup di sekitar mereka.

Dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan media Diorama, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan interaktif. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses penemuan dan eksplorasi, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan minat belajar mereka. Berikut adalah versi parafrase dari kutipan Anda, yang telah disesuaikan dengan konteks penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Diorama, dalam pembelajaran IPA materi siklus makhluk hidup (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna) di kelas 4 SDN 11 Limboto Barat.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Suyatno yang menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, esensi dari pendekatan seperti *take and give* adalah adanya proses saling menerima dan memberi informasi antar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran kolaboratif seperti model *Problem Based Learning* (PBL), prinsip ini juga terlihat ketika siswa menjadi narasumber bagi teman-temannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima materi secara pasif dari guru, tetapi juga aktif berbagi pemahaman, berdiskusi, dan bertukar ide dengan sesama siswa. Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Diorama, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan gagasan mereka tentang siklus hidup hewan, khususnya pada jenis metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Ketika siswa diberikan masalah kontekstual, mereka ditantang untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling menghargai pendapat satu sama lain, serta memanfaatkan media Diorama sebagai alat bantu visual untuk memperjelas konsep yang dipelajari. Dengan pendekatan ini, pemahaman siswa terhadap materi semakin kuat karena proses belajar menjadi lebih bermakna. Mereka tidak hanya memperoleh informasi dari guru, tetapi juga dari diskusi dengan rekan sekelompok. Sejalan dengan pandangan Suparno dalam Bilal A. Toduho, pembelajaran yang efektif bukan sekadar memindahkan informasi dari guru ke siswa, melainkan membimbing

siswa membangun pemahamannya sendiri melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Guru dalam hal ini bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.

Penggunaan media Diorama dalam model PBL juga terbukti efektif membantu siswa dalam memahami siklus makhluk hidup secara konkret. Dengan melihat dan menyentuh model tiga dimensi, siswa lebih mudah membedakan tahapan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, serta menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Selain itu, media Diorama dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar mereka. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rahman dan Ratnawati yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan melibatkan aktivitas eksploratif seperti Diorama dapat merangsang minat belajar, memperkuat daya ingat, dan mendukung perkembangan kognitif siswa. Anak-anak menjadi lebih cepat memahami konsep karena proses belajar dilakukan secara aktif dan visual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Diorama tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep siklus makhluk hidup, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang bersifat kolaboratif, interaktif, dan kontekstual.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas 4 SDN 11 Limboto Barat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Diorama pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Siklus Makhluk Hidup: Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna, dapat meningkatkan Minat belajar siswa. Pada siklus I (pertemuan pertama), diperoleh minat belajar siswa bahwa minat siswa kategori tinggi sebanyak 8 siswa (26,67%), kategori Sedang ada 14 siswa (46,67%) dan kategori Rendah ada 8 siswa (26,67%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif dan perlu dilakukan perbaikan. Selanjutnya, pada siklus II (pertemuan kedua) yang merupakan tindakan perbaikan, terjadi peningkatan minat belajar siswa. Sebanyak 27 siswa berhasil mencapai ketuntasan, dan hanya 3 siswa yang belum tuntas. Yang dikatakan kategori minat belajar Tinggi ada 15 siswa (50%), kategori Sedang ada 12 siswa (40%) , dan kategori Rendah ada 3 siswa (10%). Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL)

menggunakan media Diorama mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap konsep metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

REFERENSI

- Alvin Vikiantika, Ita Kurnia, and Dwi Novia Rachmawati, “Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis *Macromedia Flash* Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5984–94
- Andaru Werdayanti and Latar Belakang, “Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Dinamika Pendidikan* 3, no. 1 (2008): 79–92
- Anisa Dwi Kurnia Zamroni et al., “Analisis Pengaruh Implementasi Pendidikan Multikultural Terhadap Sikap Toleransi Keberagaman Siswa Sekolah Dasar Inklusi,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2024): 1112–19, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2247>.
- Aprijal Aprijal, Alfian Alfian, and Syarifudin Syarifudin, “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling,” *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 6, no. 1 (2020): 76–91
- Dimiyati and Mudijono, “Psikologi, Pendidikan Dan Psikologi Pendidikan,”: *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, no. 16004058 (2016): 85
- Dwi Septiani Anjas Wulan, *Jurnal Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi, Jakarta Timur: 2014-2015*, 169
- Hanifah Rasyidah Riani and Sulistiowati, “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV Di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2018).
- Haris Iskandar. *Siklus Hidup Dan Pelestarian Hewan Dan Tumbuhan Langka... 10 Hasil Observasi Kelas 4, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Di SDN 11 Limboto Barat 25 November 2021*
- Hasil Observasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SDN 11 Limboto Barat
- Hurlock, E. B. (2020). *Perkembangan Anak*. Edisi keenam. Jakarta: Erlangga. *Journal Of Childhood Education*, 4(2).

M Ramli AR, “Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran,”
Journal of Chemical Information and Modeling 53, no. 9 (2019): 1689–99.

MasfiSyah'fiatul Ummah, Strategi Mengajar Sustainability (Switzerland), vol. 11, 2019

Nurfauzi, M. I., Mahendra, H. H., & Zahra, R. F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Tema 8 Subtema 2 Menggunakan Model RADEC (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS VI Tema 8 Subtema 2 Sekolah Dasar Negeri Cikalang 2 Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). Jurnal Pendidikan Rafflesia, 3(1), 1-16.