

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA DENGAN MENERAPKAN MEDIA DIORAMA KELAS 4

THE EFFORT TO IMPROVE THE INTEREST OF LEARNING THE NATURE SCIENCE BY IMPLEMENTING DIORAMA MEDIA TOWARD FOURTH GRADE

Oleh : Bhaswika Amirotul Fadlilah, uny
wikafadlilah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan minat belajar IPA dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mac Taggart dengan pelaksanaan kolaborasi guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media diorama dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa 66,66% siswa mencapai minat belajar IPA, sedangkan hasil angket menunjukkan 69,23%. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa 88,88% siswa mencapai minat belajar IPA, sedangkan hasil angket menunjukkan 84,62%.

Kata kunci : minat belajar IPA, media diorama

Abstract

This research aims to improve the interest of learning the nature science by applying diorama media to the fourth grade elementary school. The kind of research was classroom action research with refers to Kemmis and Mac Taggart model by implementation teacher collaboration. It was implemented two cycles that in each cycle consist of twice meeting. The technique of collecting data used observations and questionnaire. The technique of data analysis used descriptive qualitative and quantitative data. The result of research showed the learning by applying diorama media can improve student learning interest of the nature science. The result of the observation in the first cycle showed that 66,66% of student can reach the interest of learning, whereas the result of questionnaire indicates 69,23%. The result of the observation in the second cycle indicate 88,88% of students the interest of learning, while the result of questionnaire indicates 84,62%.

Keywords: diorama media, the interest of learning the nature science

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi timbal balik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dipertegas pada Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Makna pembelajaran dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan

ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka peserta didik dalam pembelajaran harus dipandang sebagai objek sekaligus subjek, dalam hal ini peserta didik harus diposisikan sebagai individu yang dinamis, aktif dan kreatif. Oleh karena itu, setiap pembelajaran harus dikembangkan sedemikian rupa supaya siswa merasa bahwa kondisi pembelajaran memiliki suasana yang menyenangkan dan inspiratif. Bila suasana itu terjadi dalam pembelajaran maka kegiatan siswa akan penuh kebermaknaan serta aktivitas dan kreativitas yang dilakukan siswa dapat dicapai secara optimal.

Guna memperoleh kebermaknaan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang maksimal diperlukan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Belajar efektif adalah belajar yang sesuai dengan personal pembelajar, baik dari segi metode, penggunaan waktu. *“Effective teaching and effective student learning have been a central focus of current educational reform movement.”* (Ellis, dkk, 1994 : 5) Artinya bahwa pembelajaran efektif merupakan sesuatu yang sangat esensial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus bermakna, sehingga mampu memberikan pemahaman yang baik dari segi kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik. Sedangkan belajar efisien adalah cara belajar yang meminimalkan usaha tetapi mendapatkan hasil yang maksimal.

Pembelajaran efektif dan efisien diperlukan di setiap pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran IPA di sekolah dasar demi tercapainya tujuan

pembelajaran yang maksimal. Sesuai dengan kurikulum 2013, pembelajaran IPA dikembangkan secara *integrative science* yang berorientasi aplikatif, meningkatkan kreatif pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan social dan alam.

Pembelajaran IPA lebih efektif dan dapat mencapai hasil yang sebaiknya memperhatikan (1) proses berpikir; (2) kreativitas, semua siswa harus mempunyai kesempatan untuk melakukan berbagai kreativitas; (3) pengalaman siswa; (4) pembentukan konsep, pada hakekatnya konsep yang dimiliki siswa adalah hasil bentuk sendiri; (5) aplikasi konsep, bahan pembelajaran hendaknya terpusat pada aplikasi konsep (Sulthon, 2016: 47).

Demi mewujudkan proses pembelajaran IPA yang efektif dan efisien selalu berkaitan dengan penentuan tujuan belajar dan tentu saja persiapan/perencanaan dan pelaksanaan pencapaian tujuan tersebut. Penentuan tujuan belajar dapat diperoleh dari kompetensi dasar yang lebih dijelaskan lagi didalam indikator yang ingin guru capai. Tujuan belajar dapat tercapai atau terlaksana jika perencanaan atau persiapan disusun secara matang. Persiapan dimulai dari pemilihan bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan materi IPA yang akan diajarkan. Selain itu, perencanaan juga harus disesuaikan dengan kondisi sekolah dan kondisi siswa. Pembelajaran IPA harus menyentuh aspek proses, dimana siswa harus dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa akan mengalami proses berpikir tentang

suatu yang terjadi dalam pembelajaran, oleh karenanya disajikan permasalahan yang harus dipecahkan atau mencari jawaban sendiri oleh siswa. Dengan demikian kreativitas siswa dalam mencari dan menyelesaikan masalah akan meningkat.

Selama proses pembelajaran juga harus diperhatikan apa saja yang harus dipelajari sesuai dengan pengalaman siswa, guru harus menyesuaikan dengan lingkungan siswa dan menyesuaikan dengan pengalaman yang dimiliki siswa sebelumnya. Hal ini akan berpengaruh pada penguasaan konsep IPA siswa yang mereka bentuk.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IVB SDN Golo Yogyakarta ditemukan beberapa fakta yang belum sesuai dengan pembelajaran IPA yang efisien dan efektif diantaranya siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran, hal tersebut dapat terlihat dari masih banyak siswa yang kurang tertarik memperhatikan guru, terlihat siswa masih mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi, dan terdapat siswa yang asyik memainkan mainannya di laci meja mereka. Ketika guru memberi pertanyaan terlihat hanya beberapa siswa yang aktif menjawab. Beberapa kondisi yang sudah disebutkan dapat terlihat bahwa minat siswa terhadap pembelajaran IPA kurang.

Jika minat siswa terhadap pembelajaran IPA kurang maka akan berpengaruh terhadap penguasaan konsep IPA yang dimiliki oleh siswa. "Penguasaan siswa terhadap bidang IPA sangat diperlukan siswa sebagai bekal hidupnya dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Siswa diharapkan mempunyai pengetahuan IPA yang cukup dan

mampu menerapkannya dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari." (Depdiknas, 2006:109).

Hasil observasi lain menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan berupa ceramah, penugasan dan tanya jawab. Media yang digunakan kurang bervariasi. Media yang digunakan hanya berasal dari media yang ada di dalam buku yaitu media ilustrasi sederhana. Hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam pembelajaran.

Ketika dilakukan wawancara dengan guru kelas IVB SDN Golo Yogyakarta, guru kelas IVB mengatakan bahwa pembelajaran IPA di SD sudah memanfaatkan media. Namun hanya beberapa materi yang medianya telah disediakan oleh sekolah. Pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Guru kelas IVB sangat menyayangkan ketidakefektifan penggunaan media khususnya pada mata pelajaran IPA karena beliau mengakui bahwa media sangat penting digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Adapun permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka pembelajaran IPA perlu dijadikan menarik dan memunculkan sikap positif dari dalam diri siswa. Peran guru dalam permasalahan ini sangat penting, bagaimana cara guru mengemas pembelajaran menjadi menarik minat siswa untuk lebih mendalami materi tersebut. Salah satu alternatif agar pembelajaran berlangsung efisien dan menarik adalah dengan media.

Salah satu penunjang berlangsungnya proses belajar yang efektif dan efisien, diperlukan media pembelajaran dalam menyampaikan informasi

pembelajaran. Hal ini dimungkinkan adanya penghubung antara sumber, perantara dan penerima pesan yang saling berkaitan. Perantara pesan dalam pembelajaran biasa disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dilaksanakan ketika pembelajaran berfungsi untuk mengoptimalkan hasil belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik. Media pembelajaran berguna dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tingkat kesukaran tinggi yang sulit dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi tersebut akan sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi pembelajaran tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media (Maswan & Muslimin, 2017 : 112).

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai pengajaran. Berdasarkan berbagai macam

jenis media pembelajaran, permasalahan yang terjadi di lapangan yang ada, serta melihat kondisi sekolah, peneliti memilih media pembelajaran berupa diorama guna meningkatkan minat siswa.

Media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana, 2013: 170). Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu: (1) cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah, dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya (Prastowo, 2015: 240).

Pemilihan media diorama dalam pembelajaran IPA tepat digunakan dalam materi metamorphosis di kelas IV, hal tersebut dikarenakan dalam materi tersebut tidak semua materi tentang metamorphosis dapat disajikan secara langsung, contohnya keberadaan objek yang tidak selalu dapat terlihat disekitar kita. Faktor lain yang menghambat siswa kesulitan melihat objek proses metamorphosis secara langsung dikarenakan letak sekolah yang berada di perkotaan. Guru sudah berusaha dengan menayangkan ilustrasi yang terdapat di buku teks atau mencari gambar di internet, akan tetapi masih dirasa kurang oleh guru karena kurang interaktif dengan siswa. Akibatnya selama proses pembelajaran siswa kurang antusias dan kurang aktif. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka akan berdampak buruk pada minat belajar siswa.

Penggunaan media diorama terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Shinta Akhlakul Karimah pada tahun 2017 di MTs NU Sidoarjo pada mata pelajaran SKI. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media diorama di MTs NU Sidoarjo tergolong sangat baik, hal ini dibuktikan dari hasil persentase angket sebesar 82,85% yang tergolong sangat baik, kemudian diketahui bahwa minat belajar peserta didik di MTs NU Sidoarjo sangat baik, hal ini terbukti dari hasil analisis data yang didapat dari hasil persentase angket sebesar 84,7% yang tergolong sangat baik, lalu berdasarkan analisis data regresi linier sederhana Pengaruh penggunaan media diorama terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di MTs NU Sidoarjo terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil analisis data menggunakan analisis regresi linier. Terdapat 16,4% variabel minat belajar siswa dipengaruhi/dijelaskan oleh variabel penggunaan media diorama dan sisanya 83,6% dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan. Berdasarkan pada besarnya pengaruh variabel penggunaan media diorama terhadap minat belajar siswa menandakan bahwa faktor penggunaan media diorama masih cukup kuat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Diharapkan dengan pemanfaatan media diorama pada pembelajaran IPA materi metamorphosis dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi dengan baik dan hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba menerapkan salah satu strategi pembelajaran, yaitu

dengan menggunakan media. Media yang digunakan adalah media diorama pada materi metamorfosis untuk mengungkapkan apakah dengan media ini dapat meningkatkan minat belajar IPA materi metamorphosis.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan menyelesaikan permasalahan yang menghambat pembelajaran yang terdapat di dalam kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap dari Bulan Februari sampai Bulan Maret 2019 di kelas IVB SD Negeri Golo Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IVB SD Negeri Golo Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 27 siswa.

Skenario Tindakan

Penelitian ini bersifat action research dalam bentuk tindakan kelas yang mengacu kepada model Kemmis dan Mac Taggart (Amirin, 2009). Model ini menunjukkan penelitian dilakukan dalam 2 (dua) siklus yang masing-masing terdiri atas 3 kegiatan. Siklus 1 terdiri dari (a) plan (perencanaan) yaitu penyusunan perencanaan tindakan kelas; (b) act & observe (tindakan dan observasi) yaitu pelaksanaan penelitian tindakan kelas, observasi dan perekaman data respon partisipan/sasaran (responden); (c) reflect (evaluasi) yaitu analisis hasil penelitian. Hasil evaluasi dari siklus 1 ini akan bahan masukan untuk perbaikan yang akan

dilakukan dalam siklus ke 2 dengan kegiatan yang sama yaitu: (a)*replan* (perencanaan ulang) sesuai hasil evaluasi siklus 1; (b)*act & observe* (tindakan dan observasi) tindakan perbaikan dan observasi respon partisipan terhadap perbaikan tersebut; (c) *reflect* (evaluasi) analisis perbaikan untuk luaran penelitian yang diharapkan.

Berdasarkan adaptasi terhadap model diatas, penelitian ini akan dibagi kedalam 5 tahapan utama yaitu :

1. Tahap I Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi dan wawancara

Kegiatan wawancara ini dilaksanakan secara langsung dengan wali kelas dan beberapa siswa kelas IVB SD Negeri Golo Yogyakarta. Dokumentasi digunakan dalam kegiatan observasi dan wawancara.

b. Melakukan identifikasi

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas dan siswa kelas IVB SD Negeri Golo Yogyakarta, selanjutnya peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dialami oleh guru kelas dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IVB SD Negeri Golo Yogyakarta pada mata pelajaran IPA. Dari hasil identifikasi masalah diperoleh permasalahan yaitu rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

c. Merencanakan tindakan yang dapat menyelesaikan masalah

Peneliti dengan bantuan guru merencanakan penerapan media diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

d. Menyusun rencana penelitian

Tahap ini peneliti bersama guru menyusun rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat melakukan tindakan kelas secara menyeluruh, termasuk pembuatan proposal penelitian oleh peneliti, pembuatan instrumen minat belajar IPA, dan pembuatan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Tahap II Tindakan dan Pengamatan (*Action & Observation*)

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Menjelaskan materi yang akan diajarkan

Materi metamorphosis yang akan diajarkan terdapat dalam tema 6 “Cita-Citaku”, subtema 1, pembelajaran 2. Materi tersebut tercantum dalam Kompetensi Dasar 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Setelah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran selesai, selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran yang sudah disiapkan, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi siswa, menjelaskan kiat-kiat yang perlu mereka lakukan ketika mereka belajar melalui media diorama. Guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan media diorama, siswa diminta meletakkan gambar yang sesuai dengan proses metamorphosis.

c. Membimbing siswa

Saat pembelajaran dengan media diorama ini berlangsung, guru melakukan bimbingan terhadap siswa untuk mengatasi ketertinggalan beberapa siswa yang kurang bisa mengikuti perintah guru. Selain itu hal ini bertujuan untuk

mengarahkan siswa agar tidak hanya terlarut dalam pembelajaran namun juga dapat mengambil manfaat dan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan.

d. Mengukur minat belajar siswa

Pengukuran minat belajar siswa dilakukan setelah pembelajaran selesai. Hal ini untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa terhadap muatan IPA dalam pembelajaran dengan menerapkan media diorama. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan proses pembelajaran IPA dengan media diorama, dilakukan oleh guru dan juga peneliti. Dalam hal ini guru mengamati kegiatan yang dilakukan siswa. Peneliti sendiri melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan berpedoman pada pedoman observasi pembelajaran. Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa. Observasi dan perekaman data peningkatan minat belajar IPA dengan menggunakan media diorama juga dilakukan.

3. Tahap III Analisis Hasil dan Perencanaan Ulang (*Reflecting & Replanning*)

Perencanaan Ulang (*Reflecting & Replanning*) merupakan kegiatan pengolahan dan analisis terhadap data-data observasi serta evaluasi hasil penelitian terhadap tujuan penelitian. Hasil analisis dan evaluasi ini akan menjadi bahan untuk perencanaan ulang terhadap perbaikan media diorama.

4. Tahap IV Tindakan dan Pengamatan (*Action & Observation*)

Tindakan dan pengamatan (*action & observation*) merupakan penerapan perbaikan rancangan perbaikan media diorama.

5. Tahap V Analisis Akhir Penelitian (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi yang dilakukan adalah

setelah diadakan tindakan dan pengamatan, pada tindakan pertama ini peneliti bersama guru kelas melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Apabila dalam pelaksanaan tindakan

belum mencapai keberhasilan yang didasarkan indikator, maka akan dilakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi berikutnya yaitu pada siklus II dengan tujuan untuk memperoleh hasil seperti yang direncanakan pada kriteria keberhasilan tindakan.

Metode Pengumpulan Data

a. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2007: 199). Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA dengan menerapkan media diorama. Angket diberikan pada siswa setelah tindakan atau setelah pembelajaran menggunakan media diorama. Angket disusun berdasarkan indikator dari minat belajar IPA.

b. Pengamatan/Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian (Kusumah & Dwitagama, 2012 : 66). Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi sistematis. Penelitian menggunakan dua instrumen observasi. Instrumen pertama digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media diorama yang dilakukan oleh guru. instrumen

pengamatan yang kedua digunakan untuk mengamati minat belajar IPA siswa dengan menggunakan media diorama yang berdasarkan indikator minat belajar siswa.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila 75% atau lebih siswa kelas IV B SD Negeri Golo Yogyakarta memiliki minat belajar melalui penggunaan media diorama.

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data deskriptif kualitatif diperoleh dengan cara observasi pada saat pembelajaran berlangsung dan dijabarkan dalam pembahasan yang diceritakan sebagai serangkaian proses tindakan media diorama sehingga minat anak dapat meningkat. Observasi dilakukan dengan mengamati aspek-aspek yang tercantum dalam lembar observasi.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menghitung jumlah skor yang diperoleh dari lembar pengamatan minat belajar IPA siswa dan angket minat belajar IPA siswa.
2. Mengkonversi skor ke dalam pedoman penilaian berstandar 10. Cara mengkonversikan skor ke dalam pedoman penilaian berstandar 10 adalah dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal lalu dikali 10 (Sudjana, 2013: 133).
3. Mencocokkan skor hasil konversi dengan tabel berdasarkan pedoman penilaian berstandar 10.

Tabel 1. Pedoman Penilaian dalam Standar 10

Rentang Skor	Predikat
8,5 – 10	Sangat Baik (A)
7,0 – 8,4	Baik (B)

5,5 – 6,9	Cukup (C)
4,0 – 5,4	Kurang (D)
< 4,0	Sangat Kurang (E)

Sumber: Depdiknas (Kusumah, 2011: 154)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Minat belajar IPA siswa merupakan rasa ingin tahu dan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA tanpa ada paksaan, biasanya disertai oleh keterlibatan kognitif dan memberikan dampak positif. Minat belajar IPA yang rendah dialami oleh siswa kelas IVB SD N Golo Yogyakarta, oleh karena itu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IVB SD N Golo Yogyakarta dengan menerapkan media diorama. Media diorama merupakan salah satu media yang tergolong dalam media tiga dimensi mempunyai panjang, lebar dan tebal. Diorama sebagai kotak yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya.

Media diorama terdiri atas bentuk-bentuk atau objek-objek (benda-benda) yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan, disesuaikan dengan penyajian (Prastowo, 2015: 236). Seperti manfaat media pada umumnya, media diorama memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar pada siswa. Media diorama dalam pembelajaran berfungsi sebagai tiruan objek dalam bentuk tiga dimensi, serta menjembatani kesulitan yang timbul jika objek asli didatangkan secara langsung.

Berkaitan dengan pembelajaran dan perkembangan kognitif siswa kelas IV yang memasuki tahap operasional konkret berdasarkan klasifikasi Piaget, media diorama membantu siswa dalam memahami materi sesuai dengan tahapan perkembangan intelektual siswa. Pada tahap operasional konkret, siswa sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek saat ini. Tahap ini, siswa telah hilang kecenderungan terhadap *animism* dan *artificialisme*. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konversi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, siswa pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Jarvis, 2011: 149-150). Ada beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi sekolah dasar antara lain: amat *realistic*, ingin tahu, ingin belajar, adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret dan anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya.

Berdasarkan pada pernyataan yang sudah disebutkan, pembelajaran dengan media diorama dapat membantu guru dalam memahamkan konsep materi kepada siswa, membuat siswa aktif, ceria, bersuka cita, dapat bekerjasama dengan kelompok sehingga dapat membangun minat belajar IPA. Pembelajaran dengan menggunakan media diorama dengan memodifikasi aktivitas dalam penggunaannya dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan rasa suka cita dalam belajar menggunakan media diorama. Perasaan suka cita siswa saat belajar menggunakan media diorama sebagai wujud antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diwujudkan dengan ceria saat bekerjasama dengan kelompok, memperhatikan

penjelasan guru, melaksanakan instruksi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa ada paksaan. Indikator tersebut dapat meningkat dari siklus I maupun siklus II melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media diorama.

Guru jarang menggunakan menggunakan media, ketika pembelajaran menggunakan diorama terlihat suka cita dari raut wajah siswa. Mereka tampak *enjoy* dalam menyusun kartu berambar sesuai dengan urutan siklus hidup hewan yang diminta. Penggunaan media diorama yang dirancang secara kelompok menambah rasa senang dan kerjasama dengan teman dalam diri siswa sehingga siswa akan semakin berminat dalam belajar. Suasana belajar dengan kerjasama dalam sebuah kelompok menghasilkan prestasi yang tinggi, hubungan lebih positif dan penyesuaian psikologi yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa (Johnson dalam Anita Lie, 2005: 7). Media diorama dapat memupuk kerjasama siswa karena dalam penggunaan media diorama setiap kelompok diminta mengurutkan kartu bergambar siklus daur hidup hewan.

Terdapat sedikit modifikasi cara penggunaan media diorama pada siklus II yaitu setiap kelompok berkompetensi mengurutkan kartu bergambar siklus daur hidup hewan, disitu dapat terlihat siswa kerjasama siswa, ada siswa yang mencari kartu bergambar sesuai hewan yang diminta, ada siswa yang memasang dan mengurutkan kartu bergambar tersebut pada pengait. Dengan demikian kerjasama siswa menjadi meningkat. Kegiatan tersebut selain meningkatkan sikap kerjasama siswa juga meningkatkan keaktifan siswa dalam

pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 180) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri tanpa ada suatu paksaan. Jika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, maka siswa tersebut sudah memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran terlebih lagi jika keaktifan siswa tersebut muncul dari diri siswa tanpa ada rasa keterpaksaan dan senang dalam menjalaninya.

Djaali (2015 : 121) mengatakan bahwa minat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik menyukai suatu hal daripada hal lainnya dapat ditunjukkan dengan ketertarikan siswa pada media diorama yang digunakan dalam pembelajaran. Ketertarikan siswa pada media terlihat dari siswa menanyakan cara penggunaan dan menggunakan media diorama dengan sebaik-baiknya. Ketertarikan siswa terhadap media diorama di setiap pertemuan semakin bertambah, hal tersebut dikarenakan adanya modifikasi cara penggunaan media. Siklus I, siswa bertanya bagaimana pembuatan media diorama dan bahan dalam pembuatannya. Hal tersebut tidak sesuai harapan dalam indikator yang mengharapkan siswa bertanya materi yang dipelajari, tujuan dan cara penggunaan media diorama. Siklus II, guru memberikan umpan pertanyaan agar siswa bertanya yang berkaitan dengan materi.

Modifikasi pertanyaan yang diberikan oleh guru mampu membuat siswa bertanya atas rasa ingin tahu dirinya. Akan tetapi jika dilihat secara umum dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, hal ini disebabkan pada pembelajaran pertemuan 2 siklus II tidak menggunakan media diorama karena disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam buku guru. Penurunan indikator minat belajar IPA pada siklus II dapat tertutupi dengan peningkatan indikator minat belajar IPA yang lain.

Ketertarikan siswa tersebut juga dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas siswa yang dibuktikan dengan siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun pada siklus I masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dilakukan perbaikan penggunaan media diorama dan perbaikan pada ketegasan guru dalam menyampaikan materi pada siklus II sehingga jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan guru semakin meningkat. Partisipasi aktif siswa juga dibuktikan siswa mengerjakan tugas atau lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru serta melaksanakan instruksi yang disampaikan guru. Apresiasi yang guru berikan menambah partisipasi aktif dari siswa sehingga berpengaruh terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, maka dapat terlihat penerapan media diorama dalam pembelajaran IPA sebagai upaya peningkatan minat belajar IPA siswa. Perbandingan skor minat belajar yang diperoleh dari observasi maupun angket dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

Tabel berikut ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I dan siklus II berdasarkan observasi yang telah dilakukan.

Tabel 2. Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Mulai Siklus I Sampai Siklus II Berdasarkan Pengamatan

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang memiliki minat belajar minimal pada kategori baik	18	24
Presentase siswa yang memiliki minat belajar minimal pada kategori baik	66,66%	88,88%
Rata-rata skor	20,9	22,9
Skor maksimal	13,5	13
Setelah dikonversikan ke standar 10	9	8,7
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pada siklus I, siswa mengalami peningkatan minat belajar IPA. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 18 siswa yang memiliki minat belajar minimal pada kategori baik, rata-rata skornya menjadi 20,9, setelah dikonversi hasilnya menjadi 9, termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa mengalami peningkatan minat belajar IPA pada siklus II. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 24 siswa yang memiliki pada kategori baik, rata – rata skor menjadi 22,9, setelah dikonversi hasilnya menjadi 8,7, termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil angket minat belajar IPA siswa juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari siklus I hingga siklus II. Hasil angket minat belajar IPA tersebut memperkuat hasil peningkatan minat belajar IPA yang sudah diperoleh melalui pengamatan. Tabel berikut ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar

IPA siswa dari siklus I hingga siklus II berdasarkan angket minat belajar IPA.

Tabel 3. Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Mulai Siklus I Sampai Siklus II Berdasarkan Angket Minat Belajar IPA

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang memiliki minat belajar minimal pada kategori baik	18	22
Presentase siswa yang memiliki minat belajar minimal pada kategori baik	69,23%	84,62%
Rata-rata skor	77,2	77,5
Skor maksimal	98	99
Setelah dikonversikan ke standar 10	9,8	9,9
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui pada siklus I, siswa mengalami peningkatan minat belajar IPA. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 18 siswa yang memiliki minat belajar minimal pada kategori baik, rata-rata skornya menjadi 77,2, setelah dikonversi hasilnya menjadi 9,8, termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa mengalami peningkatan minat belajar IPA pada siklus II. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 22 siswa yang memiliki pada kategori baik, rata – rata skor menjadi 77,5, setelah dikonversi hasilnya menjadi 9,9, termasuk dalam kategori sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Minat belajar IPA siswa kelas IVB SD N Golo Yogyakarta dalam pembelajaran dapat meningkat melalui penerapan media diorama. Berdasarkan penelitian ini, muncul temuan modifikasi cara penggunaan media diorama pada siklus II dengan antar kelompok berkompetisi membuat keaktifan dan rasa suka cita siswa

meningkat, guru memberikan modifikasi berupa umpan pertanyaan cara dan tujuan penggunaan media diorama kepada siswa yang bertujuan memancing siswa untuk bertanya sehingga ketertarikan siswa terhadap media diorama semakin meningkat dan apresiasi yang diberikan guru membuat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran meningkat, sehingga minat belajar IPA juga meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran bagi guru agar menerapkan media diorama dengan lebih efektif, yaitu:

1. Cara penggunaan media diorama dimodifikasi atau divariasikan agar siswa tidak mudah bosan, misalnya dengan berkompetisi menyusun kartu bergambar, dan lain sebagainya yang lebih menarik perhatian siswa.
2. Penyampaian tujuan dan cara penggunaan media diorama tidak langsung disampaikan oleh guru namun siswa dipancing untuk bertanya agar rasa ingin tahu siswa dapat meningkat.
3. Apresiasi diberikan kepada siswa yang melakukan hal-hal positif agar partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ellis, E.S. Worthington, Lou Anne. & Larkin. Martha J. (1994). *Executive Summary of Research Synthesis on Effective Teaching Principles and the Design of Quality Tools for Educators*. Oregon Univ: Washington.
- Sulthon. (2016). *Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Elementary, vol 4, 47.

Sudjana, N. & Ahmad, R. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.

Maswan & Khoirul, Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kusumah, W. & Dwitagama, D. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks Penerbit.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.

Sudjana, N. & Ahmad, R. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Jarvis, M. (2012). *Teori-teori Psikologi: Pendekatan Modern untuk Memahami Perilaku, Perasaan, dan Pikiran Manusia*. Bandung: Nusa Media.

Djaali. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.