

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MINI ZOO DALAM MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN SECARA GENERATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Sri Rahmadani

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Email: dinisirahmadani7804@gmail.com

Muhammad Suwignyo Prayogo

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Email: wignyoprayogo@uinkhas.ac.id

Abstrak: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang sering disebut IPAS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan antara ilmu alam dan sosial. IPAS hanya berlaku pada Kurikulum Merdeka. Dalam mata pelajaran IPAS sendiri terdapat materi-materi yang didalamnya sulit dimengerti apabila tidak diterapkannya media pembelajaran sehingga minat siswa dalam mata pelajaran IPAS sangat minim. Pada kondisi saat ini sangat penting penggunaan media pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik termotivasi dan menumbuhkan minat belajar. Penelitian ini akan meneliti implementasi media pembelajaran diorama mini zoo dalam materi perkembangbiakan hewan secara generatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Ajung 02 Kabupaten Jember. Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Data yang dikumpulkan melalui observasi kontribusi, wawancara keseluruhan, serta analisis dokumen. Validitas dijamin melalui keakuratan data, sementara etika penelitian tetap dijaga selama proses penelitian.

Kata Kunci: media pembelajaran, diorama mini zoo , minat belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan yang begitu penting di saat ini, karena dengan pendidikan dapat mengetahui hal yang sebelumnya belum pernah diketahui dan dimengerti. Pembelajaran merupakan suatu proses yang berisi perencanaan, langkah-langkah, materi, serta media pembelajaran yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dimana di dalamnya mengikutsertakan antara guru ataupun peserta didik.

Tilaar menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan metode dan cara bagi suatu generasi untuk memperoleh pengetahuan, atau bagaimana alat dan sumber belajar dapat dimanfaatkan secara efektif. Pandangan ini berbeda dengan proses belajar, yang merujuk

pada cara peserta didik memahami dan mengakses materi pelajaran. Sementara itu, Sardiman mengartikan pembelajaran sebagai suatu usaha untuk membuat siswa belajar.¹

Media pembelajaran mempunyai peran begitu penting pada proses belajar mengajar. Sebagai sumber pengetahuan, media ini membantu guru memperluas pandangan peserta didik. Dengan memanfaatkan beragam jenis media, guru mampu menyampaikan ilmu pengetahuan dengan lebih efektif. Pengaplikasian media pembelajaran juga dapat memicu keinginan peserta didik dalam mengkaji hal-hal baru dan memudahkan mereka memahami materi. Media yang menarik mampu menstimulus peserta didik supaya lebih andil dalam prosedur pembelajaran. Manajemen yang tepat terhadap alat bantu pembelajaran sangat diperlukan di lingkungan pendidikan formal. Media pembelajaran berfungsi untuk alat pendukung pada aktivitas belajar mengajar, sehingga guru perlu menentukan media yang tepat serta supaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh sekolah.

Media pembelajaran diorama mini zoo yaitu media pembelajaran nyata untuk proses belajar peserta didik serta menyuguhkan pengertian materi yang disajikan dalam diorama mini zoo yang berisi, kartu gambar hewan, pagar untuk setiap jenis perkembangan hewan generatif, dan penjelasan mengenai perkembangbiakan hewan secara generatif beserta jenis-jenisnya.

Permasalahan yang sering ada ketika mata pelajaran IPAS dikelas yaitu peserta didik tidak berminat dan kesulitan memahami pelajaran karena media yang digunakan untuk penyampaian materi hanya berbasis buku saja, sehingga peserta didik pasif serta cenderung tidak tertarik. Pada akhirnya peserta didik mengalami kesusahan belajar serta target hasil belajar yang tidak memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Ari, S.Pd. sebagai guru kelas III SDN Ajung 02, sebelum menggunakan media diorama mini zoo peserta didik mengalami kesulitan belajar serta minat belajar yang sedikit akan berakibat pada hasil belajar peserta didik yang menurun. Diakrenakan media yang digunakan hanya berpusat pada buku teks saja.²

Berdasarkan perspektif yang telah dipaparkan diatas, bisa disimpulkan bahwasannya pengaplikasian media pembelajaran seperti diorama mini zoo dalam pembelajaran perkembangbiakan hewan secara generatif memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS khususnya. Hal ini nampak dari antusias peserta didik selama proses pembelajaran sehingga meningkatkan pencapaian akademik. Maka dari itu, pengaplikasian media pembelajaran memerankan pentingnya dalam proses belajar peserta didik sehingga menjadi aktif dan menumbuhkan keinginan belajar. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media pembelajaran diorama mini zoo pada materi perkembangbiakan hewan secara generatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas III SDN Ajung 02.

¹ Nurliani Ariani Hrp, dkk., *Buku Ajar Belajardan Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), hlm 6.

² Ibu Ari Guru Kelas III, *Wawancara*, 22 Oktober 2024.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif. Tujuan dari penelitian ideskriptif adalah untuk memaparkan secara sistematis fakta serta karakteristik subjek serta objek yang diteliti dengan tepat, guna memperoleh beragam masalah yang terkait dengan bisang pendidikan maupun perilaku manusia. Pada penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti.³

Pendekatan kualitatif dibutuhkan pada penelitian ini untuk mendapatkan penjelasan secara keseluruhan mengenai pengalaman, tanggapan peserta didik, serta juga guru mengenai penerapan media pembelajaran Diorama Mini Zoo pada pembelajaran perkekbangiakan hewan secara generatif. Studi kasus ini diselenggarakan di kelas III SDN Ajung 02 untuk menggali data mengenai penerapan media tersebut dalam pembelajaran perkekbangiakan hewan secara generatif. Data yang dikumpulkan melalui beberapa bentuk seperti observasi kontribusi, wawancara keseluruhan, serta analisis dokumen. Validitas dijamin melalui keakuratan data, sementara etika penelitian tetap dijaga selama proses penelitian.

KAJIAN TEORI

A. Media

Menurut Heinich, “medium” atau media didefinisikan sebagai sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Dari sudut pandang serupa, Kemp dan Dayton mengemukakan bahwasannya media berfungsi sebagai alat mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses komunikasi. Sementara itu, Arief S. Sadiman mengartikan media sebagai semua sesuatu yang bisa dimanfaatkan guna menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, menjadikan mampu menstimulus pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik, yang pada akhirnya memotivasi terjadinya proses belajar.⁴

Berdasarkan Wina Sanjaya, media dapat digunakan dalam jenis-jenis tindakan atau usaha, misalnya penyaluran pesan, atau sebagai media penghantar magnet dan panas dalam bidang teknik. Ketika diterapkan pada pendidikan, media dikenal sebagai media pendidikan. Yusufhadi Miarso menjelaskan bahwasannya media pembelajaran yakni segala bentuk pemanfaatan dalam menyampaikan pesan dan mampu menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar, menjadikan memotivasi terlaksananya prosedur belajar yang terencana, memiliki tujuan, serta terkontrol.⁵

Menurut Suryani, media mencakup berbagai bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima. Media berperan dalam menstimulus pemikiran, meningkatkan semangat, serta menarik perhatian serta motivasi siswa, sehingga mereka bisa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai

³ Hafizatul Faizah dan Rahmat Kamal, “Belajar Dan Pembelajaran,” *Jurnal Basicedu* 8 (2024): 467.

⁴ Hamzah Pagarra, dkk., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm 5.

⁵ Teti Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal MISYKAT* 03 (2018): 173.

dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, media berfungsi sebagai perantara bagi guru dalam menyampaikan materi yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat dijelaskan secara tidak langsung melalui media. Sementara itu, menurut Criticos dalam Daryanto, media merupakan salah satu elemen dalam komunikasi yang berfungsi sebagai penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan.

Ahmad Rohani berpendapat bahwa, media mencakup segala hal yang dapat ditangkap oleh indera manusia dan berperan sebagai perantara dalam komunikasi maupun proses pembelajaran. Sementara itu, Santoso S. Hamikaya mendefinisikan media sebagai berbagai jenis perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide kepada penerima. Degeng berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen dalam strategi penyampaian pesan dalam pembelajaran, yang dapat berupa materi, individu, maupun alat.

Berdasarkan Marshall Meluhan, media ialah perpanjangan dari manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain tanpa perlu melakukan pertemuan langsung. Media mempunyai peran penting di prosedur belajar mengajar dan menjadi elemen penting di dunia pendidikan, di mana setiap guru membutuhkan media sebagai pendukung keberhasilan dalam menyampaikan informasi. Pada intinya, proses belajar mengajar ialah proses komunikasi. Namun, sering kali terjadi penyelewengan yang menyebabkan komunikasi menjadi tidak berhasil dan efisien. Untuk mengatasinya, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi.

B. Media Pembelajaran

Menurut teori pengajaran modern, media pembelajaran berperan dalam mendukung kegiatan guru dan peserta didik di setiap tahap penyelesaian tugas kognitif. Pada tahap transfer tugas, destablisasi pengetahuan, dan pernyataan masalah, media pembelajaran berguna untuk alat bantu utama bagi guru agar menciptakan situasi masalah, membangkitkan minat, serta memotivasi aktivitas siswa. Sementara itu, Latuheru memaparkan bahwasannya media pembelajaran merupakan bahan, alat, ataupun teknik yang dimanfaatkan di aktivitas belajar mengajar yang memiliki tujuan supaya hubungan komunikasi edukatif antar guru dan peserta didik bisa terlaksana secara efektif serta efisien.

Menurut Schram, media pembelajaran ialah teknologi yang difungsikan untuk menyalurkan pesan dalam prosedur pembelajaran. Sudrajat, yang mengutip Briggs, memaparkan media pembelajaran sebagai sarana fisik yang dipakai menyalurkan materi, misalnya buku, film, dan video. Sementara itu, Suparno menerangkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang berfungsi sebagai saluran guna penyaluran pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak lain.

Suryani menyatakan bahwa media pembelajaran melingkup berbagai bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dirancang atau digunakan berlandaskan teori pembelajaran. Media ini berfungsi dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, merangsang

pemikiran, emosi, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang terarah, memiliki tujuan, dan terkendali.

Briggs dan Hujair AH. Sanaky mengartikan media pembelajaran sebagai alat atau sarana fisik yang berfungsi dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat menstimulus motivasi mereka untuk belajar. Sementara itu, Munadi menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terstruktur, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih efisien dan efektif.

Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. M. Syaifei menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik melalui panca indera mereka.

Rusman menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dan bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran pun berperan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi serta sebagai alat komunikasi, baik dalam bentuk cetak ataupun non-cetak.⁶

Menurut Soenarto, media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat atau perlengkapan yang dapat dimanfaatkan oleh guru, pengajar, instruktur, atau pelatih untuk mendukung dan memperlancar proses pembelajaran. Sedangkan Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar. Wibawanto menekankan bahwa media pembelajaran harus bersifat kreatif supaya penyampaian materi kepada peserta didik menjadi lebih efektif, efisien serta menyenangkan.

Berdasarkan pendapat berbagai para ahli di atas menyinggung penjelasan media dan media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu barang menarik dan kreatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. di dala proses pembelajaran tersebut melibatkan peserta didik dan guru. Media pembelajaran sebagai jalur penyampaian materi yang awalnya pasif menjadi aktif. Dan media juga menjadikan peserta didik berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Pada aktivitas belajar mengajar dengan tujuan agar hubungan komunikasi edukatif antara pendidik serta peserta didik dapat terlaksana secara efektif serta efisien.

C. Media Pembelajaran Diorama mini zoo

Diorama mini zoo merupakan media pembelajaran miniatur kebun binatang untuk memberitahukan macam-macam hewan dan perkembangbiakannya, bentuknya mendekati aslinya namun berbentuk mainan. Di dalam media tersebut terdapat kartu yang bergambar hewan, pagar sebagai tempat pengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembang biaknya,

⁶ Bambang Subiyakto, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)* (Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, 2019).

dan juga terdapat penjelasan secara singkat mengenai tiga jenis perkembangbiakan hewan secara generatif.⁷

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperkaya pengalaman peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Diorama mini zoo sebagai media pembelajaran berperan menimbulkan pengalaman sesuai fakta yang bisa mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep ekosistem, perkembangbiakan, biologi melalui pengamatan langsung.

D. Minat Belajar

Sebelum memahami minat belajar, kita perlu mengetahui terlebih dahulu pengertian minat dan belajar. Secara etimologis, kata "minat" berasal dari bahasa Inggris "interest," yang berarti ketertarikan, perhatian (kecenderungan hati terhadap sesuatu), atau keinginan. Dalam konteks belajar, siswa perlu memiliki minat atau ketertarikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini penting karena dengan adanya minat, siswa akan lebih terdorong untuk menunjukkan perhatian, beraktivitas, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.⁸

Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai keinginan terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan. Dalam konteks minat belajar, seorang siswa memiliki berbagai faktor yang mempengaruhi minat belajarnya yang bersifat berbeda-beda. Menurut Slameto, faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu: Faktor internal, yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi dua aspek: Aspek fisiologis, yaitu kondisi fisik dan ketegangan otot yang mencerminkan tingkat kebugaran tubuh siswa, yang dapat memengaruhi semangat dan intensitas belajar siswa. Aspek psikologis, yang terdiri dari elemen-elemen dalam diri siswa seperti intelegensi, bakat, sikap, minat, dan motivasi siswa.

Faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar siswa meliputi dua aspek utama: Faktor keluarga dan faktor sekolah.

Faktor keluarga mencakup cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana di rumah, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua terhadap pendidikan, serta latar belakang budaya keluarga.

Faktor sekolah melibatkan berbagai hal seperti metode pengajaran yang diterapkan, kurikulum yang digunakan, hubungan antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, disiplin

⁷ Nureva, "Kontribusi Integrasi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Mini Zoo Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa MI," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5 (2018): 107.

⁸ A Faisol and M Ilyas, "Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar," *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 2021, https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=2AZR2y8AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=2AZR2y8AAAAJ:W7OEmFM1HYC.

di sekolah, fasilitas pembelajaran, waktu sekolah, standar penilaian yang diterapkan, kondisi gedung sekolah, metode pengajaran, serta tugas rumah yang diberikan.⁹

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang bersosialisasi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu untuk meneliti fenomena di sekitar mereka, serta berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar. Dengan kata lain, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah melalui tindakan nyata. Namun, kenyataannya masih sedikit peserta didik yang mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pada mata pelajaran IPAS kali ini, kita akan membahas tentang perkembangbiakan hewan secara generatif.¹

Berkembang biak adalah proses dimana makhluk hidup bertambah banyak supaya nantinya spesies yang sejenisnya tidak akan punah. Perkembangbiakan dibagi menjadi 2 yakni generatif dan vegetatif. Perkembangbiakan generatif merupakan perkembangbiakan secara seksual (mengalami perkawinan) yang terjadi apabila sel kelamin jantan bertemu dengan sel kelamin betina. Sedangkan perkembangbiakan vegetatif merupakan perkembangbiakan yang tidak mengalami perkawinan.¹

Perkembangbiakan generatif dibagi menjadi tiga jenis yaitu, ovipar, vivipar, dan ovovivipar. Ovipar ialah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur. Ciri-ciri hewan ovipar yaitu, tidak memiliki daun telinga dan tidak menyusui. Contoh dari hewan ovipar, yakni Ayam, Burung, Ikan, Kura-kura, dll. Selanjutnya vivipar ialah hewan yang berkembang biak dengan cara beranak atau melahirkan. Ciri-ciri hewan vivipar yaitu, mempunyai daun telinga dan termasuk hewan mamalia (hewan yang menyusui). Contoh dari hewan vivipar, yakni Sapi, Kambing, Kucing, Singa, Jerapah, dll. Yang terakhir yaitu ovovivipar merupakan hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur dan melahirkan. Hewan sejenis ini bertelur didalam tubuh induknya dan telur tersebut akan menetas sebelum keluar dari tubuh induknya. Contoh dari hewan ovovivipar, yakni Ikan pari, Ikan hiu, Platipus, Ular, dll.

Media pada dasarnya adalah salah satu elemen dalam sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari komponen tersebut, media harus menjadi bagian yang tak terpisahkan serta selaras dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil akhir dari pemilihan media

⁹ Faisol and Ilyas.

¹ Irfana Eka Azzahra, dkk., ⁹Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023): 6231.

¹ Ciptorini Praptiningtyas, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Hewan Dan Tumbuhan Melalui Model Pembelajaran Gallery Walk Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 8 (2020): 106.

ialah penggunaan media tersebut pada aktivitas pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang telah dipilih.

Media pembelajaran ialah alat yang mendukung proses belajar mengajar agar pesan yang disalurkan menjadi lebih jelas, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik menerima pesan dan informasi dari guru, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat dan membentuk pengetahuan yang lebih mendalam. Menurut Wina Sanjaya, penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi komunikasi, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas.¹

Penggunaan media pembelajaran memiliki arti tersendiri sebagai alat bantu pembelajaran yakni agar lebih efektif dalam situasi proses belajar mengajar juga sebagai alat perantara antara guru serta peserta didik di pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga bisa meningkatkan minat belajar sehingga peserta didik bisa terinspirasi belajar. Kemenarikan media pembelajaran juga tidak akan menjadikan peserta didik merasa jenuh dan bosan untuk belajar. Media pembelajaran harus dapat mengindarkan penyelewengan pada suatu obyek ataupun konsep serta bisa mengatasi sifat pasif peserta didik.

Diorama mini zoo merupakan media pembelajaran miniatur kebun binatang untuk memberitahukan macam-macam hewan dan perkembangbiakannya, bentuknya mendekati aslinya namun berbentuk mainan. Di dalam media tersebut terdapat kartu yang bergambar hewan, pagar sebagai tempat pengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembang biaknya, dan juga terdapat penjelasan secara singkat mengenai tiga jenis perkembangbiakan hewan secara generatif.¹

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperkaya pengalaman peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Diorama mini zoo sebagai media pembelajaran berperan menimbulkan pengalaman sesuai fakta yang bisa mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep ekosistem, perkembangbiakan, biologi melalui pengamatan langsung.

Minat adalah keinginan seseorang yang muncul tatkala ia menyenangi sesuatu. Minat berasal dari dalam diri individu sebagai perasaan suka atau tertarik terhadap sesuatu tanpa pengaruh dari orang lain. Minat peserta didik dapat ditumbuhkan sejak awal dengan memaparkan manfaat dari materi yang akan diajarkan. Pada dasarnya, minat adalah prosedur mengenali keterkaitan diri kita dengan hal di luar diri kita, semakin kuat hubungan yang dirasakan, semakin besar minat terhadap hal tersebut. Begitupun minat belajar, guna menciptakan minat belajar perlunya media pembelajaran dalam proses pembelajaran anatar

¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).

¹ Nureva, "Kontribusi Integrası Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Mini Zoo Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa MI."

guru dan peserta didik. Karena dengan munculnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran maka akan dijadikan daya tarik peserta didik untuk minat dalam belajar.¹

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai diorama mini zoo, dapat disimpulkan bahwa media tersebut ialah media yang didalamnya berisi macam-macam hewan maupun tumbuhan, serta terdapat pengertian di dalamnya. Media ini bisa menimbulkan motivasi belajar siswa melalui pengamatan langsung yang disediakan media diorama mini zoo tersebut. Media tersebut mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik dan juga termasuk media visual. Dalam proses implementasi media pembelajaran diorama mini zoo dalam materi perkembangbiakan hewan secara generatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SDN Ajung 02, peneliti melaksanakan beberapa langkah penting untuk memastikan keefektifan dan keberhasilan penggunaan media diorama mini zoo tersebut dalam pembelajaran perkembangbiakan hewn secara generatif bagi peserta didik kelas III. Langkah pertama peneliti melakukan kajian mendalam mengenai karakteristik peserta didik kelas III SDN Ajung 02 dan juga terkait tingkat pemahaman peserta didik pada materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Dari hal tersebut peneliti menyusun rencana pengimplementasian diorama mini zoo dengan baik.

Selama proses pembelajaran, media pembelajaran diorama mini zoo diterapkan secara aktif oleh guru serta peserta didik. guru memakai media diorama mini zoo tersebut untuk menjelaskan tentang konsep-konsep perkeembangbiakan hewan secara generatif, pengelompokan hewan, dan ciri-cirinya. Maka faktor-faktor yang mempengaruhi proses tersebut dengan bantuan visual yang menarik, misalnya gambar-gambar animasi yangberwarna-warni. Peserta didik diberi kesempatan untuk ikut serta dalam penerapan media tersebut.

Misalnya, siswa dapat menjalankan simulasi pengelompokan hewan secara generatif melalui media tersebut, mengelompokkan hewan-hewan berdasarkan cara berkembang biaknya, serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan respon serta tanggapan peserta didik terhadap pengaplikasian media diorama mini zoo dalam proses pembelajaran. Ini meliputi tingkat keikutsertaan peserta didik, tingkat pemahaman mengenai materi perkembangbiakan hewan secara generatif setelah mengaplikasikan media tersebut, serta apakah media tersebut dapat memunculkan minat serta inspiarsi belajar peserta didik pada materi perkembangbiakan hewan secara generatif.

Dengan keterpaduan antara pembelajaran langsung dari guru serta pengalaman interaktif dalam penggunaan media pembelajaran diorama mini zoo, diharapkan peserta didik bisa lebih mengerti materi perkembangbiakan hewan secara generatif dengan baik, mengoptimalkan minat belajar dalam mencari ilmu, serta menciptakan lingkuan belajar yang efektif dan tidak membosankan.

¹ May Muna Harianja dan Saḡri, "Implementasi Dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.," *Jurnal Basicedu* 6 (2022): 1325.

Peneliti melaksanakan evaluasi keseluruhan pada penggunaan media pembelajaran diorama mini zoo yang efisien dan berhasil meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Beberapa deskripsi dari setiap komponen evaluasi serta hasil yang dicapai antara lain sebagai berikut:

1. Pengukuran Eektivitas Media Pembelajaran

Segala metode digunakan dalam menilai seberapa efektif media pembelajaran diorama mini zoo. Pada hal ini, data yang dipakai guna mengukur eektivitas media pembelajaran memperlihatkan bahwasannya peserta didik menjadi lebih tertarik mempelajari materi perkembangbiakan hewan secara generatif setelah menggunakan media tersebut.

2. Analisis Hasil Pembelajaran

Analisis hasil pembelajaran berfokus di ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Data yang dikumpulkan memperlihatkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai konsep perkembangbiakan hewan secara generatif, mampu mengaplikasikan konsep tersebut, serta menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih positif. Berdasarkan analisis ini, media pembelajaran diorama ini zoo efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

3. Respon dan Persepsi Peserta Didik

Peneliti juga mengumpulkan tanggapan serta persepsi peserta didik terkait pengaplikasian media pembelajaran diorama mini zoo. Melalui wawancara, peserta didik memberikan respons positif terhadap pengalaman belajar dengan media ini. Mereka memaparkan bahwasannya media tersebut membuat proses pembelajaran makin menarik, mudah dimengerti, serta mengasyikkan.

SIMPULAN

Implementasi media pembelajaran Diorama Mini Zoo dalam materi perkembangbiakan hewan secara generatif di SDN Ajung 02 kelas III adalah tindakan yang berhasil dan mampu dalam peningkatan minat belajar peserta didik untuk belajar. Evaluasi secara keseluruhan pada pengaplikasian media pembelajaran diorama mini zoo menyatakan efisien dan berhasil meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Melalui wawancara, peserta didik menyatakan dengan positif mengenai pengalaman belajar mereka menggunakan media tersebut. Peserta didik mengungkapkan bahwasannya media ini berhasil memerankan proses pembelajaran menjadi menarik, mudah dipahami, serta mengasyikkan. Beserta hasil evaluasi yang positif, maka bisa disimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran Diorama Mini Zoo sudah memberikan dampak yang positif dan signifikan pada proses pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa di SDN Ajung 02 pada kelas III.

DAFTAR RUJUKAN

- Faisol, A, and M Ilyas. "Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 2021.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=2AZR2y8AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=2AZR2y8AAAAJ:W7OEmFMy1HYC.
- Hamzah Pagarra, Dkk. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Irfana Eka Azzahra, Dkk. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023): 6231.
- Kamal, Hafizatul Faizah dan Rahmat. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8 (2024): 467.
- Nureva. "Kontribusi Integrasi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Mini Zoo Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa MI." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5 (2018): 107.
- Nurliani Ariani Hrp, Dkk. *Buku Ajar Belajardan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Nurrita, Teti. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal MISYKAT* 03 (2018): 173.
- Praptiningtyas, Ciptorini. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Hewan Dan Tumbuhan Melalui Model Pembelajaran Gallery Walk Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 8 (2020): 106.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sapri, May Muna Harianja dan. "Implementasi Dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (2022): 1325.
- Subiyakto, Bambang. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, 2019.