

## **PENERAPAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR**

**Salwa padilaturrahmah <sup>\*1)</sup>, Ade holis <sup>2)</sup>, Iis komariah <sup>3)</sup>, Asep Tutun Usman <sup>4)</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Islam Dan Keguruan,  
Universitas Garut

*\*Penulis korespondensi*

*e-mail:* [padilaturrahmahsalwa@gmail.com](mailto:padilaturrahmahsalwa@gmail.com) <sup>\*1)</sup>, [adeholis@uniga.ac.id](mailto:adeholis@uniga.ac.id) <sup>2)</sup>, [iiskomariah@uniga.ac.id](mailto:iiskomariah@uniga.ac.id) <sup>3)</sup>,  
[astoen.oesman@gmail.com](mailto:astoen.oesman@gmail.com) <sup>4)</sup>

*Article history:*

*Submitted: Feb. 1<sup>st</sup>, 2025; Revised: March 1<sup>st</sup>, 2025; Accepted: March 30<sup>th</sup>, 2025; Published: July 18<sup>th</sup>, 2025*

### **ABSTRAK**

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran IPA adalah banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga tidak ada sesuatu yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh siswa berada di bawah rata-rata. Dengan penggunaan media diorama dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan minat belajar siswa MIN 4 GARUT kelas V pada pembelajaran IPA khususnya materi siklus air. Rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *control group desain*. Sampel penelitian mencakup dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan media diorama sebagai alat bantu pembelajaran, serta kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang terdiri dari 16 pernyataan yang telah diuji validitasnya. Hasil analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji Mann-Whitney menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 82,61 termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 9,01 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama secara signifikan lebih efektif meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

**Kata Kunci:** Media diorama; minat belajar; materi IPA

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk karakter, pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik (Hamdan *et al.*, 2021). Sebagai bagian penting dalam dunia pendidikan, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemberian materi, tetapi juga pada bagaimana siswa bisa memahami, menerapkan, dan mengembangkan potensi diri secara optimal (Wahyuni *et al.*, 2023). di mana mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui eksplorasi, interaksi,

dan refleksi (Kasi, 2022).

Makna pembelajaran juga ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mandiri sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik maupun psikologis. Peserta didik harus dilihat sebagai subjek dan objek pembelajaran, yakni individu yang dinamis, giat, dan inovatif. Dengan demikian suasana belajar perlu dirancang agar menyenangkan dan inspiratif, sehingga aktivitas dan kreativitas

siswa dapat berkembang dengan optimal (Kusumaningtias *et al.*, 2013). Guru perlu mendengarkan pandangan dan kebutuhan peserta didik, serta menciptakan ruang yang mendukung dialog yang produktif (D. A. Ramadhani & Muhroji, 2022). Konsep ini menuntut pembelajaran yang lebih berfokus pada partisipasi aktif peserta didik, sehingga proses yang berlangsung dapat menunjukkan sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Ekadiani *et al.*, 2023). Hal ini menekankan pada kemandirian siswa dalam mengeksplorasi minat mereka, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Rahmawati *et al.*, 2024).

Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong pengembangan kemampuan berpikir, keterampilan belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, pembentukan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan sosial maupun alam pada siswa kelas V di MIN 4 GARUT (Agus Dwi Cahya *et al.*, 2021). Untuk mewujudkan pembelajaran IPA yang efektif dan efisien, penting untuk menetapkan tujuan pembelajaran dengan jelas, disertai persiapan dan pelaksanaan yang matang. Agar tujuan tersebut tercapai, perencanaan harus meliputi pemilihan bahan ajar, media, model pembelajaran, serta sumber belajar yang sesuai dengan materi IPA yang akan diajarkan, sekaligus mempertimbangkan kondisi sekolah dan karakteristik siswa kelas V di MIN 4 GARUT (Zaini Miftach, 2018:30). Berdasarkan observasi di kelas V B MIN 4 Garut, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih kurang efektif dan efisien. Siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan guru, pembelajaran yang dilakukan masih bergantung pada buku guru dan buku siswa, dengan metode seperti ceramah, penugasan, dan tanya jawab, serta

media yang digunakan tidak bervariasi. Media pembelajaran terbatas pada ilustrasi sederhana yang ada dalam buku, sehingga mengurangi antusiasme siswa. Bukan hanya itu ketersediaannya terbatas untuk beberapa materi saja. Hanya sedikit siswa yang aktif menjawab saat guru mengajukan pertanyaan, menunjukkan minat belajar IPA yang rendah, yang akhirnya berdampak pada penguasaan konsep IPA. Guru menyayangkan kurangnya pemanfaatan media secara optimal, terutama karena media dianggap sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menarik dan efisien adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi kunci penting dalam menyampaikan informasi selama proses belajar (Andriani *et al.*, 2023). Media pembelajaran ialah alat atau referensi yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk mengantarkan bahan ajar secara lebih efektif kepada peserta didik (Fadilah *et al.*, 2023). Media berfungsi sebagai penghubung antara sumber, penyampai, dan penerima pesan yang saling terkait (Kristanto, n.d.). Dalam konteks pembelajaran, media berperan untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam jangka waktu yang lama (Mukarromah & Andriana, 2022).

Terdapat berbagai jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran (Maulana *et al.*, 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah media tiga dimensi (Julia & Nurul Amin, 2023). Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran mampu memberikan visualisasi yang lebih nyata

dan konkret sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep yang diajarkan. Salah satu contoh media tiga dimensi yang sering digunakan adalah diorama (Julia & Nurul Amin, 2023). Diorama adalah representasi atau model tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan atau situasi dalam skala kecil, yang biasanya ditempatkan dalam kotak atau ruang tertutup (Lailiyah & Widiyono, 2023). Diorama memberikan pengalaman visual yang sangat mendalam bagi siswa karena mereka dapat melihat gambaran nyata dari apa yang sedang dipelajari (Fitriani *et al.*, 2023).

Dengan menghadirkan pengalaman yang lebih imersif, penggunaan diorama dalam pembelajaran mampu merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa. Mereka tidak hanya belajar melalui teori-teori yang disampaikan dalam bentuk teks atau gambar dua dimensi, tetapi juga dapat melihat dan bahkan terkadang merasakan bagaimana konsep tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata (Fatmawati, n.d.).

Melalui penggunaan media tiga dimensi, proses pembelajaran menjadi lebih kaya, mendalam, mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias, memiliki dampak positif terhadap minat belajar dan sebagai alat bantu visual yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam IPA dengan lebih konkret dan menyenangkan (Fadilah *et al.*, 2023).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru dan siswa kelas V A serta kelas V B pada Senin, 11 November 2024, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

Wawancara dengan guru kelas V A dan V B menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas telah berlangsung dengan cukup baik, dengan suasana yang

cukup aktif. Namun, terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat sederhana dan masih bergantung pada media cetak, seperti buku guru dan buku siswa. Meskipun para guru memahami pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, mereka masih banyak yang mengandalkan metode konvensional tanpa adanya inovasi dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Sementara itu, wawancara singkat dengan salah satu siswa kelas V A dan V B mengungkapkan bahwa siswa merasa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa merasa jenuh karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan terkesan monoton. Mereka juga menilai bahwa guru kurang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi, yang pada akhirnya menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tidak memadai berkontribusi terhadap kurang optimalnya proses dan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran IPA, yang tercermin dari nilai siswa yang kurang maksimal.

Dari uraian tersebut, Dapat disimpulkan bahwa penggunaan sarana pembelajaran yang efisien sangat efektif dalam menopang kelancaran proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi siklus Air.

## METODE

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di MIN 4 GARUT Kp. Cinisti Desa. Pamalayan Kec. Bayongbong Kab. Garut Tahun Ajaran 2024/ 2025. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dampak atau pengaruh Penerapan media diorama (Variabel X) terhadap minat belajar peserta didik (Variabel Y) siswa kelas V pada mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan materi siklus air, Serta untuk mengetahui perbedaan nilai angket minat belajar antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan tertentu, yaitu media diorama, dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen, dengan bentuk *Quasi control group desain* Kendali, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudjana dan Ibrahim bahwa. "Penelitian eksperimen merupakan metode yang dianggap sebagai metode penelitian yang paling canggih serta dilakukan untuk menguji suatu hipotesis, dan merupakan metode yang dapat mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya"

Populasi yang digunakan oleh peneliti yaitu siswa kelas V MIN 4 GARUT dengan kuantitas 58 siswa, dengan jumlah sampel yang digunakan adalah 51 sampel, 23 peserta didik yang berasal kelas kontrol yaitu kelas V-B MIN 4 GARUT dan 28 peserta didik dari kelas eksperimen yaitu kelas V-A MIN 4 GARUT.

Metode Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan, observasi/peninjauan, Angket,

dan dokumentasi. Observasi lapangan dilaksanakan sebelum proses pengambilan data sebagai tahap analisis kebutuhan. Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data dengan cara disebarakan langsung kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup atau terbatas, di mana setiap butir pernyataan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan pandangan mereka. Sementara itu, dokumentasi Dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau fakta selama penelitian.seperti dokumentasi penyebaran Angket, foto kegiatan penelitian, surat-menyurat, modul pembelajaran, silabus, Serta informasi sekolah lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Instrumen pernyataan dalam setiap variabel disusun berdasarkan teori yang relevan, yakni teori mengenai indikator media pembelajaran serta indikator minat belajar. Setiap variabel terdiri atas 8 butir pernyataan yang telah teruji keabsahannya, sehingga total keseluruhan instrumen penelitian berjumlah 16 pernyataan. Skala yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, dengan rentang nilai dari 1 hingga 5. Aspek penilaian dalam Angket ini mencakup kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju, sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

**Tabel.1 Kategori Penilaian Angket**

Aspek	Keterangan	Skor pernyataan	
		Positif	Negatif
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5
TS	Tidak Setuju	2	4
KS	Kurang Setuju	3	3

S	Setuju	4	2
SS	Sangat Setuju	5	1

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik inferensial dengan model parametrik. (Sugiyono, 2020). menjelaskan bahwa "Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dapat digeneralisasikan ke populasi." Statistik inferensial dipilih dalam penelitian ini karena peneliti ingin mengukur pengaruh penggunaan media diorama terhadap peningkatan ketertarikan belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA, serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata ketertarikan belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah pengolahan data guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2020). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_a$  = Terdapat dampak dari penerapan media diorama dalam meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
- $H_0$  = Tidak terdapat dampak dari penerapan media diorama dalam meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Pedoman yang digunakan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat perbedaan minat belajar

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan uji *Mann-Whitney* sederhana dengan kaidah bahwa jika nilai signifikansi < 0,05, maka variabel X (media diorama) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (minat belajar). Sebaliknya, jika nilai signifikansi > 0,05, maka variabel X tidak memberikan pengaruh terhadap variabel Y.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, terhitung sejak 11 November hingga 11 Desember. Proses penelitian mencakup tahap uji coba instrumen hingga pengumpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya minat siswa kelas V MIN 4 GARUT dalam Pembelajaran IPA salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan sarana pembelajaran yang kurang menarik, maka di perlukan pembaruan dalam metode pengajaran sebagai pendukung untuk meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Septiayani, R, Lestari, 2022). Media pembelajaran adalah peranti yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi ajar kepada siswa (Irawan *et al.*, 2024). Penggunaan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (N. Ramadhani *et al.*, 2023). Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis dan sering kali memecahkan masalah melalui metode "*trial and error*" (Marinda, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dan materi pelajaran (Alaby, 2020). Selain mampu meningkatkan motivasi dan minat

siswa, media juga berperan dalam memperdalam pemahaman, menyajikan informasi secara menarik dan akurat, mempermudah interpretasi data, serta menyederhanakan penyampaian informasi (Azhar Arsyad, 2017:20). Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim* menjelaskan bahwa media pembelajaran memberikan dampak yang lebih besar pada indra, sehingga tingkat pemahaman seseorang akan lebih baik dan lebih lama bertahan jika mereka tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat atau menggabungkan keduanya.

Ibrahim (Azhar Arsyad, 2017:20) menekankan pentingnya media pembelajaran karena dapat menimbulkan rasa senang dan antusiasme pada siswa, serta menyegarkan semangat belajar. Media juga membantu memperkuat pemahaman dan menjadikan materi pelajaran lebih hidup di benak siswa (Vivin Syahkina Mardana et al., 2023).

Levie dan Lentz (1982) dalam (Azhar Arsyad, 2017:20) mengidentifikasi empat fungsi utama dari media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (a) fungsi atensi, yang menarik perhatian siswa; (b) fungsi afektif, yang memengaruhi emosi dan minat; (c) fungsi kognitif, yang membantu pemahaman konsep; dan (d) fungsi kompensatoris, yang membantu siswa mengatasi keterbatasan belajar. Media diorama dapat menjadi salah-satu media pembelajaran interkatif pada mata pelajaran IPA. Adapun kelebihan dari media diorama Memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sebagai media pembelajaran, selain memiliki kelebihan media diorama juga memiliki kekurangan yaitu Jumlah yang dijangkau tidak mencapai sasaran, penyimpanan menggunakan area relatif luas serta pemeliharaan media yang sulit, pengeluaran anggaran yang dibutuhkan relatif banyak (Meodjiono dalam Maulana *et al.*, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pemanfaatan media diorama dalam proses pembelajaran. Untuk keperluan tersebut, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan yang telah teruji keabsahannya/valid.

Media pembelajaran berperan sebagai salah satu aspek yang berperan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Minat belajar siswa tercermin dari perasaan antusias atau kesenangan yang mereka rasakan selama mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar serta konsentrasi yang terfokus pada materi yang disampaikan. Ketertarikan peserta didik ini diukur menggunakan kuesioner yang berisi 16 butir pernyataan yang valid. Kuesioner tersebut diberikan dalam dua tahap, yakni sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, yaitu dalam bentuk penggunaan media diorama.

Untuk menguji hipotesis yang diajukan, peneliti menerapkan Langkah awal yang dilakukan adalah menguji normalitas guna memastikan apakah distribusi data hasil pre-test dan post-test mengikuti pola distribusi normal. Uji normalitas ini memiliki peran penting dalam menentukan apakah analisis data dapat dilakukan menggunakan teknik statistik parametrik atau nonparametrik. Berdasarkan hasil uji normalitas, data tidak berdistribusi secara

normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan metode statistik nonparametrik.

Tahap berikutnya adalah menguji homogenitas untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok kelas (V-A dan V-B) bersifat homogen. Uji homogenitas bertujuan memastikan bahwa perbandingan antara kedua kelompok dilakukan secara adil dan valid. Karena data tidak berdistribusi normal, perbandingan hasil belajar antara kelas V-A dan V-B dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil post-angket kedua kelompok setelah penerapan media diorama.

**Tabel. 2 HASIL UJI NORMALITAS PRE DAN POST ANGKET**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk			
Kelas	statis	df	sig	statis	Df	sig	
	tic			tic			
pret	ekspe	.214	28	.00	.910	28	.019
est	rimen			2			
	kontr	.180	23	.05	.900	23	.025
	ol			1			
Post	ekspe	.183	28	.01	.931	28	.067
test	rimen			7			
	kontr	.196	23	.02	.916	23	.054
	ol			3			

Berdasarkan hasil uji normalitas, data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi >0,05. Dari hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov dan Shapiro-Wilk di atas, data dapat disimpulkan bahwa data pre angket tidak berdistribusi normal dikarenakan tidak terdapat nilai signifikansi dari data <0,05. Namun pada data post angket dapat

dikatakan berdistribusi normal karena hasil nilai signifikansi >0,05 Hasil pengujian ini menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil normalitas tergantung pada metode uji yang diterapkan. Oleh karena itu perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk menentukan metode statistik yang paling sesuai. Jika masih ada keraguan, disarankan untuk menggunakan uji statistik non-parametrik.

Berdasarkan hasil uji normalitas pre angket, nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai sebesar 0,019, dan kelompok kontrol memperoleh nilai 0,025. kedua dari nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berdistribusi normal.

**Tabel. 3 HASIL UJI MANN-WHITNEY U PRE ANGKET**

		Ranks		
KELAS		N	Mean Rank	Sum of Ranks
HASIL	KELAS			
ANGK	EKSPERI	28	30.41	851.50
ET	MEN			
	KELAS			
	KONTROL	23	20.63	474.50
	Total	51		

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney yang berhasil diperoleh, berikut adalah Jumlah Sampel Kelas A terdiri dari 28 siswa dengan Mean Rank sebesar 30.41 dan Sum of Ranks sebesar 851.50 Kelas B memiliki 23 siswa, dengan Mean Rank sebesar 20.63 dan Sum of Ranks sebesar 474.50. Kemudian Nilai Statistik Mann-Whitney U: 198. 500 Wilcoxon W: 474.500 Z: -2. 388 Asymp. Sig. (2-tailed): 0. 025 Interpretasi:

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0.025, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara minat belajar siswa di Kelas A dan Kelas B. Terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa antara kedua kelas. Kelas B menunjukkan rata-rata peringkat yang lebih rendah dibandingkan Kelas A, yang mengindikasikan bahwa minat belajar di Kelas A cenderung lebih baik dibandingkan dengan Kelas B.

Untuk menguji apakah post angket sample dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama dan memiliki varian data yang homogen, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas yang digunakan ini *uji Lavenes statistic* dengan bantuan SPSS 23.0 for windows. Hasil analisis uji homogenitas minat belajar IPA yang disajikan dalam tabel.

**Tabel. 4 HASIL UJI HOMOGENITAS**  
**Test of Homogeneity of Variances**

**HASIL ANGGKET**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.137	1	49	.713

Berdasarkan hasil uji homogenitas Hasil penelitian menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen, dengan nilai signifikansi (Sig) Based on Mean sebesar  $0,713 > 0,05$ . Oleh karena itu, salah satu syarat, atau tidak mutlak, dari uji independent sample t test telah terpenuhi.

Analisis data menunjukkan nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean sebesar 0,713, yang  $> 0,05$ . Ini mengindikasikan bahwa varians data post-angket antara

kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau seragam. Hasil ini memenuhi salah satu prasyarat Uji T.

**Tabel.5 UJI T**  
**Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std.	Std.
				Deviasi	Error
<hr/>					
Hasil Angket	Kelas Eksperimen	28	74.11	1.370	.259
	Kelas kontrol	23	48.00	1.414	.295

Berdasarkan hasil output tabel dapat diketahui jika nilai rata – rata minat belajar kelas kontrol yaitu 48,00 dan nilai rata – rata untuk kelas eksperimen adalah 74,11. Dengan itu artinya ada perbedaan secara rata – rata dari kelompok kelas eksperimen dan juga kelompok kelas kontrol. Sehingga dapat di simpulkan terdapat perbedaan antara minat belajar siswa kelompok kelas eksperimen yang menggunakan Media Diorama dengan minat belajar siswa kelompok kelas kontrol yang tidak menggunakan media diorama.

Peningkatan minat belajar IPA diperoleh dari selisih persentase sebelum diberikan perlakuan (pret-angket) dan setelah diberikan perlakuan (post-angket). Untuk mengukur efektivitas penggunaan media diorama pada materi siklus air, dilakukan perhitungan *Gain* Ternormalisasi (N-Gain) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel . 6 **HASIL PERHITUNGAN UJI N-GAIN SCORE**

Kelas	Rata-rata pre-angket	Rata-rata post-angket	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	.019	.067	82.614	Tinggi
Kontrol	.025	.054	9.0105	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata N-Gain Score untuk kelas kontrol adalah 9.01 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai 82.61. Berdasarkan kategori efektivitas, kelompok kontrol termasuk dalam kategori kurang efektif, sedangkan kelompok eksperimen dikategorikan sebagai efektif karena memiliki nilai rata-rata di atas 70.

Selain itu, hasil uji perbedaan rata-rata N-Gain Score menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi siklus air, terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang diterapkan pada kelompok kontrol.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta hasil yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di MIN 4 Garut. Hal ini dapat dibuktikan melalui analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media diorama dengan kelas eksperimen yang menggunakan media

diorama dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media diorama berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik dapat memilih media pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong motivasi serta ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **REFERENSI**

- Agus Dwi Cahya, Muinah Fadhilah, Sahilah, & Karyaningsih. (2021). Transformasi Manageria Transformasi Manageria. *Journal Of Islamic Education Management*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.47476/manageria.v4i2.7126>
- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Andriani, S., Purnamasari, I., & Wahyuni, D. S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngempon 02 Materi Perbandingan Melalui Model PBL Berbantu Media Konkrit. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*.
- Ekadiani, F., Anwar, M., & Sarce. (2023). ©JP-3 *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Model*. 5(3), 913–922.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatmawati, I. (n.d.). *Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*. 20–37.
- Fitriani, R. A., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Penggunaan Media

- Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 94–99.
- Hamdan, Nuzli, M., Rahma, S., Chaniago, F., & Norma Sampoerna, M. (2021). Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam: Upaya Membangun Karakter Religious Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 244–261. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7309](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7309)
- Irawan, A. I., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Kemandirian Belajar, dan Media Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Babussalam Krian Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(3), 16220–16233.
- Julia, A., & Nurul Amin Kabupaten Tangerang Banten, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SD/MI The Influence of Diorama Utilization on Students' Understanding of Science Subject at 4 th Grade on Elementary School. *Desember*, 10(2), 139–154.
- Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Kristanto, A. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Kusumaningtias, A., Zubaidah, S., & Indriwati, S. E. (2013). Pengaruh Problem Based Learning dipadu Strategi Numbered Heads Together terhadap Kemampuan Metakognitif, Berpikir Kritis, dan Kognitif Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Malang.(TESIS). *DISERTASI Dan TESIS Program Pascasarjana UM*, 33–47. <http://jpk.lemlit.um.ac.id/wp-content/uploads/2014/08/02-Anyta-Kusumaningtyas-OK.pdf>
- Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Diorama berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 95–108. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3678>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(4), 136–142. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Ppkn, P., Minat, T., & Peserta, B. (2022). *Pengembangan media pembelajaran video dokumenter dalam model pembelajaran blended learning pada mata pelajaran ppkn terhadap minat belajar peserta didik*. 6, 113–123.
- Rahmawati, D. N., Nahdiyati, K., & Hidayat, T. (2024). *Pentingnya Memahami Partenogenesis dan Evolusi pada Pembelajaran Biologi dalam Konteks Kurikulum Merdeka*. 10, 321–335.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Ramadhani, N., Jannata Ulya, W., Berlian Nustradamus, S., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Lkr Utara, J., Kulon, K., & Bae, K. (2023). *Sistematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran*

- Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1931>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Arsyad, MEDIA PEMBELAJARAN, 2017)
- Vivin Syahkina Mardana, Muhammad Rijal, & Rahmiati Darwis. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Alam Sekitar terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Fotosintesis. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 736–743. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1169>
- Wahyuni, T., Darsinah, & Wafroturrahmah. (2023). Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Dimensi Kreatif. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(1), 79–86. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/JTIKBorneo/article/view/6652>
- Zaini Miftach. (2018). *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran*.