



Penggunaan Media Diorama 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Pembelajaran Peserta didik SD

Nur Sholehah¹, Desi Zulfiana², Widya Verina Tanjung³, Yuniarti⁴, Sabran Sanutra⁵,
Nanang Rahman⁶, Syamsuri⁷, Syukri Sani⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

nursholehah5@gmail.com

ABSTRACT

Keywords:

3D Diorama;
Learning Outcomes;
Student Engagement;
IPAS Learning.

Abstract: Science learning in elementary schools requires innovative media that can improve learning outcomes and student activity. This study aims to analyze the effectiveness of using 3D Dioramas in improving learning outcomes and student activity at SD Negeri 1 Banyumulek. The research method uses a quantitative approach with the type of classroom action research (CAR), which is implemented in two cycles. The subjects of the study were 31 fifth grade students, with instruments in the form of multiple choice questions and activity observation sheets. Data collection techniques were test and non-test techniques. The data analysis technique was descriptive quantitative with the average and completeness of the value of the science learning outcomes of the material My Earth Loves My Earth Malang. The results showed an increase in the average score of learning outcomes from 67.74 to 80.65, and the average score of activity from 55.24 to 90.99. Correlation analysis showed that the increase was more influenced by the intervention of 3D Diorama's media than the initial characteristics of the students. The conclusion of this study is that the use of 3D Diorama media is effective in increasing student activity and learning outcomes in science learning. The implications of this study's results recommend the use of 3D Diorama as an active learning strategy to strengthen conceptual understanding and student participation in elementary schools.

Kata Kunci:

Diorama 3D;
Hasil Belajar;
Keaktifan Peserta Didik;
Pembelajaran IPAS.

Abstrak: Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan media inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Diorama 3D dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik di SD Negeri 1 Banyumulek. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas V, dengan instrumen berupa soal pilihan ganda dan lembar observasi keaktifan. Teknik pengumpulan data adalah teknik tes dan teknik non tes. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kuantitatif dengan rerata dan ketuntasan nilai hasil belajar IPAS materi Bumiku Sayang Bumiku Malang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar dari 67,74 menjadi 80,65, dan rata-rata skor keaktifan dari 55,24 menjadi 90,99. Analisis korelasi memperlihatkan bahwa peningkatan tersebut lebih dipengaruhi oleh intervensi media Diorama 3D daripada karakteristik awal peserta didik. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media Diorama 3D efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Implikasi hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan Diorama 3D sebagai strategi pembelajaran aktif untuk memperkuat pemahaman konseptual dan partisipasi peserta didik di sekolah dasar.

Article History:

Received : 10-06-2025
Revised : 02-07-2025
Accepted : 14-07-2025
Online : 04-09-2025



<https://doi.org/10.31764/pendekar.v8i3.32097>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan murid agar dapat belajar dengan baik. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu peran penting guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar tercipta pembelajaran yang efektif. Menurut (Pandiangan, 2020), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kemudahan pada peserta didik untuk mendapatkan informasi baru tentang sesuatu yang bermanfaat serta fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana dapat hidup berdampingan dengan sesama atau hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan di setiap pembelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran IPA yang ada di sekolah dasar. Pembelajaran IPA lebih efektif dan efisien serta dapat mencapai hasil yang sebaik-baiknya dengan memperhatikan (1) proses berpikir; (2) kreativitas, semua peserta didik harus mempunyai kesempatan untuk melakukan berbagai kreativitas; (3) pengalaman peserta didik; (4) pembentukan konsep, pada hakekatnya konsep yang dimiliki peserta didik adalah hasil bentuk sendiri; dan (5) aplikasi konsep, bahan pembelajaran hendaknya terpusat pada aplikasi konsep (Elisa et al., 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut pendekatan yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif peserta didik. Media pembelajaran berbasis visual seperti diorama 3D menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi abstrak secara konkret. Diorama 3D memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan representasi fisik dari konsep yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Evitasari & Aulia, 2022; Zulfa, 2025; Rahmiati et al., 2025). Selain itu, penggunaan media ini juga dapat merangsang keaktifan belajar peserta didik melalui stimulasi visual dan kinestetik yang mendukung berbagai gaya belajar (Avni, 2023; Rahmawati & Sati, 2021; Rini et al., 2020). Pengembangan media diorama berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality* (AR), juga telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Ardhiyanto et al., 2025; Puspita et al., 2025; Sigalingging, 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama 3D dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik kelas V yang belajar dengan bantuan diorama 3D mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi ekosistem (Maghfiroh et al., 2024). Hal serupa juga dikemukakan oleh Ningtias et al. (2023) bahwa metode eksperimen berbantuan diorama 3D mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Hal ini dipertegas dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2025) dan Kusuma et al. (2024) bahwa penggunaan diorama 3D dalam pembelajaran IPA secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan diorama 3D juga berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Peserta didik yang belajar menggunakan media diorama memperlihatkan peningkatan keaktifan dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran (Evitasari & Aulia, 2022; Melinda & Ariyani, 2024; Nurani et al., 2024). Hal serupa ditemukan dalam penelitian Sulifah et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPA meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui keterlibatan fisik dan emosional. Hal ini diperkuat oleh penelitian Putra & Suniasih (2021) yang menemukan bahwa penggunaan diorama meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Beberapa penelitian telah mengkaji secara simultan terkait pengaruh penggunaan diorama 3D terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan peserta didik (Anggraeni & Istianah, 2017; Melinda & Ariyani, 2024; Rahmiati et al., 2025). Samosir et al. (2022) dan Putra & Suniasih (2021) juga mengemukakan bahwa media diorama dalam pembelajaran IPA secara

efektif meningkatkan kedua aspek tersebut. Pengembangan media diorama 3D juga menjadi fokus beberapa penelitian untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media diorama bertema siklus air yang diterapkan dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik (Pamungkas & Suryaningtyas, 2023; Zuliani et al., 2024). Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media diorama pada materi siklus air juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Laili et al., 2023; Nasution & Anas, 2024). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurtiansyah & Wardhani (2023) menyatakan bahwa media diorama yang dikembangkan dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama 3D dapat meningkatkan hasil belajar maupun keaktifan peserta didik, sebagian besar studi sebelumnya hanya memfokuskan analisis pada satu aspek saja, seperti hasil belajar atau keaktifan secara terpisah. Penelitian oleh Evitasari & Aulia (2022) lebih menekankan peningkatan keaktifan belajar, sedangkan Ningtias et al. (2023) menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar. Dalam praktik pembelajaran, hasil belajar dan keaktifan peserta didik saling berkaitan erat. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki novelty dengan mengkaji secara simultan dua aspek penting tersebut, yakni bagaimana penggunaan media diorama 3D berpengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Kontribusi studi ini terletak pada penguatan pemanfaatan media visual konkret yang tidak hanya efektif meningkatkan capaian hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik secara menyeluruh, sehingga memperkaya pendekatan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini diharapkan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran visual yang lebih komprehensif.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media diorama 3D terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar secara komprehensif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di kelas melalui penerapan tindakan tertentu, dalam hal ini penggunaan media diorama 3D. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik secara objektif melalui instrumen pengukuran yang telah dirancang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart dalam (Machali, 2022).

Subjek dalam penelitian ini adalah 31 peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Banyumulek. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa karakteristik peserta didik di kelas tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan visual. Lingkungan sekolah yang mendukung penerapan media inovatif menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan implementasi tindakan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu soal pilihan ganda dan lembar observasi. Soal pilihan ganda berjumlah 10 butir yang telah divalidasi yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media diorama 3D. Setiap butir soal mengacu pada indikator capaian kompetensi dasar dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mengamati tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara sistematis

menggunakan kriteria keaktifan yang telah disusun dan divalidasi oleh ahli bidang pendidikan dasar (Sugiyono & Lestari, 2021).

Prosedur penelitian ini dimulai dengan tahap penyusunan instrumen, yang mencakup penyusunan soal tes dan lembar observasi. Setelah instrumen disusun, dilakukan pengumpulan data melalui pelaksanaan pembelajaran dengan media diorama 3D pada masing-masing siklus. Data hasil tes pilihan ganda dan hasil observasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis korelasi sederhana untuk melihat hubungan antara keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Interpretasi hasil analisis dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan, kemudian diakhiri dengan penarikan simpulan yang berdasarkan data kuantitatif dan refleksi hasil tindakan pada setiap siklus, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian kelas model Kemmis dan McTaggart

Hasil belajar dinyatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai KKM yakni 75 setiap siklusnya. Sedangkan pada keterlaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran menggunakan media diorama dikatakan praktis apabila mencapai kriteria baik.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pada siklus I, hasil tes menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik terdapat 15 peserta didik (48,4%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 peserta didik (51,6%) belum mencapai ketuntasan. Skor ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I sebesar 75%. Hasil observasi keaktifan peserta didik menunjukkan sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori "sedang" dengan skor observasi berkisar antara 50–75, bahkan terdapat beberapa peserta didik yang masuk kategori "rendah" dan "sangat rendah". Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa meskipun ketuntasan klasikal sudah mencapai batas minimum yang ditetapkan (75%), tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih bervariasi, dan belum optimal. Sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam indikator seperti mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan ide/gagasan. Kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran ini diduga menjadi penyebab utama ketidaktuntasan belajar pada sebagian peserta didik. Observasi juga mencatat bahwa peserta didik cenderung pasif ketika dihadapkan pada aktivitas kelompok atau tugas proyek berbasis diorama. Hasil ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Sati (2021) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar menjadi faktor penting dalam mendorong keberhasilan akademik di kelas berbasis proyek visual.

Dengan demikian, diperlukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penguatan strategi penggunaan media diorama, terutama dengan memperbanyak aktivitas interaktif berbasis diskusi dan presentasi kelompok.

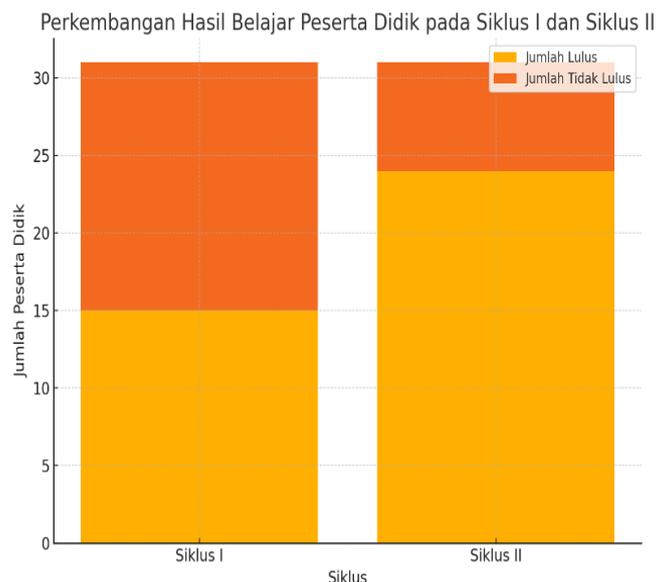
2. Siklus II

Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan. Dari 31 peserta didik, sebanyak 24 peserta didik (77,4%) mencapai ketuntasan, sementara hanya 7 peserta didik (22,6%) yang belum tuntas. Skor ketuntasan klasikal tetap pada angka 75%. Berdasarkan hasil observasi keaktifan, hampir seluruh peserta didik mengalami peningkatan keterlibatan aktif di kelas. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori "tinggi" dengan skor observasi di atas 80, menunjukkan peningkatan dalam indikator memperhatikan penjelasan guru, merespon pertanyaan, dan keterlibatan dalam proyek. Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media diorama 3D dengan pengelolaan yang lebih intensif terhadap aktivitas kelompok dan diskusi terbukti efektif dalam mendorong pemahaman konsep IPAS. Aktivitas pembelajaran lebih banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan konstruktif seperti menyusun dan mempresentasikan proyek diorama. Hal ini mengonfirmasi bahwa keterlibatan aktif peserta didik secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, sebagaimana dinyatakan oleh (Evistasari & Aulia, 2022).

Hal ini memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Evitasari & Aulia (2022) bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proyek berbasis visual seperti diorama 3D tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga mendorong pencapaian akademik secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan diorama 3D dalam pembelajaran IPAS terbukti efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, seperti terlihat pada Table 1 dan Gambar 2.

Tabel 1. Ketuntasan Pembelajaran siklus I dan siklus II

Siklus	Jumlah Lulus	Jumlah Tidak Lulus	Ketuntasan Klasikal
I	15	16	75
II	24	7	75



Gambar 2. Perkembangan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada Siklus 1 dan Siklus 2, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Statistik	Skor Akhir Siklus 1	Skor Evaluasi Siklus 1	Skor Akhir Siklus 2	Skor Evaluasi Siklus 2
Jumlah Data (N)	31	31	31	31
Mean (Rata-rata)	55,24	67,74	90,99	80,65
Standar Deviasi	21,46	22,91	17,84	17,50
Minimum	0,00	20,00	0,00	40,00
25th Percentile	50,00	50,00	91,67	80,00
Median (50th Percentile)	58,33	60,00	95,83	80,00
75th Percentile	72,92	80,00	95,83	100,00
Maximum	79,17	100,00	100,00	100,00

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata baik pada keaktifan maupun hasil belajar peserta didik dari Siklus 1 ke Siklus 2.

a. Analisis Korelasi Pearson

Untuk mengetahui hubungan antara keaktifan dan hasil belajar antar siklus, dilakukan uji korelasi Pearson. Hasil pengujian korelasi, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Korelasi Pearson

Korelasi	Nilai r	p-value	Interpretasi
Skor akhir siklus I dan skor akhir siklus II	-0,125	0,503	Tidak ada hubungan signifikan
Skor evaluasi siklus I dan skor evaluasi siklus II	0,586	0,001	Hubungan positif sedang dan signifikan

b. Interpretasi Korelasi

Korelasi antara keaktifan peserta didik di siklus I dan siklus II tidak signifikan, menunjukkan bahwa perubahan keaktifan peserta didik di siklus II lebih dipengaruhi oleh intervensi pembelajaran daripada karakteristik awal peserta didik. Korelasi antara hasil evaluasi siklus I dan siklus II menunjukkan hubungan positif sedang dan signifikan, yang mengindikasikan bahwa peserta didik yang memiliki hasil belajar baik di siklus I cenderung mempertahankan atau meningkatkan prestasinya di siklus II. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Diorama 3D dalam pembelajaran IPAS efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata skor keaktifan peserta didik dari 55,24 menjadi 90,99, serta peningkatan rata-rata hasil belajar dari 67,74 menjadi 80,65.

Tidak ditemukannya hubungan yang signifikan antara keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II ($r = -0,125$; $p > 0,05$). Hal ini memperkuat bahwa intervensi media Diorama 3D memiliki peranan penting dalam mendorong keaktifan baru yang sebelumnya belum tampak pada siklus I. Sementara itu, adanya hubungan positif sedang dan signifikan antara hasil evaluasi siklus I dan siklus II ($r = 0,586$; $p < 0,01$) menunjukkan bahwa kemampuan akademik peserta didik secara umum konsisten. Media Diorama 3D tidak hanya mampu meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga mengoptimalkan pemahaman konsep-konsep IPAS yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan Diorama 3D dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran IPAS yang bersifat eksploratif dan visual.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Diorama 3D pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Banyumulek efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Peningkatan keaktifan ditunjukkan oleh kenaikan skor observasi keaktifan dari rata-rata 55,24 pada siklus I menjadi 90,99 pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata nilai evaluasi yang naik dari 67,74 menjadi 80,65. Analisis korelasi menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sebagian besar dipengaruhi oleh intervensi pembelajaran berbasis Diorama 3D, bukan semata-mata oleh karakteristik awal peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media visual konkret seperti Diorama 3D mampu memperbaiki partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik pada materi IPAS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Nanang Rahman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan SD Negeri 1 Banyumulek, dan Bapak Syamsuri, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banyumulek, Bapak Syukri Sani, S.Pd. Gr. selaku Guru Pamong pada Praktek Pengalaman Lapangan I dan II, dan mahasiswa PPG Calon Guru gelombang 2 tahun 2024 yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

REFERENSI

- Anggraeni, R., & Istianah, F. (2017). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Daur Air Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1–11.
- Ardhiyanto, F. D., Tuwoso, T., Widiyanti, W., & Marsono, M. (2025). Development of Augmented Reality Applications as Learning media for Machine Assembly and Installation: English. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(1), 17–29.
- Avni, B. (2023). *Primary School Pupils' Responses to Lessons that Combine Different Teaching Styles (Visual, Auditory, Reading/writing and Kinaesthetic) According to Their Own Personal Learning Styles*. Anglia Ruskin Research Online (ARRO).
- Elisa, D. T., Juliana, J., Bundel, B., Bumbun, M., Silvester, S., & Purnasari, P. D. (2023). Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(1), 37–44.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1.
- Kusuma, A. T. A., Wenda, D. D. N., & Permana, E. P. (2024). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 348–356.
- Laili, R., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Upt Sdn Jatitengah 01 Kabupaten Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5605–5619.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru. *Ijar*, 1(2), 2012–2022.
- Maghfiroh, L., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3978–3993.
- Melinda, W., & Ariyani, Y. D. (2024). Development of diorama based learning media to improve elementary school students' creative thinking ability. *Indones. J. Classr. Action Res*, 2(20), 5–9.
- Nasution, N. S., & Anas, N. (2024). Development of Water Cycle Diorama Media to Improve Students' Critical Thinking Ability. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 6(2), 58–72.
- Ningtias, S. C., Tarno, T., & Suardin, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Eksperimen Berbantuan Media Diorama Kelas V SD Negeri 68 Buton. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 88–95.
- Nurani, R. E., Kartinah, K., Arfiningsih, Y., & Wuryandini, E. (2024). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Diorama Peta. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 993–1000.
- Nurtiansyah, R., & Wardhani, D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama dengan Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD Materi Ekosistem. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1047–1054.

- Pamungkas, B., & Suryaningtyas, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas V Materi Siklus Air Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5979–5989.
- Pandiangan, A. P. B. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa)*. Deepublish.
- Puspita, D., Wardana, L. A., Hattarina, S., & Prastiwi, R. (2025). Pengembangan Media Diorama Materi Fotosintesis Berbasis AR Meningkatkan Pemahaman Berfikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV DI SDN PILANG 1. *Journal Educational Research and Development/ E-ISSN: 3063-9158*, 1(3), 351–363.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246.
- Putri, S. (2025). Implementation of 3D Diorama Media Based on PjBL Model to Improve Students' Creative Thinking Abilities in Geography Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 222–237.
- Rahmawati, S. M., & Sati, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44.
- Rahmiati, D., Sarwi, S., Sudarmin, S., & Cahyono, A. N. (2025). The Use of Augmented Reality Diorama Media in Natural and Social Sciences Subjects for Fourth Grade Elementary School. *Journal La Edusci*, 6(1), 61–78.
- Rini, D. S., Adisyahputra, D. V. S., & Sigit, D. V. (2020). Boosting Student Critical Thinking Ability Through Project Based Learning, Motivation and Visual, Auditory, Kinesthetic Learning Style: A Study on Ecosystem Topic. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 37–44.
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4784–4793.
- Sigalingging, R. (2025). *Pengembangan Media Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Upt Sd Negeri 065011 Medan Selayang TP 2024/2025*. Universitas Quality.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Alfabeta Bandung, CV.
- Sulifah, A. S., Nuryatin, T., & Mursidik, E. M. (2025). Upaya Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD Kelas IV. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 35–39.
- Zulfa, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPAS. *The Elementary Journal*, 3(1), 31–37.
- Zuliani, A. P. R., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2024). Development of Aquarium Weather Diorama Media (Aquaca) for Understanding Science Concepts in Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 996–1007.