

# Penggunaan Media Diorama Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air

Hani Darwata\*<sup>1</sup>, Siti Riva Darwata<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Guru Kelas, SDN 24 Lundang, Kec. Sungai Pagu, Kab. Solok Selatan.

<sup>2</sup>Tadris Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci

\*hanidarwata3r@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar *melalui* penggunaan media diorama. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V SDN 24 Lundang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi, kemudian data tes dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap. Persentase ketuntasan belajar pada tahap pra-siklus sebesar 33.33%, meningkat menjadi 66.67% pada siklus I, dan mencapai 86.67% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama efektif membantu siswa memahami konsep IPA secara lebih konkret, meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media diorama dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar.

Kata kunci: media diorama; hasil belajar; materi IPA; sekolah dasar; penelitian tindakan kelas

## Abstract

*This study aimed to improve elementary school students' science learning outcomes using diorama media. Conducted as Classroom Action Research (CAR), the study consisted of two cycles, each involving planning, action, observation, and reflection. The participants were 15 five-grade students of SDN 24 Lundang. Data were collected through learning achievement tests and observation. The test data were analyzed using the percentage of learning mastery, while the observation data were analyzed using a qualitative descriptive approach. Results showed that students' learning outcomes gradually improved: the pre-cycle mastery percentage was 33.33%, increased to 66.67% after Cycle I, and reached 86.67% in Cycle II. These findings indicate that diorama media effectively helps students understand science concepts concretely, enhances their attention and active participation, and creates more engaging and meaningful learning experiences. The study concludes that integrating diorama media into science instruction is an effective strategy to improve elementary students' learning outcomes.*

*Keyword: diorama media; learning outcomes; science; elementary school; classroom action research*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun karakter. Dalam konteks pembelajaran modern, pendidikan tidak lagi hanya dipahami sebagai proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa, tetapi sebagai proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna (Gavrilas & Kotsis, 2025). Oleh karena itu, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, mengarahkan, menilai, serta menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Peran tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah (Nursakinah, 2025).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami berbagai fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. IPA tidak hanya bertujuan agar siswa menguasai konsep-konsep ilmiah, tetapi juga melatih kemampuan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata (Nisa K., 2025). Pembelajaran IPA yang bermakna perlu dirancang secara konkret dan kontekstual agar siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami hubungan antara konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini penting karena pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari (Dewi, 2025).

Kebutuhan penggunaan media konkret juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Siswa kelas V pada umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika anak mulai mampu berpikir logis, rasional, dan objektif, tetapi pemahamannya masih sangat bergantung pada objek nyata atau visualisasi konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran dikaitkan dengan benda, model, gambar, atau pengalaman langsung yang dapat diamati. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang konkret menjadi penting untuk membantu siswa memahami materi IPA yang bersifat abstrak (Yanti, 2024).

Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih menghadapi beberapa kendala. Kendala tersebut meliputi rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya motivasi belajar, rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran. Hasil observasi selama kegiatan asistensi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang fokus, kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan, dan cenderung berbicara dengan teman sebangku ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keaktifan dan pemahaman siswa.

Masalah tersebut juga terlihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dari 15 siswa kelas III SDN 24 Lundang, hanya 33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM), sedangkan 67% siswa belum mencapai KKM dengan batas nilai minimal 75. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan membutuhkan tindakan perbaikan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga berkaitan dengan penyampaian materi yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu materi IPA di sekolah dasar yang membutuhkan dukungan media pembelajaran konkret adalah siklus air. Materi siklus air memuat tahapan evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi yang bersifat prosesual serta tidak seluruhnya dapat diamati secara langsung oleh siswa. Apabila materi tersebut hanya disampaikan melalui metode ceramah atau gambar dua dimensi, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami alur dan keterkaitan antartahapan siklus air secara utuh (Humaira, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan proses siklus air dalam bentuk visual, konkret, dan mudah diamati. Media diorama menjadi salah satu alternatif yang relevan karena dapat menyajikan gambaran tiga dimensi mengenai fenomena alam sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak melalui representasi yang lebih nyata (Nasution, 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Wulandari, 2023). Dalam konteks pembelajaran IPA, media visual tiga dimensi dapat membantu siswa memahami hubungan antar unsur dalam suatu proses alam secara lebih nyata.

Media diorama merupakan salah satu media pembelajaran tiga dimensi yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi siklus air. Diorama menampilkan miniatur suatu keadaan atau peristiwa dalam bentuk konkret sehingga siswa dapat mengamati objek dan proses pembelajaran secara lebih jelas (Yuniarsih, 2021). Pada materi siklus air, diorama dapat menggambarkan hubungan antara laut, matahari, awan, hujan, tanah, tumbuhan, dan aliran air. Representasi visual tersebut membantu siswa memahami tahapan siklus air secara runtut dan konkret.

Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa media diorama memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. (Humaira, 2023) menyatakan bahwa media diorama siklus air layak digunakan dalam pembelajaran IPA karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual. Penelitian (Nasution, 2024) juga menunjukkan media diorama dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, (Dewi, 2025) menemukan media diorama berbasis Problem Based Learning efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan dan penggunaan media diorama pada materi siklus air menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut sebagai upaya menciptakan pembelajaran IPA yang lebih konkret, menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media diorama dapat membantu siswa memahami materi yang membutuhkan visualisasi karena media ini menyajikan objek dalam bentuk tiga dimensi yang menyerupai kondisi nyata. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi siklus air melalui penggunaan media diorama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran IPA serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Keunggulan PTK adalah kemudahan pelaksanaannya oleh guru, karena penelitian dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan mengajar tanpa perlu perbandingan antar kelompok. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 24 Lundang, dengan melibatkan 15 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Penelitian dirancang dalam dua siklus, dan setiap siklus mencakup empat tahapan utama sesuai prosedur (Kunandar, 2012) yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model penelitian mengikuti pendekatan (Kemmis, 1988), yang terdiri dari empat komponen tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan analisis tes hasil belajar siswa. Observasi mencakup pengamatan terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada tahap observasi digunakan lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Indikator aktivitas siswa meliputi tingkat perhatian saat pembelajaran berlangsung, keaktifan bertanya dan menjawab, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Indikator aktivitas guru meliputi kemampuan membuka pembelajaran, penyampaian materi, kejelasan dalam menjelaskan konsep IPA, pengelolaan kelas, pemberian bimbingan saat kegiatan berlangsung, serta pemberian umpan balik kepada siswa.

Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar dianalisis secara deskriptif untuk menilai pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Evaluasi hasil pembelajaran IPA dilakukan pada setiap siklus untuk menilai efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bentuk soal yang digunakan dalam evaluasi berupa tes tertulis yang terdiri dari pilihan ganda, isian singkat, dan uraian sederhana yang disesuaikan dengan indikator kompetensi dasar materi IPA yang dipelajari. Validitas data diperkuat melalui diskusi dengan rekan sejawat dan anggota kelompok sesuai prinsip verifikasi data dalam PTK (Suyadi, 2010). Analisis data mencakup penyimpulan hasil observasi, serta evaluasi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menilai perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran dan efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan pemahaman materi IPA.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media diorama pada siswa kelas V SDN 24 Lundang. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru, dan observasi aktivitas siswa. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 85% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Persentase Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase Tidak Tuntas	Keterangan
Pra-siklus	15	5	33.33%	10	66.67%	Belum berhasil
Siklus I	15	10	66.67%	5	33.33%	Belum berhasil
Siklus II	15	13	86.67%	2	13.33%	Berhasil

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahap. Pada pra-siklus, hanya 5 siswa atau 33.33% yang mencapai KKM, sedangkan 10 siswa atau 66.67% belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA sebelum tindakan belum efektif karena proses pembelajaran masih cenderung satu arah, media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, dan siswa belum terlibat aktif dalam memahami materi.

Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 10 siswa atau 66.67%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mulai memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media diorama membantu siswa memahami materi IPA secara lebih konkret karena materi tidak hanya dijelaskan secara verbal, tetapi juga divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi. Namun, hasil siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal 85%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 13 siswa atau 86.67%. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85%. Dengan demikian, penggunaan media diorama dapat dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 24 Lundang.

Tabel 2. Peningkatan Ketuntasan Belajar

Perbandingan Tahap	Persentase Awal	Persentase Akhir	Peningkatan
Pra-siklus ke Siklus I	33.33%	66.67%	33.34%
Siklus I ke Siklus II	66.67%	86.67%	20.00%
Pra-siklus ke Siklus II	33.33%	86.67%	53.34%

Peningkatan dari pra-siklus ke siklus I sebesar 33.34%, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20.00%. Secara keseluruhan, peningkatan dari pra-siklus ke siklus II mencapai 53.34%. Berdasarkan hal tersebut terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 86.67 %. Data ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada setiap siklus berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Aspek yang Diamati	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
Aktivitas guru	75.00%	Cukup/Baik	92.19%	Sangat baik
Aktivitas siswa	75.00%	Cukup	88.39%	Baik

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 75.00% pada siklus I menjadi 92.19% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, antara lain dengan memperjelas aturan kelas, memperbaiki instruksi, mengelola diskusi kelompok secara lebih terarah, serta mengoptimalkan penggunaan media diorama.

Aktivitas siswa juga meningkat dari 75.00% pada siklus I menjadi 88.39% pada siklus II. Pada siklus I, beberapa siswa masih kurang fokus, suasana kelas ramai, dan diskusi belum berjalan optimal. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa menjadi lebih tertib, aktif mengamati media, lebih berani menjawab pertanyaan, dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Rendahnya hasil belajar pada tahap pra-siklus diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Setelah media diorama diterapkan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Afifah, 2022) yang menyatakan bahwa media diorama mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA karena menyajikan objek pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi yang lebih mudah diamati dan dipahami siswa. Selain itu, penelitian (Putri S. P., 2026) juga menemukan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Media diorama sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret untuk memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Melalui representasi visual tiga dimensi, siswa dapat mengamati hubungan antarobjek dan proses yang dipelajari secara lebih nyata. Penelitian (Nisa, 2025) menunjukkan bahwa media diorama mampu membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih bermakna karena memberikan visualisasi konkret terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan diorama dapat mengurangi kesulitan siswa dalam memahami konsep yang sebelumnya hanya dijelaskan secara verbal oleh guru.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media, tetapi juga oleh kualitas pengelolaan pembelajaran oleh guru. Pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti pengelolaan kelas yang belum optimal, instruksi pembelajaran yang kurang jelas, serta pemanfaatan media yang belum maksimal. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan lebih baik. Temuan ini didukung oleh (Rahadian, 2023) yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media diorama juga mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengamati objek, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Evitasari, 2022) yang menemukan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Meningkatnya keaktifan siswa berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media diorama terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena mampu menarik perhatian siswa, memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memudahkan pemahaman materi. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II yang mencapai 86,67% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media diorama merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SDN 24 Lundang pada siswa kelas V, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA pada siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya ketuntasan belajar siswa yang mencapai 86.67% pada siklus II, yang telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama berperan dalam membantu siswa memahami konsep IPA yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi sederhana yang sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif selama penerapan tindakan. Namun demikian, hasil ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas, karena penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas tertentu. Keberhasilan tindakan juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pembelajaran, memberikan arahan, serta mengoptimalkan penggunaan media diorama selama proses belajar berlangsung.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada SDN 24 Lundang, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan, yang telah memfasilitasi dan mendukung kegiatan penelitian hingga selesai.

## References

- Afifah, D. W. (2022). Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(4), 528-533. Retrieved from <http://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Dewi, R. T. (2025). The Development of PBL-BASed Water Cycle Diorama Media to Improve grade V Learning Outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(13), 256-272. doi:10.21831/jpe.v13i2.83639
- Evitasari, A. A. (2022). Media diorama dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(3), 1-9. Retrieved from <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Gavrilas & Kotsis, K. (2025). teacher as facilitators and innovators in 21st-century STEM education. *contemporary Mathematics and science education*, 6(2). doi:10.30935/conmaths/17245
- Humaira, T. N. (2023). Development of Contextual media diorama of Water Cycle in Science Subject in Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(9), 631-641. doi:10.31949/jcp.v9i4.5653
- Kemmis, S. &. (1988). *The Action research planner (3rd ed)*. Victoria: Deakin University Press.
- Kunandar. (2012). *Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nasution, N. A. (2024). Development of Water Cycle Diorama Media to Improve Student's Critical Thinking Ability. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 58-72. doi:10.37680/scaffolding.v6i2.5204
- Nisa K., W. E. (2025). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning berbantuan E-Module. *Natural Science Educational Research*.
- Nisa, S. H. (2025). Pengaruh Media Diorama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(9). Retrieved from <http://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10681>
- Nursakinah, S. E. (2025). Transformasi peran guru sekolah dasar sebagai fasilitator pembelajaran abad ke-21. *DIKSI : Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*.
- Putri, D. P. (2024). Penerapan Media Diorama dalam Pembelajaran Organ Gerak Hewan Untuk Mengukur Hasil Belajar IPA siswa. *Journal of Elementary School*, 2(6). Retrieved from <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7443>

- Putri, S. P. (2026). The Influence of Diorama Learning Media on Science Learning Outcomes For Class III Elementary Schools. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 1(4), 148-161. Retrieved from <https://doi.org/10.17977/um084v4i12026>
- Rahadian, R. B. (2023). Development of Classroom Management Based on Student Learning Style database. *International Journal of Educational Technology Research*.
- Sari, N. M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Retrieved from <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44460>
- Suyadi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S. S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Yanti, Y. H. (2024). Analysis of Learning Implementation according to Jean Piaget's Theory in The Context of Elementary School Children's Cognitive Development. *Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(7). doi:10.24042/00202472230200
- Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(9). doi:10.20961/jkc.v9i1.53857