



## PENERAPAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SDN 05 PERAWANG

### THE APPLICATION OF DIORAMA MEDIA TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES ON THE LIFE CYCLE OF LIVING THINGS IN GRADE III OF SDN 05 PERAWANG

Ulva Nurmalia<sup>1</sup>, Fitriyeni<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[ulvanurmalia@student.uir.ac.id](mailto:ulvanurmalia@student.uir.ac.id), <sup>2</sup>[fitriyeni@edu.uir.ac.id](mailto:fitriyeni@edu.uir.ac.id)

#### Submitted

11 Juni 2025

#### Accepted

19 Juni 2025

#### Revised

26 Juni 2025

#### Published

30 Juli 2025

#### Kata Kunci:

Media Diorama;  
IPAS; Hasil Belajar;  
Siklus Hidup Makhluk  
Hidup; Metamorfosis

#### Keyword:

Diorama Media;  
Science; Learning  
Outcomes; Life Cycle  
of Living Things;  
Metamorphosis

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media diorama dalam pembelajaran materi siklus hidup makhluk hidup pada kelas III di SDN 05 Perawang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media diorama. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,6% pada pra-siklus menjadi 84% pada siklus II, dan ketuntasan klasikal meningkat dari 28% menjadi 88%. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami tahapan siklus hidup makhluk hidup, seperti metamorfosis katak dan kupu-kupu, secara lebih konkret. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media visual tiga dimensi sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar

#### Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of Natural Sciences through the use of diorama media in learning the life cycle of living things in grade III at SDN 05 Perawang. The research method used in this study is quantitative Classroom Action Research (CAR) model Kemmis and McTaggart, which was implemented in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed that there was an increase in student learning outcomes after the application of diorama media. The average student score increased from 65.6% in the pre-cycle to 84% in cycle II, and classical completeness increased from 28% to 88%. Students became more active, motivated, and able to understand the stages of the life cycle of living things, such as the metamorphosis of frogs and butterflies, more concretely. Based on these results, it was concluded that the use of diorama media is effective in improving students' learning outcomes in Natural Sciences. This study recommends the use of three-dimensional visual media as an innovative strategy in learning Natural Sciences at the elementary school level.

#### Citation :

Nurmalia, Ulva & Fitriyeni. (2025). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup di Kelas III SDN 05 Perawang. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4 (3), 445-452. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p445-452>.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Salah satu mata pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi antara sains dan studi sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan membangun pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sikap ilmiah, dan keterampilan eksplorasi peserta didik.

Seiring perkembangan zaman, penelitian di bidang pendidikan dasar terus dilakukan untuk mengatasi berbagai tantangan, mulai dari peningkatan kualitas pengajaran, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar, hingga penyusunan strategi pembelajaran yang efektif (Fitriani 2021). Misalnya, penelitian yang dilakukan pada penerapan model pembelajaran inovatif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar serta motivasi siswa. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan konkret. Media pembelajaran yang baik dapat mengubah proses belajar menjadi lebih menarik, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Mayer 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar merupakan integrasi dari dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS. IPAS menekankan pada pemahaman konsep-konsep alam dan sosial melalui pendekatan ilmiah, sehingga menuntut proses pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, dan menyenangkan (Husna, Dyah 2024). Namun, kenyataannya di lapangan, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam hal metode dan media yang digunakan oleh guru, seperti keterbatasan media pembelajaran, metode pembelajaran yang monoton, dan rendahnya motivasi belajar siswa.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang artinya mereka akan lebih mudah memahami informasi apabila disajikan dalam bentuk nyata dan dapat diamati langsung (Kusmiati et al. 2024). Salah satu materi yang dianggap abstrak dan kompleks oleh siswa kelas III adalah materi siklus hidup makhluk hidup, seperti metamorfosis pada kupu-kupu dan katak. Konsep ini tidak mudah dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau gambar dua dimensi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna.

Berdasarkan observasi awal di SDN 05 Perawang, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup masih rendah. Dari total 25 siswa kelas III, hanya 12 siswa (48%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara sisanya belum memenuhi standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Hasil wawancara dengan guru kelas juga mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan urutan metamorfosis dan memahami tahapan perkembangan hewan secara logis dan sistematis.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Diorama merupakan media tiga dimensi yang merepresentasikan objek atau peristiwa nyata dalam bentuk miniatur yang memungkinkan siswa untuk mengamati dan berinteraksi langsung dengan visualisasi konsep yang dipelajari (Wulandari, 2019; Evitasari and Aulia 2022). Penggunaan diorama dalam pembelajaran IPAS terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif (Sapitri, et al 2021).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan efektivitas media diorama dalam pembelajaran. (Amalia, et al 2018) membuktikan bahwa diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri Campaka. Penelitian Parapat (2024) di SDN 104219 Tanjung Anom juga menemukan bahwa penggunaan diorama mampu membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih baik. Selain itu, (Safira et al., 2020) menyoroti bahwa kurangnya variasi metode dan media pembelajaran menjadi penyebab rendahnya minat dan hasil belajar IPAS siswa di SDN Buluh 3 Socah.

Meskipun telah banyak bukti empiris yang mendukung keefektifan media diorama, implementasinya di sekolah dasar masih terbatas. Beberapa guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks tanpa melibatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, kurangnya pelatihan serta keterbatasan sumber daya menjadi kendala dalam implementasi media inovatif. Padahal, dengan diorama, siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga mengalami dan menyentuh materi pembelajaran secara langsung, sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Keterbatasan pemahaman guru dalam merancang dan mengembangkan media diorama juga menjadi salah satu kendala.

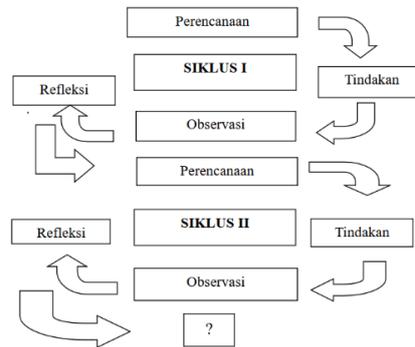
Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media diorama sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SDN 05 Perawang. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diharapkan media ini dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS secara berkelanjutan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Sugiyono 2023) Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) dapat diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus kolaboratif dan partisipatif. Tujuan dari PTK adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas III SDN 05 Perawang, Kecamatan Tualang, Kabupaten Siak, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Objek penelitian adalah hasil belajar IPAS siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup, khususnya metamorfosis kupu-kupu dan katak, yang diukur melalui tes evaluasi kognitif dan pengamatan aktivitas belajar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025, yaitu pada bulan Juni 2025, di SDN 05 Perawang. Penelitian dilakukan selama dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model *spiral Kemmis* dan *McTaggart*, yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas sebagai mitra kerja untuk memperbaiki proses pembelajaran IPAS melalui penerapan media diorama. Berikut merupakan bagan dari model spiral Kemmis dan McTaggart:



Gambar 1 Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart

## 1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti alur siklus PTK Kemmis dan McTaggart, yang dijabarkan sebagai berikut:

### Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas merancang pembelajaran dengan media diorama. Kegiatan yang dilakukan meliputi: Analisis masalah pembelajaran berdasarkan hasil pra-siklus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis IPAS materi siklus hidup makhluk hidup, mendesain dan menyiapkan media diorama sebagai alat bantu visual, menyiapkan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, soal tes evaluasi, dan pedoman wawancara.

### Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap ini merupakan implementasi dari rencana pembelajaran yang telah disusun. Guru melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media diorama. Kegiatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk setiap siklus. Peserta didik diajak untuk mengamati, berdiskusi, dan mengerjakan LKPD berdasarkan media diorama yang ditampilkan.

### Obserrvasi (*Observing*)

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, keterlibatan siswa dalam diskusi, serta penerapan media diorama oleh guru. Pengamatan dilakukan oleh kolaborator (guru kelas) menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

### Refleksi (*Reflection*)

Data yang diperoleh dari observasi dan tes hasil belajar dianalisis untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran pada setiap siklus. Jika target belum tercapai, dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar wawancara untuk guru, dokumentasi, berupa foto dan catatan lapangan, tes hasil belajar, berupa soal pilihan ganda yang mengukur aspek kognitif siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup.

### 3. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa, persentase aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus, peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa adalah:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Penelitian dinyatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai atau melebihi nilai KKM 76 dengan ketuntasan klasikal minimal  $\geq 85\%$  siswa tuntas, dan aktivitas guru serta siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 05 Perawang pada materi siklus hidup makhluk hidup, khususnya tentang metamorfosis kupu-kupu dan katak, melalui penerapan media diorama. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada pra-siklus, hasil belajar siswa tergolong rendah. Dari 25 siswa, hanya 7 siswa (28%) yang mencapai nilai di atas KKM (76), dengan rata-rata kelas 65,6. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami materi secara utuh. Pembelajaran sebelumnya masih bersifat konvensional, menggunakan media gambar dan penjelasan lisan, sehingga kurang mendukung kebutuhan belajar visual dan konkret siswa.

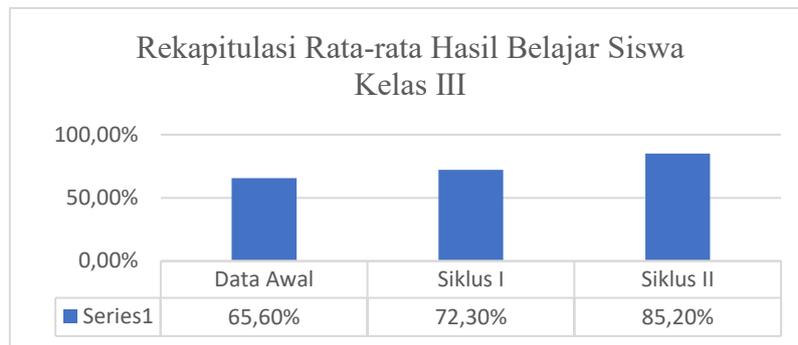
Setelah tindakan diterapkan pada siklus I, yaitu dengan penggunaan media diorama, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 72,3, dan siswa yang tuntas meningkat menjadi 13 siswa (52%). Meskipun belum memenuhi kriteria keberhasilan, ini menunjukkan bahwa media diorama mulai memberi dampak positif terhadap hasil belajar.

Perbaikan dilakukan pada siklus II, di mana pembelajaran difokuskan pada penguatan pemahaman visual dan aktivitas siswa dalam menjelaskan urutan metamorfosis secara mandiri menggunakan media. Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,2, dan semua siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menandakan bahwa media diorama sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap proses perubahan biologis makhluk hidup.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas III

Penilaian	Tahap Pembelajaran			Keterangan
	Data Awal	Siklus I	Siklus II	
Kategori Penilaian	65,6%	72,3%	85,2%	<b>Meningkat</b>
Pencapaian KKM	Cukup Bagus	Bagus	Sangat Bagus (Tuntas)	<b>Meningkat</b>
Jumlah Siswa	25 Siswa			

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III

## Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan efektivitas media diorama dalam pembelajaran IPAS. Media ini membantu siswa memahami tahapan siklus hidup makhluk hidup secara konkret melalui visualisasi tiga dimensi. Proses pengamatan langsung terhadap miniatur metamorfosis dalam diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna bagi siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan akan lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk nyata (Kusmiati et al. 2024). Melalui media diorama, siswa tidak hanya melihat proses metamorfosis secara visual, tetapi juga dapat mengamati, mengurutkan, dan mendeskripsikan setiap tahapannya dengan jelas.

Media diorama juga mendukung teori multimedia (Mayer 2021) yang menegaskan bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan verbal dapat meningkatkan daya serap siswa karena mengurangi beban kognitif dan memperkuat pemahaman konsep. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga melihat dan memanipulasi media, yang pada akhirnya meningkatkan daya serap informasi.

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa studi terdahulu. (Evitasari and Aulia 2022) menyatakan bahwa penggunaan media diorama meningkatkan keaktifan belajar siswa karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan media. (Hanifah and Setyasto 2024) dan Parapat (2024) juga menemukan bahwa siswa yang belajar dengan media diorama menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar secara signifikan.

Dalam konteks pembelajaran IPAS yang menuntut observasi dan pemahaman proses alam, media diorama mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret. Hal ini menjadikan proses belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran merupakan kunci penting dalam pembelajaran efektif, terutama dalam menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis pengalaman nyata. Dengan demikian, penggunaan media diorama terbukti tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga memperbaiki kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas III SDN 05 Perawang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup.

Pada kondisi awal (pra-siklus), sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep metamorfosis karena media pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan abstrak. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya 28% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan media diorama dilakukan secara bertahap dan sistematis, terjadi peningkatan bertahap pada siklus I, dan peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II, dengan rata-rata nilai mencapai 85,2 dan ketuntasan klasikal 100%.

Penerapan media diorama terbukti efektif dalam: menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan mendalam serta mendukung keterlibatan siswa dalam diskusi, observasi, dan presentasi hasil belajar.

Keberhasilan ini sejalan dengan teori kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret dan membutuhkan pembelajaran berbasis benda nyata. Selain itu, penelitian ini juga menguatkan teori multimedia Mayer, yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan pengalaman visual mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan nilai akademik, tetapi juga memperkaya proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan interaktif. Strategi ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS serta direkomendasikan untuk diadopsi secara luas di jenjang sekolah dasar, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi proses atau urutan kejadian seperti siklus hidup makhluk hidup.

### Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis visual seperti diorama dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak. Penggunaan media ini juga sebaiknya dilengkapi dengan pendekatan pembelajaran aktif, seperti diskusi dan eksplorasi kelompok, agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan terhadap pengembangan dan penyediaan media pembelajaran inovatif, serta memberikan pelatihan kepada guru agar lebih kreatif dalam merancang dan memanfaatkan media sesuai karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Agustini, F., & Sulianto, J. 2018. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 20(2). <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>.
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati. 2020. "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah." *Jurnal Pendidikan Mipa* 10 (1): 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>.

- Evitasari, Atika Dwi, and Mariam Sri Aulia. 2022. "Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3 (1): 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>.
- Fitriani, Andi Nur. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Perpindahan Kalor Materi Panas Dan Transfer SD Kelas V." *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1 (1): 1–11. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i1.69>.
- Hanifah, Chansa Salwa, and Novi Setyasto. 2024. "3D Diorama Learning Media on the History of the Independence of Indonesia to Improve Learning Outcomes in Social Studies Learning." *MIMBAR PGSD Undiksha* 12 (1): 47–56. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v12i1.72828>.
- Husna, Dyah, Astuti. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD." *Journal GEEJ* 7 (2): 485–94.
- Kusmiati, Eti Endang, Widartiningsih Widartiningsih, Endang Fauziati, and Muhibbin Muhibbin. 2024. "Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6 (1): 32–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4471>.
- Mayer, R. 2021. *Cognitive Theory of Multimedia Learning (3rd Edition)*. Cambridge University Press. [doi.org/https://doi.org/10.1017/9781108894333](https://doi.org/10.1017/9781108894333).
- Sapitri, Nurul, Guslinda Guslinda, and Zufriady Zufriady. 2021. "Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (6): 1589. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8556>.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV. Alfabeta.