

## PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI RANTAI MAKANAN SISWA SD

Yesi Malinda <sup>\*1)</sup>, Aldora Pratama <sup>2)</sup>, Lukman Hakim <sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup>Prodi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang,

<sup>3)</sup>Prodi Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas PGRI Palembang.

\* Corresponding author

e-mail : yessimalinda24@gmail.com <sup>\*1)</sup>, [aldorapratama7271@gmail.com](mailto:aldorapratama7271@gmail.com) <sup>2)</sup>, [lukmanhakim1976@gmail.com](mailto:lukmanhakim1976@gmail.com) <sup>3)</sup>

Article history:

Submitted: June 23<sup>th</sup>, 2024; Revised: July 25<sup>th</sup>, 2024; Accepted: Aug. 27<sup>th</sup>, 2024; Published: Jan. 15<sup>th</sup>, 2025

### ABSTRAK

Penelitian bertujuan guna menguraikan keterlaksanaan pengaruh model *problem based learning* berbantuan diorama tentang hasil belajar rantai makanan pada siswa sekolah dasar. Metode kuantitatif jenis *quasi experimental*, desain *nonequivalent control group*. Populasi seluruh murid kelas V SDN 21 Palembang. Sampel kelas Va dan Vb sebesar 23 murid setiap kelas. Teknik pengumpulan data yakni tes, observasi dan dokumentasi. Hasil instrumen tes 20 soal valid semua serta kegiatan guru rata-rata 93,6% dan kegiatan siswa 93,7%. Hasil uji *one sample-test* memperlihatkan nilai t-hitung > t-tabel yakni  $54,349 > 1,680$  dengan nilai Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar materi rantai makanan pada siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** *problem based learning*; media diorama; hasil belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan ialah bentuk usaha didikan para pembina maka sanggup mempunyai rasa cinta tanah air laksana jati diri (Roesminingsih & Susarno, 2019, p.54). Pendidikan meliputi kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan murid dalam suatu lembaga pendidikan yang mengubah karakter murid agar menjadi lebih berguna. Pendidikan ialah seluruh pengalaman mencari ilmu perkara budaya dimana hal tersebut mengajarkan ihwal bagaimana memperlakukan manusia (Pristiwanti, 2019). Untuk itu, tahap bimbingan merupakan objek gabungan komplet yang melingkupi elemen manusiawi (pendidik dan murid), material, fasilitas, pelengkapan media pembelajaran dan strategi yang saling berhubungan agar mengapai target pelajaran (Darman, 2020,

p. 16). Adapun kualitas pelajaran yang sangat berpengaruh seperti hal yang menetapkan taraf edukasi ialah kurikulum. (Koto & dkk, 2021, p. 200) menafsirkan bahwa di pembelajaran K13 menuntut pendidik seperti penyedia dan menyuruh murid terseret antusias. Sementara itu murid akan menggali dan memupuk keterampilannya. Pelajaran yang terdahulu mengoperasikan K13 pada abad 21 yakni tematik. Menurut (Monica & dkk, 2021, p. 2) selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlantas murid dituntut mempunyai keterampilan 4C yakni komunikasi, berpikir tinggi, kerja sama, dan daya cipta. Sekolah dasar ialah tingkat pemula murid untuk menunggangi ilmu yang ia terima hendaknya berfaedah bagi kehidupannya. Tingkatan pendidikan sekolah dasar memprioritaskan kepacakan yang semampai untuk merujuk model

maupun media pelajaran setimpal usia murid 7-12 tahun. Terkhusus murid tingkat kelas V sekolah dasar menempuh level operasional pertama (Pransisca, 2019, p. 3). Peragai tiap murid beraneka ragam tentu saja berimbis pada langkah kenaikan interpretasi. Pada kelas V Sekolah Dasar K13, beragam isi bahan ajar dilampikan dalam format mata pelajaran tematik (Devi & Bayu, 2020, p. 239) salah satu isi mata pelajaran tematik yang kerap timbul yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bagian ilmu yang identik meninjau gejala alam sesuai bukti, yang bersifat peristiwa dan keadaan sebab akibat (Wisudawati & Sulistyowati, 2022, p. 22).

Menurut (Sudjana dalam Yandi & dkk, 2023, p. 15) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah kehandalan yang disongsong murid selepas menanggulangi ketangkasan belajar. Kemahiran meliputi segi keterampilan, sikap, dan pengetahuan. (Sani, 2019) membeberkan bahwa agar pacak menumbuhkan segi pengetahuan, murid diminta mempunyai kemahiran (C1), (C2), (C3), (C4), (C5), dan (C6). Disamping itu terlihat meningkat atau tidak nya hasil belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar. Walaupun, ralitas pada cara pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam belum mengantogi hasil belajar setimpal target (KKM). Terkhusus di kelas V dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam tentang rantai makanan di semester II. (Kusumawati, 2022, p. 1501) yang mencetuskan bahwa murid tingkat SD lebih mengira Ilmu Pengetahuan Alam bak pembelajaran yang sukar fasih. Makanya, mesti ada pendayagunaan model pembelajaran berbantuan media yang bisa memenuhi

gagasan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara absurd.

Berdasarkan hasil wawancara guru di SDN 21 Palembang pada tanggal 10 januari 2024 tentang proses pembelajaran yakni nilai materi rantai makanan masih dibawah rata-rata. Siswa kelas V SDN 21 Palembang tergolong sedikit terlatih dalam menyelesaikan soal taraf interpretasi, dan mengingat. akhirnya, pada saat penilaian harian murid sukar menyelesaikan soal bertipe sulit, anak kesulitan menjawab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa masih tidak dapat menerima pelajaran dengan baik. Serta disebabkan karena murid tidak terlibat aktif. Seterusnya, murid mencatat materi yang ada dipapan tulis. Alhasil, murid sukar memilah antara metamorphosis sempurna dan tidak sempurna. Murid kerap tertukar mengutarakan rangkaian siklus rantai makanan. Tidak aneh jika murid bosan dan minim antusias dalam melakukan kegiatan belajar. salah satu solusi yang mampu membereskan persoalan tersebut ialah memakai model *problem based learning*.

Diperkuat menurut (Rusman, 2019, p. 345) menyatakan bahwa model *problem based learning* ialah model pengajaran memakai suatu pembahasan dunia faktual seperti pada konteks murid dalam proses belajar mengorganisasikan pemahamannya dan mengembangkan kepacakan dalam menanggulangi permasalahan. Permasalahan yang ditargetkan seharusnya mudah didapatkan dan berkarakter biasa serta mencakup dalam kehidupan sehari-hari murid (Pransisca, 2019, p. 1153). Kelebihan Model *Problem Based Learning* ialah tahap belajar berorientasi dalam kesulitan yang jelas, membiasakan kecakapan interaksi yang santun memakai

diskusi ataupun presentasi, dan kendala mencari ilmu bakal tertanggulangi memakai aktivitas berkolaborasi tim (Asri dkk, 2022).

Media diorama yaitu alat bantu pencerahan yang mencerminkan goresan bentuk kecil tiga dimensi semenjak itu juga peristiwa yang faktual (Maulana ,dkk, 2022, p. 136). Alat peraga diorama bisa melancarkan murid bila mendalami bahan ajar yang lagi dijelaskan oleh pengajar (Putra & Suniasih, 2021, p. 239). Seiring dengan ( Saskia, Aziz, & Yaqin, 2022, p. 8642) Media diorama adalah semacam media pengajaran yang memakai gambar 3D, oleh hal itu melahirkan perubahan baru bagi anak sekolah dasar dan memikat tilikan murid.

Menurut (Amanda & Istianah, 2022, p. 1630) kelebihan alat peraga diorama ialah alat peraga berupa 3 dimensi berhasil memikat ketertarikan murid, mampu dipertunjukkan elemennya, mampu membayangkan kejadian faktual, memiliki warna-warni yang jelas, dan mengirit biaya karena sanggup dipakai secara berulang kali. Menurut (Fatimah & Julianto, 2018, p. 281) memaparkan bahwa kala itu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berlantas pendayagunaan model *problem based learning* mampu dipandu dengan media pengajaran Koalisi model *problem based learning* dengan media diorama ditunggangi sebagai alat peraga dan memikat minat saat belajar terjadi serta menyeleksi dengan penyelidikan sebelumnya.

Senada menurut, (Simanjuntak, 2020, p. 150) belajar tidak luput dari kegiatan pengetahuan atau perubahan mewujudkan yang lebih baik dan sering terjadi di lembaga formal maupun

informal. Sebagai mana tahap pelajaran yang telah dilakoni menaklukkan alih penuh yang mencuatkan hasil belajar melingkupi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik untk meninjau sejauh mana proses pembelajaran disebutkan berhasil diperiksa dari hasil belajar murid (Maretiana & dkk, 2022, p. 184). Tambahan lagi adanya model *problem based learning* berbantuan media diorama bisa menumbuhkan efektivitas dan efisiensi edukasi tentang rantai makanan sampai rampung hasil belajarnya lulus. Searah dengan penelitian dari (Partika & dkk, 2023, p. 45) yang mencetuskan bahwa dengan pendayagunaan model *problem based learning* berbantuan media diorama dapat membantu murid dalam menanggulangi masalahnya.

Berdasarkan uraian diatas, akhirnya penulis mau mengambil penyelidikan dengan judul “Pengaruh Model *Prooblem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Materi Rantai Makanan Pada Siswa Sekolah Dasar”.

## **METODE**

Penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental rancangan nonequivalent control group design*. Penelitian menggunakan *pretest* dan *posttes*. metode ini digunakan untuk melihat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar materi rantai makanan pada siswa sekolah dasar. Kelas yang dipakai penelitian ada 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen dikasih treatment dan kontrol tidak dikasih treatment. Desain penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1 Rancangan Penelitian**

***Nonequivalent Control Group Design.***

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

*Sumber* : (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, 2019)

Keterangan

X : Treatment

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : Tes Awal (*Pretest*)

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : Tes Akhir (*Posttest*)

Populasi yakni semua siswa kelas V SDN 21 Palembang. Sampel memakai teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 149) Sampel dengan *non probability sampling*. Dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Penerapan dilihat dari pertimbangan tertentu seperti hasil belajar murid. Instrumen pengumpulan data yaitu observasi dan ujian hasil belajar. Soal ujian berbentuk pilihan ganda sudah akur dengan indikator hasil belajar. sebelum soal dikasih ke murid, penyelidik terlebih dahulu menguji validitas dan reabilitas soal. Hasil uji validitas menyatakan seluruh soal tes valid dengan koefisien reliabilitas 0,782. Hasil tes yang didapat diuji dengan kolgomorov-smirnov untuk uji normalitas, uji homogenitas memakai uji *Levene's Testrof homogeneity of varians*. Untuk uji hipotessis memakai uji one-sample statistics dengan spss versi 23.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

**Tabel 2 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol		N-Gain			
	<i>Pret est</i>	<i>postt est</i>	<i>Ekspe rimen</i>	<i>Kontr ol</i>		
Min	30	70	50	60	-30	-40
Max	100	90	80	90	-10	-10
Juml ah	128	1810	150	151	-490	-790
Mea n	56,6	78,6	65,2	65,6	-21,30	-34,34
n	5	9	1	5		

*(Sumber : data program SPSS Statistic 23)*

Berdasarkan tabel 2 diatas bahwa rata-rata pada (*pretest*) kelas eksperimen sebesar 56,65 sedangkan rata-rata (*pretest*) kelas kontrol sebesar 65,21. Kemudian setelah dikasih perlakuan memakai media diorama pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata tes akhir (*posttest*) hasil belajar sebesar 78,69, sedangkan rata-rata tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol sebesar 65,65.

**Tabel 3 Data Hasil Normaltas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kelas Eksperimen	Kelas Eksperimen
		Pre Test	Posttest
N		23	23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	5,48	7,57
	Std. Deviatio n	1,974	1,037
Most Extreme Differences	Absolute	0,251	0,228
	Positive	0,551	0,164
	Negative	0,16	0,662
Test Statistic		0,551	0,662
Asymp. Sig. (2-tailed)		.302 <sup>c</sup>	.202 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

(Sumber : data program SPSS Statistic 23)

Berdasarkan perhitungan tabel 3 menggunakan SPSS Statistic 23 maka disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai signifikan pada kelas eksperimen yaitu dengan hasil *pretest* 0,302 dan *posttest* 0,202.

**Tabel 4 Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	9.322	1	44	.437
Based on Median	10.877	1	44	.202
Kelas A Based on Median and with adjusted df	10.877	1	40.748	.201
Based on trimmed mean	10.557	1	44	.202

(Sumber : data program SPSS Statistic 23)

Hasil uji homogenitas pada 4 menunjukkan nilai Sig. 0,202 > 0,05 maka data *posttest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol bervariasi homogen.

**Tabel 5 Uji Hipotesis**

**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar_Kontrol	23	6.57	.896	.187
Hasil_Belajar_Eksperimen	23	7.87	.694	.145

**One-Sample Test**

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil_Belajar_Kontrol	35.150	22	.000	6.565	6.18	6.95
Hasil_Belajar_Eksperimen	54.349	22	.000	7.870	7.57	8.17

(Sumber : data program SPSS Statistic 23)

Hasil perincian uji *one sample test* diperoleh nilai Sig = 0,00 dengan Sig 0,000 < 0,05. Maka itu membuktikan bahwa Ada perbedaan hasil belajar murid sesudah dikasih treatment di kelas kontrol memakai pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen memakai media diorama.

**Pembahasan**

Penelitian dilakukan lewat *eksperimen Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian siswa/i kelas V SD Negeri 21 Palembang. Sampel penelitian 46 siswa, yakni kelas V.A (eksperimen) sebanyak 23 murid dan kelas V.B (kontrol) sebanyak 23 murid dengan teknik *purposive sampling*. Peneliti memakai instrumen penelitian berbentuk tes soal pilihan ganda. Demi mengetahui rata-rata *pretest* dan *posttest* dihasil belajar, maka jarak kelas eksperimen sangat besar dibandingkan kelas kontrol. Hasil data memperlihatkan bahwa edukasi yang mendayagunakan model *problem based learning* berbantuan diorama tentunya bermanfaat ketimbang pembelajaran konvensional (ceramah). dikukuhkan dari temuan penelitian sebelumnya memaparkan suatu media imajinatif yang melayakkan murid untuk bertukar pikir dalam tahap belajar dan

menghasilkan pengajaran yang tidak menjadikan bosan, beserta kuat menumbuhkan kegemaran belajar murid (Hanik, 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu diorama pada materi rantai makanan. Berikut gambar media diorama ekosistem sawah.



**Gambar 1 Media Diorama**

Berdasarkan gambar diatas terdapat ekosistem sawah yang terdiri dari produsen (padi), konsumen 1 ( ulat), konsumen 2 (ayam), komsumen 3 (elang) dan pengurai (bakteri). Media diorama yang digarap sangat wajar dan pantas diterapkan untuk memajukan keinginan belajar dan hasil belajar siswa (Prabowo, 2019). Media diorama materi rantai makanan berupa 3D yang kreatif dibebankan, berhasil membantu murid fasih proses terjadinya jaring-jaring rantai makanan. Kelihatan peningkatan hasil belajar murid saat melakukan penelitian memakai media diorama. Beraneka ragam saat proses belajar tanpa diorama (ceramah) yang hasil belajar siswa rendah. Kelak disimpulkan adanya model *problem based learning* dengan media diorama bisa menopang murid dalam memahami, berkomunikasi dan menaikkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas digarap dan diterangkan data tersebut berdistribusi normal dan varians, hingga tahap berikutnya dilakukan pengujian hipotesis memakai uji one sample test didapat nilai Sig. = 0,00. Jika dibandingkan 0,05 kelak nilai Sig. 0,00 <

0,05 berarti ditolak  $H_0$  dan diterima  $H_a$  . kemudian muncul perbedaan hasil belajar murid sesudah dikasih treatment dikelas kontrol memakai konvensional dan kelas eksperimen memakai media diorama.

Pemakaian media edukasi secara efektif dan efisien yang selaras sama arah pembelajaran, sanggup menghadirkan banyak faedah ibarat yang dikatakan oleh Hamalik (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018, hal. 94) ia berpandangan bahwa pelaksanaan media pelajaran di proses belajar mengajar mampu menumbuhkan serta mewujudkan kehendak dan minat yang baru. Disimpulkan bahwa media boleh diucapkan semacam guru sebab fungsi media adalah menerangkan dan memberikan sebuah informasi.

Serasih penelitian dilakukan Siti Zahrotul Ulumul Fitria (2023) dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. Penelitian ini memperoleh hasil belajar dengan memperlihatkan golongan lebih bagus atas persentase rata-rata kegiatan pendidik 88,1% dan kegiatan murid 90,6%. Hasil uji indeprndent sample t-test menyatakan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,218 > 1,991$  dan nilai Sig.(2-tailed)  $0,002 < 0,05$  sehingga  $H_a$  ditolak. Nilai rata-rata N-Gain eksperiem 0,70 kategori tinggi dan kontrol 0,47 kategori sedang.

Penelitian ini diperkuat juga oleh penelitian dari Agus Maulana, Israwati, Aldiati Syafrina (2022). Mereka melangsungkan penelitian menyentuh judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh ”. Disimpulkan ada efek yang signifikan dalam pemanfaatan media diorama

tentang peningkatan hasil belajar murid di kelas V lewat hasil perolehan skor dari mean pretest ialah 46,07 dan skor mean posttest ialah 74,6 perlakuan dengan pembelajaran pada proses pembelajaran tanpa pemberian perlakuan dengan pembelajaran yang diberikan perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh memakai dukungan perangkat lunak SPSS Statistic 22, didapatkan hasil signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka pengambilan ketetapan yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berlandaskan di atas maka peneliti melakukan yang senada dengan mengamati deskripsi pemakaian media diorama tentang hasil belajar yang nyaris sama. Perihal ini yang memupuk peneliti untuk mengerjakan penelitian pakai tes media diorama atas hasil belajar siswa.

Diperjelas lagi oleh penelitian Ika Evitasari Aris dan Farin Afina (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang”. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pendayagunaan media diorama berdampak pada hasil belajar kognitif IPA Materi Siklus Air. Adapun teknik pengumpulan data yang diaplikasikan yaitu test berbentuk pilihan ganda 20 soal, lembar observasi dan dokumentasi. Berdasarkan kesetaraan hasil *pretest* dan *posttest* ialah kecakapan *pretest* hasil rata-rata 41,83 yaitu belum ada murid yang menggapai nilai KKM, meskipun kecakapan *posttest* murid mendapat hasil rata-rata 78,00 yaitu sekitar 28 murid dari 30 murid sudah berhasil menggapai nilai KKM. Teknik analisis data memakai uji “t” atas hasil belajar *pretest* dan *posttest* didapat  $t_{hitung} = -14,932$

sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 58 taraf Sig. yaitu 0,000. Dengan kata lain nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  yang bearti kerja ( $H_a$ ) diterima. Keputusan hasil di atas peneliti mau menggarap penelitian yang sehaluan dengan mengamati analisis yang sudah pernah dijalankan, perihal ini memotivasi peneliti untuk melaksanakan penelitian melalui tes media yang berbeda guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 21 Palembang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penyelidikan, dirangkum jumlah nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 65,65 termasuk kategori rendah. sedangkan di kelas eksperimen nilai rata-rata 78,69 termasuk kategori baik oleh karena itu rata-rata nilai eksperimen  $>$  kontrol. Hasil penelitian data yang diperoleh dilihat bahwa saat memakai model *problem based learning* berbantuan media diorama di kelas eksperimen dengan menuntaskan soal yang dikasih bahwa sangat efektif. Demi mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA . Uji *one sample test* pada hipotesis yaitu dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $54.349 > 1,680$  dengan nilai Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka hasil tersebut untuk hipotesis adalah “adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar materi rantai makanan pada siswa sekolah dasar”.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diberikan kepada pimpinan dan guru wali kelas V di SD Negeri 21 Palembang yang sudah memberi ruang kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

**REFERENSI**

- Amanda, O. F., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Rasi (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD, Vol.10(7)*: 1629-1639. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47728p>
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang. *Jurnal Primagraha, Vol. 3(1)*: 1-14. <http://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/208>
- Asri, Y.N., Rahmi, M. A., Vini. R., Ely, R., & Ni, P. G. (2022). Model-Model Pembelajaran. Sukabumi: Haura Utama.
- Darman, R. A. (2020). Belajar dan pembelajaran. Padang: Guepedia.
- Devi, P.S. & Bayu, G.W. 2020. Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha, Vol. 8(2)*: 238–252. <http://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.26525>
- Fatimah, R. & Julianto (2018). Pengaruh Model PBL Berbantuan Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 6(03)*: 280–290. <http://static-fip.unesaa.ac.id/index.php/39/article/view/23592>
- Fitria, S. Z., & Suryanti. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal PGSD(V) Vol. 11(5)*: 1100-1113. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53562>
- Hanik, Elya Umi. (2020) Self Direct Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal ELEMENTARY: Islamic Teacher, Vol 8 (1)* : 184. <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7417>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Besicedu, Vol. 6(2)*: 1500-1507. <http://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Koto, Y.A., Rizal, M.S. & Zulfah, Z. (2021) Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SDN 005 Langgini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, Vol. 7(3)*: 198–203. <http://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198-203>
- Maretiana, D. N., Ilah, & Ruhyanto, Ahyo. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol.3(1)*: 183-190. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v3i1.6289>
- 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, Vol. (4)*: 136-142. <http://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/21999>
- Monica, R., Ricky, Z. & Estuhono, E. 2021. Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Research Based Learning pada Keterampilan 4C Siswa Sekolah. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3(6)*: 4470-4482. <http://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1470>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, Vol.3(1): 171-187. <http://do.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Partika, J. D., Widiyanto, J., & Suwarni. (2023). Implementation of PBL Learning Model Assisted As Media Diorama to Improve Thematic Learning Achievement of Class III Students at SDN Alastuwo 1 Magetan. *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol.13(1): 44-49. <http://doi.org/10.37630/jpi.v13i1.996>
- Prabowo, Dady Mukti. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. *Journal Joyful Learning*, Vol. 6(4): 234-242. <http://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.17008>
- Pransisca, M.A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 2 Selong Lombok Timur. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 4(5): 143. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v4i5.1301>
- Pristiwanti. (2019). *Teori belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, I. K., & Suniasih, N. W. (2021). Pengaruh Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5(2): 238-246. <http://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Rusman 2019. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Roesminingsih & Susarno, L.H. 2019. *Teori dan Praktek Pendidikan*. ke 10 ed. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Saskia, A., Aziz, R., & Yaqin, M. Z. (2022). Model Blended Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Media Big Book Sekolah Dasar di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.6(2): 8640-8645. <http://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3725>
- Simanjuntak, H. (2020). Motivasi Belajar Mempengaruhi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, Vol.1(2): 149-157. <http://doi.org/10.47467/as.v4i1.94>
- Sujana, A. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodelogi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.