



Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas X SMAN 1 Tambusai

The Effect of Diorama Media Use on Students' Science Cognitive Learning Outcomes on Ecosystem Material in Class X SMAN 1 Tambusai

Rena Lestari¹, Eti Meirina Brahmana¹, Yuliana Safitri^{1*}

¹Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Pasir Pangaraian, 28560, Indonesia

*yulianavivo160@gmail.com

Diterima: 02 Desember 2023; Disetujui: 01 Februari 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa pada materi ekosistem di kelas X SMAN 1 Tambusai. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMAN 1 Tambusai yang berjumlah 167 siswa yang terdiri dari 5 kelas, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 67 siswa yang terdiri dari dua kelas yakni kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS 18.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa pada materi ekosistem di kelas X SMAN 1 Tambusai. Hal ini telah dibuktikan pada hasil rata-rata *Post-test* kelas eksperimen yaitu 82.00 sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 77.09. Berdasarkan hasil *uji one sample test* diperoleh hasil penelitian dengan nilai $61.541 > 1.69$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa pada materi ekosistem di kelas X SMAN 1 Tambusai.

Kata Kunci: Hasil belajar kognitif, Media diorama, SMAN.

Abstract

This study aims to investigate the impact of incorporating diorama media into the learning process on the cognitive learning outcomes of high school students studying ecosystem materials in grade X at SMAN 1 Tambusai. Utilizing a quasi-experimental design, the research involved a population of 167 grade X students from five classes. Through purposive sampling, 67 students were selected for the experimental (class X1) and control (class X2) groups. Data collection was conducted via tests, and subsequent analysis was performed using the SPSS 18.0 software. The findings revealed a notable discrepancy in cognitive learning outcomes between the experimental and control groups. Specifically, the experimental group attained

an average post-test score of 82.00, surpassing the control group's average of 77.09. Statistical analysis demonstrated a significant influence of diorama media employment on students' cognitive learning outcomes concerning ecosystem materials. These results underscore the potential of diorama media as an effective instructional tool for enhancing science education in high school settings.

Keywords: Cognitive learning outcomes, Diorama media, SMAN.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu faktor yang sangat penting. Tujuan pendidikan adalah arah yang hendak dicapai atau yang hendak di tuju oleh pendidikan. Dalam penyelenggaraannya pendidikan tidak dapat dilepaskan dari sebuah tujuan yang hendak dicapai, hal ini dapat dibuktikan dengan penyelenggaraan pendidikan yang dialami bangsa Indonesia (Hidayat & Abdillah, 2019). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman *et al.*, 2022).

Salah satu cara untuk merealisasikan tujuan pendidikan adalah melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa (Wardana & Djamaluddin, 2019). Menurut Wulandari (2020) penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik serta terealisasinya pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran bisa sebagai alat bantu pendidik dalam penyampaian materi serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Agar penyampaian materi dapat terlaksana, salah satunya ialah dengan menerapkan media pembelajaran tiga dimensi, yaitu diorama.

Media tiga dimensi yang digunakan adalah jenis diorama, yaitu sebuah pemandangan berbentuk mini bertujuan menggambarkan keadaan sebenarnya (Aswat *et al.*, 2020). Media diorama sangat cocok diaplikasikan pada pembelajaran biologi materi ekosistem yang menjelaskan keadaan alam seperti hutan, sungai, padang rumput, komponen penyusun, rantai dan jaring makanan serta suksesi. Pada materi ekosistem ini akan menggambarkan lingkungan sekitar seperti keadaan sebenarnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru biologi di SMAN 1 Tambusai bahwa semua guru menggunakan media buku, handphone, dan infokus. Hal ini mengakibatkan guru tidak pernah menggunakan media jenis tiga dimensi (3D). Guru mengalami kesulitan dalam membuat atau mendesain media yang dapat memvisualisasikan konsep secara luas. Pada materi ekosistem, guru tidak paham mendesain media yang sesuai agar hasil belajar siswa meningkat. Guru juga mengalami kesulitan akan adanya penerapan kurikulum baru ini (Kurikulum Merdeka), yaitu menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak mampu mencapai standar nilai KKM, yaitu 70. Berdasarkan hasil ulangan harian materi ekosistem, sebesar 70% peserta didik kelas X1 dan 65% peserta didik kelas X2 tidak mampu mencapai standar nilai KKM.

Penggunaan media diorama banyak diteliti karena berbagai keunikan dan tingkat keberhasilan yang membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan diorama di bidang pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Menurut Putri (2020) bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar menjadi lebih aktif dan efisien. Watngil (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran biologi sangat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Rohmah (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirasa perlu untuk mengkaji terkait penerapan media diorama sebagai media bantu dalam pembelajaran agar siswa lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan dengan objek yaitu siswa IPA kelas X SMAN 1 Tambusai pada materi ekosistem.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Agustus sampai November 2023 di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pasir Pengaraian. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Quasi eksperimen menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Metode eksperimen dan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*, dengan dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan,

sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni media pembelajaran diorama. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelompok | <i>Pre-test</i> | Perlakuan | <i>Post-test</i> |
|------------|-----------------|-----------|------------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₃ |
| Kontrol | O ₂ | - | O ₄ |

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Tambusai yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 167 siswa. Jumlah populasi siswa laki-laki 66 siswa. Sedangkan jumlah siswa perempuan berjumlah 101 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan, yaitu *purposive sampling*. Pertimbangannya adalah berdasarkan pertimbangan kebutuhan penelitian yaitu kelas dengan nilai ulangan harian pada materi ekosistem masih di bawah KKM. Sebesar 70% peserta didik kelas X1 dan 65% peserta didik kelas X.2 tidak mencapai standar nilai KKM, yaitu 70. Jumlah siswa laki-laki 22 siswa, perempuan 40 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 67 siswa.

Langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada siswa, (2) menyusun capaian pembelajaran (CP) dan acuan tujuan pembelajaran (ATP) serta tujuan pembelajaran (TP), (3) membuat tes berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal yang digunakan untuk di uji *pre-test* dan *post-test* sesuai materi yang diajarkan.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: secara umum pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri dari empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pre-test*, pertemuan kedua dan ketiga sebagai pemberian tindakan, pertemuan keempat sebagai *post-test*.

Langkah pada tahap akhir, diantaranya: (1) proses pengumpulan data, (2) menghitung data hasil penelitian, (3) menganalisis data hasil penelitian, (4) membahas data hasil dan menyimpulkan berdasarkan pengelolaan data.

Uji Coba Instrumen

Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan soal-soal yang valid untuk diujikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes atau instrumen berupa pilihan ganda terdiri dari 30 butir soal tersebut diujikan pada kelas X. Setelah diujikan pada kelas X kemudian diujikan ke kedua kelas tersebut yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada soal *pre-test* dan *post-test*, data yang didapat dari uji coba instrumen diolah dengan menggunakan bantuan komputer, yaitu *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 18.0* dan *Microsoft Excel*.

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018). Sejauh mana tes hasil belajar sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik, isinya telah dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diteskan. Dalam penelitian, validitas yang diuji adalah validitas keseluruhan butir soal.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur instrument dikategorikan reliabel jika menunjukkan konstanta hasil pengukuran dan mempunyai ketetapan hasil pengukuran sehingga terbukti bahwa alat

ukur itu benar-benar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Uji Daya Pembeda

Daya pembeda instrumen adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara test yang berkemampuan tinggi dengan test yang berkemampuan rendah. Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang kurang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi (Arifin, 2016). Pengujian daya pembeda soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft Excel* dengan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Daya Pembeda Soal

| No | Indeks Daya Pembeda | Klasifikasi |
|----|---------------------|-------------|
| 1 | 0.00 – 0.20 | Jelek |
| 2 | 0.21 – 0.40 | Cukup |
| 3 | 0.41 – 0.70 | Baik |
| 4 | 0.71 – 1.00 | Baik Sekali |

Sumber: Arikunto (2013)

Taraf Kesukaran Taraf

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Menurut Arifin (2016) perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Kesukaran digunakan pada *Microsoft Excel* untuk

menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian. Adapun rumus tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = Angka indeks kesukaran item
 B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul
 JS = Jumlah seluruh siswa

Arifin (2016) menyatakan bahwa semakin tinggi indeks tingkat kesukaran (P), maka semakin mudah soalnya. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kesukaran, maka semakin sulit soalnya. Untuk menafsirkan tingkat kesukaran tersebut, dapat digunakan kriteria pada Table 3.

Tabel 3. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

| No | Indeks kesukaran | Tingkat kesukaran |
|----|------------------|-------------------|
| 1 | 0.00 – 0.30 | Sukar |
| 2 | 0.31 – 0.70 | Sedang |
| 3 | 0.71 – 1.00 | Mudah |

Sumber: Arikunto (2013)

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah informasi hasil *posttes* di kelas X rata-rata tersebar atau tidak. Hasil *post-test* uji normalitas menyimpulkan sebagai berikut: a) Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05, b) Data dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0.05 (Sugiyono, 2016) Data dapat dikatakan normal apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas

data dalam penelitian ini adalah *Levene Test* yaitu *test of homogeneity of variance*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Apabila sampel berpasangan dengan membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan, maka digunakan rumus uji-t dengan menggunakan aplikasi SPSS 18.0 dengan uji *one sample test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tambusai, dengan sampel kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X2 sebagai kelas kontrol. Aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media diorama dan untuk kelas kontrol peneliti menerapkan pembelajaran secara konvensional.

Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik serta menyenangkan, siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Peneliti memilih media diorama karena merupakan media tiga dimensi dapat dimodifikasi dengan miniatur dan hiasan sesuai dengan materi yang dapat dilihat langsung secara visual oleh siswa. Media ini sebagai alat peraga dengan menggambarkan pemandangan seperti aslinya. Pada saat penelitian, peneliti akan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan kedua di kelas eksperimen, peneliti memberikan pembelajaran menggunakan infokus dan modul ajar. Saat proses pembelajaran, peneliti mengalami kendala bahwa beberapa dari siswa sering bermain handphone. Hal ini menyebabkan tidak

fokusnya siswa dalam mendengarkan penjelasan materi oleh peneliti. Pada pertemuan ketiga, peneliti menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran. Peneliti menjelaskan materi ekosistem dimulai dari penjelasan organisme kehidupan, terdapat komponen abiotik (batu, tanah, air, suhu, kelembapan, cahaya matahari), komponen biotik (pepohonan, lumut, bunga, jamur, burung, ular, buaya, kelinci, jerapah, singa, harimau, bebek), rantai dan jaring makanan hingga proses suksesi yaitu peristiwa kebakaran hutan. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmah (2023) bahwa pada saat pembelajaran peneliti memperlihatkan benda-benda secara jelas mulai dari penggambaran komponen, individu, populasi, komunitas yang kemudian membentuk suatu ekosistem.

Pembelajaran menggunakan media diorama sangat memudahkan siswa dalam memahami materi ekosistem. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Lifada (2022) bahwa ada suatu ketertarikan yang timbul dari digunakannya media diorama yang memudahkan pemahaman siswa dalam mengetahui miniatur keadaan sebenarnya. Pada saat proses pembelajaran peneliti menjelaskan bagaimana bentuk dari benda-benda dan keadaan yang sebenarnya tanpa berangan-angan. Maka siswa dapat melihat miniatur yang ada dalam media diorama secara langsung. Serta penelitian yang dilakukan oleh Zakiyati (2020) juga menyebutkan bahwa peneliti dapat menjelaskan suatu keadaan ekosistem dengan mudah menggunakan media diorama. Maka siswa dapat mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.

Saat pembelajaran berlangsung, peneliti membentuk kelompok diskusi sebanyak 6 kelompok. Setiap kelompok memegang dua sampai tiga materi, jadi semua siswa memiliki peran dalam menjelaskan materi ekosistem

menggunakan media diorama. Siswa sangat tertarik dalam menjelaskan materi ekosistem, karena menggunakan alat peraga ber-bentuk 3 dimensi yang memperlihatkan keadaan lingkungan yang nyata serta menggunakan perpaduan warna yang bervariasi. Sehingga semua siswa tampak antusias dan aktif dalam menjelaskan materi tersebut dan mendorong rasa ingin tahu yang tinggi.

Pembelajaran menjadi lebih hidup dan mendapat respon baik dari siswa tersebut, ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut. Hal ini diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Pohan (2020) bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media diorama mendapatkan hasil yang lebih baik, peserta didik sangat antusias dan termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran. Dikarenakan ketika proses pembelajaran berlangsung, para siswa dilibatkan dan berpartisipasi dalam menjelaskan materi menggunakan media diorama.

Sedangkan di kelas kontrol saat pertemuan kedua dan ketiga, peneliti menggunakan pembelajaran secara konvensional, yaitu menjabarkan materi ekosistem dalam bentuk power point menggunakan infokus dan modul dari sekolah. Peneliti menampilkan materi di layar papan tulis dan menjelaskan materi dimulai dari organisasi kehidupan hingga proses suksesi, kemudian memberikan pertanyaan kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti kesulitan karena kebanyakan siswa keasikan dalam bermain handphone dan selalu berpindah tempat duduk serta keluar kelas dan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa tersebut. Suasana di kelas kontrol sangat berbeda dengan kelas eksperimen. Hal ini ditandai dengan sedikitnya antusias dari siswa dalam mendengarkan materi ekosistem yang dijelaskan oleh peneliti. Siswa juga merasa

bosan berada di ruang kelas dan memilih bermain handphone. Sehingga rendahnya nilai akhir yang diperoleh oleh siswa tersebut.

Berdasarkan data nilai hasil penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Sebelum dilakukan tindakan, kedua kelompok sampel tersebut diberi pre-test yang bertujuan mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa. Perolehan rata-rata kelas eksperimen 36.05 kemudian untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata 39.60. Setelah pre-test yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah.

Berdasarkan nilai post-test yang diperoleh dari dua kelas, didapat hasil rata-rata kelas eksperimen 82.00 serta perolehan hasil rata-rata kelas kontrol 77.09. Maka dari hasil tes yang terakhir terlihat bahwa setelah dilakukan perlakuan hasil belajar kognitif mengalami peningkatan. Pada kelas eksperimen, terlihat dari hasil belajar siswa yang berjumlah 34 siswa, terdapat 2 siswa yang belum mencapai nilai KKM, dan 32 siswa yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 70.

Pada kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa, terdapat 4 siswa yang belum mencapai KKM, dan 29 siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Setiap proses pembelajaran memiliki faktor-faktor yang memberikan dampak tinggi rendahnya hasil belajar, seperti konsentrasi belajar siswa rendah dikarenakan keasikan bermain handphone saat jam pelajaran. Maka disimpulkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penggunaan media diorama di kelas X SMAN 1 Tambusai berdampak positif bagi siswa tersebut, karena siswa lebih memahami bagaimana bentuk dari benda-benda dan keadaan yang sebenarnya seperti dalam materi ekosistem tanpa

berangan-angan. Dengan melihat miniatur yang ada dalam media diorama, siswa lebih dapat mengingat dan memahami sehingga dapat lebih mudah untuk meningkatkan hasil belajar. Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar diukur menggunakan uji normalitas, uji homogenitas hingga uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok sampel memiliki data yang normal dan homogen.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Tambusai pada materi ekosistem, memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi. Hal ini berdasarkan pengumpulan dan analisis data melalui pengolahan data didapat perolehan hasil rata-rata kelas eksperimen yaitu 82.00 serta perolehan hasil rata-rata kelas kontrol yaitu 77.09. Berdasarkan hasil uji *one sample test* diperoleh hasil penelitian dengan nilai $61.54 > 1.69$. Hal ini berarti H_0 diterima yakni ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa pada materi ekosistem kelas X SMAN 1 Tambusai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aswat, H., Onde, M.L.O., Madiani, L.O., & Irsan, I. 2020. Training on Skills in Designing Pelatihan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Tiga Dimensi Jenis Diorama berbasis Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(5):452.
- Hidayat, R., & Abdillah, A. 2019. *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan*

- Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Lifada, A. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Keterampilan Bercerita pada Mata Pelajaran SKI Kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Ampel. Surabaya.
- Pohan, A.W.P. 2020. *Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V Mis Az-Zuhri Tanjung Morawa*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sumatera Utara. Medan.
- Putri, A.W. 2020. *Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rahman, A., Munandar, S, A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. 2022. *Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, 2(1): 2.
- Rohmah, L.M. 2023. *Studi Literatur: Media Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Tahun 2022/2023*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Rohmah, L. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Mi Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara*. Universitas Islam Sunan Kalijaga.
- Sugiyono, S. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, S. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardana, W., & Djameluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Watngil, A. 2022. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi System Ekskresi Pada Manusia di Kelas XI IPA SMANegeri 2 Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Wulandari, F. 2020. *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak Sekolah Dasar (Kajian Literatur)*. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2):105.
- Zakiyati, P. 2020. *Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangkaraya*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. IAIN Palangkaraya.