

Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Diorama

Prihmukti Setyo Dwi Hastuti¹, Mira Azizah², Juita Ayu Nilamsari³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50125

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50125

³SD Negeri Glonggong, Pati, 59182

Prihmukthastuti20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kesulitan belajar pada pelajaran IPS yang membosankan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui model *Problem Based Learning* Berbantu Media Diorama Di SD Negeri Glonggong dengan subjek penelitian 25 siswa. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan kelas kemmis & Mc. Taggart yang dilakukan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 alur, meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dokumentasi dan wawancara guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada tema 9 melalui model *Problem Based Learning* berbantu media diorama. Pada siklus I memperoleh rata-rata kelas 68 dengan ketuntasan klasikal 60% kategori baik. Namun perlu perbaikan pada siklus II dengan rata-rata 77, memperoleh ketuntasan klasikal 80% kategori “sangat baik”. Berdasarkan dari hasil Penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Glonggong.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, diorama, siswa.

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of learning difficulties in social studies which are boring so that it affects student learning outcomes. This research is a Classroom Action Research which aims to determine the increase in the learning outcomes of fifth grade students through the Problem Based Learning Model Assisted by Media Dioramas at Glonggong Public Elementary School with 25 students as research subjects. The method used is Action Research Kemmis & Mc class. Taggart performed 2 cycles. Each cycle consists of 4 flows, including: 1) planning, 2) implementation, 3) observation, and reflection. The data analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis. Data collection techniques through tests, observation, documentation and teacher interviews. The results showed that there was an increase in the learning outcomes of class V students on theme 9 through the Problem Based Learning model assisted by diorama media. In cycle I obtained an average grade of 68 with 60% classical completeness in the good category. But it needs improvement in cycle II with an average of 77, obtaining 80% classical completeness in the "very good" category. Based on the results of the research, it can be concluded that the learning model of Problem Based Learning Assisted by Media Diorama can improve the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Glonggong.

Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning, dioramas, students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pembentuk karakter bangsa. Melalui Pendidikan membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 bahwa tujuan dari Pendidikan untuk mengembangkan potensi keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, dan mempunyai keterampilan yang dibutuhkan untuk diri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat diperoleh salah satunya melalui sekolah. Dalam pelaksanaan Pendidikan Lembaga sekolah berpedoman pada kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu kurikulum 2013. Tujuan diberlakukannya kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan generasi bangsa menjadi manusia yang beriman, produktif, kreatif pada masyarakat, bangsa, dan negara serta perkembangan zaman. Oleh karena itu kurikulum 2013 difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter (Yanuarti, 2017: 247).

Komponen- komponen yang terdapat pada kurikulum 2013 salah satunya model pembelajaran. Menurut Yanuarti, 2017: 259) bahwa terdapat 3 model pembelajaran pada kurikulum 2013, yaitu: 1) Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*), 2) Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PJBL*) dan 3) pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Learning*). *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Fauzia, 2018:42 bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center Learning*). Kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran semua mata pelajaran terpisah dan berdiri sendiri sehingga siswa merasa berat dalam belajar. Untuk itu, pemerintah melakukan perbaikan kurikulum 2013 dengan ciri

menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu yaitu pembelajaran tematik. Terdapat beberapa mata pelajaran di dalamnya salah satunya IPS, Bahasa Indonesia dan PPKN. Selain model yang diterapkan keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Rusman, (2017: 215) bahwa media penting dalam pembelajaran karena media merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dengan tujuan agar pesan dapat tersampaikan. Dalam hal ini materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Huda dalam (Hidayati, et.al (2017: 339) bahwa media yang menarik dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media dimaksudkan agar terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan optimal. Tujuan utama pembelajaran yaitu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran. Media konkret sangat sesuai untuk kelas V. Hal ini sesuai dengan teori piaget (dalam damayani dan Cintang: 2018:31) bahwa siswa kelas V yang berusia 7-11 tahun masuk pada kategori operasi konkret. Dengan ciri berpikir kristis dan logis.

Salah satu media konkret adalah diorama. Menurut Haifaturahmah, et.al (2020: 228) bahwa diorama merupakan kenampakan yang menggambarkan keadaan sebenarnya dalam bentuk tiga dimensi. Tujuan menggunakan media diorama dalam pembelajaran yaitu dalam penyampaian pembelajaran menggambarkan keadaan yang sesungguhnya sehingga siswa lebih paham. Contohnya peristiwa sejarah, tokoh, keadaan alam maupun keadaan kota. Sehingga siswa tidak harus melakukan suatu kunjungan (Sapitri, et.al, 2021: 1590).

Dalam pembelajaran tematik salah satunya IPS, PPKN dan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Karena IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sosial di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Glonggong bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam pembelajaran PPKN, Bahasa Indonesia dan khususnya IPS. Hal ini dikarenakan guru masih kesulitan dalam menggunakan media yang sesuai dan hanya berfokus pada penugasan dan buku LKS. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan data awal (prasiklus) yang diperoleh melalui nilai Hasil Penilaian Tengah Semester 2 yang diperoleh rata-rata nilai PPKN (71), Bahasa Indonesia (70), dan IPS (63) dengan KKM yang ditetapkan 70. Sehingga pada pembelajaran IPS masih belum mencapai KKM sehingga rata-rata nilai 68 dengan ketuntasan klasikal 40%.

IPS atau Ilmu Pengetahuan sosial merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari di SD. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (dalam Munifah, et.al, 2020: 168) bahwa pembelajaran IPS atau Ilmu pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora dan segala kegiatan manusia. Karena cakupan yang luas, maka guru dituntut untuk kreatif dalam menerapkan model, metode, media, strategi dan pendekatan dalam pembelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi, aktif, kreatif, dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Menurut H, et.al (2017:

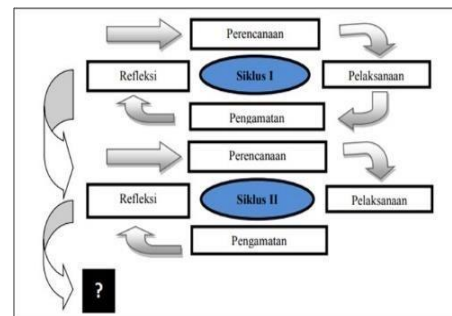
Oleh karena itu melalui Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media diorama diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Glonggong pada pembelajaran tema 9 "Benda-benda di sekitar kita".

Penelitian penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media Diorama pernah dilakukan oleh Safitri dan munjiatun dari FKIP Universitas Riau pada tahun 2022 dengan judul penelitian "Penggunaan Media Diorama untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan hasil penelitian bahwa nilai

rata-rata post tes lebih besar daripada rata-rata pre-test. Dengan rata-rata post-test 85,3 dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai pre-test 63,3 kategori cukup. Dengan hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 64,74 yang termasuk kategori efektif.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Glonggong pada Bulan Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari 4 alur, diantaranya: 1) perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun alur pada Penelitian Tindakan kelas pada gambar 3.1



Gambar 1. Siklus penelitian Tindakan kelas Sumber: Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2015:16)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Dengan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata soal evaluasi dan pengamatan pada saat pembelajaran.

Tabel I. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Minimal KKM	Ketuntasan	Kualifikasi
Individu	Klasikal	Tuntas
>70	>80%	Tuntas
<70	<80%	Tidak tuntas

(Sumber: KKM Kelas V SD Negeri Glonggong)

Rumus Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Aqib, 2011:41)

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan klasikal digolongkan menjadi 5 kategori, meliputi : 1) sangat baik, 2) baik, 3) cukup, 4) kurang, dan 5) sangat kurang. Lebih rinci pada table 2:

Tabel 2. Golongan ketuntasan Klasikal
Data kuantitatif

Tingkat keberhasilan	Kualifikasi
$\geq 80\%$	Sangat baik
60-79%	Baik
40-59%	Cukup
20-39%	Kurang
$< 20\%$	Sangat kurang

Berdasarkan tabel tersebut bahwa terdapat 5 golongan pada ketuntasan klasikal, meliputi: 1) $\geq 80\%$ sangat baik, 2) 60-79% baik, 3) 40-59% cukup, 4) 20-39% kurang, dan 5) $< 20\%$ sangat kurang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan 2 siklus dengan menerapkan *model Problem Based Learning* dengan berbantu media diorama selama pembelajaran tema 9 "Benda-benda di sekitar Kita". Data pra-siklus diambil melalui data Nilai Tengah Semester yang diperoleh rata-rata nilai tematik pada pembelajaran PPKN 71, Bahasa Indonesia 70 dan IPS 63 perolehan rata-rata kelas 68 dengan ketuntasan klasikal 40%. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan KKM yang ditetapkan Di SD Negeri Glonggong yaitu 70.

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan. Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media diorama pada tema 9. Pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 68 dengan ketuntasan klasikal 60% (kategori baik). Namun, dikarenakan belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan $\leq 80\%$, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II pelaksanaan pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit. Dari hasil yang diperoleh rata-rata kelas pada

siklus II mengalami peningkatan 77 dan mengalami ketuntasan klasikal 80%. Hal ini berarti penelitian sesuai dengan ketetapan klasikal 80%. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan II pada tabel 3.

Siklus	Siswa	Ketuntasan Klasikal		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase
Pra	25	10	15	40%
Siklus I	25	15	10	60%
Siklus II	25	20	5	80%

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan pada pembelajaran. Pada kegiatan pra siklus sebanyak 25 siswa hanya 10 yang tuntas sedang 15 siswa tidak tuntas dengan perolehan 40% ketuntasan yang diperoleh. Sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas V. Pada siklus I ketuntasan klasikal 60% kategori baik namun perlu dilakukan penelitian Kembali pada siklus II. Hal ini dikarenakan peneliti menetapkan ketuntasan klasikal sebesar 80%. Pada siklus I dari 25 jumlah siswa kelas V terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dan 10 siswa masih dibawah KKM. Sedangkan pada siklus II sebanyak 20 siswa memperoleh nilai diatas KKM sedangkan hanya 5 siswa yang masih dibawah KKM.

Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Diorama pada pembelajaran tema 9 "Benda-benda di sekitar Kita" pada pembelajaran PPKN, Bahasa Indonesia, dan IPS. Adapun langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan yaitu :1) Memberikan masalah pada

siswa,2) mengorganisasi siswa, 3) melakukan bimbingan penyelidikan, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa, 5) melakukan analisis dan evaluasi penyelesaian masalah. Perolehan ketuntasan siswa jika melebihi KKM yang ditetapkan SD Negeri Glonggong yaitu 70 dan ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian $\leq 80\%$.

Peningkatan hasil belajar siswa pada tema 9 "Benda-benda di sekitar kita" melalui *problem Based Learning* berbantu media Diorama dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat pada tabel 5

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar siswa kelas V SD Negeri Glonggong pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

No.	Nilai	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata kelas	63	68	77
2.	Tertinggi	85	90	100
3.	terendah	51	40	50
4.	siswa Tuntas	10	15	20
5.	siswa tidak tuntas	15	10	5
6.	siswa tuntas (%)	40%	60%	80%
7.	tidak tuntas (%)	60%	40%	20%
8.	Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal ($\geq 75\%$)	Tidak tuntas	Tidak tuntas	Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut menjelaskan rekapitulasi peningkatan hasil belajar

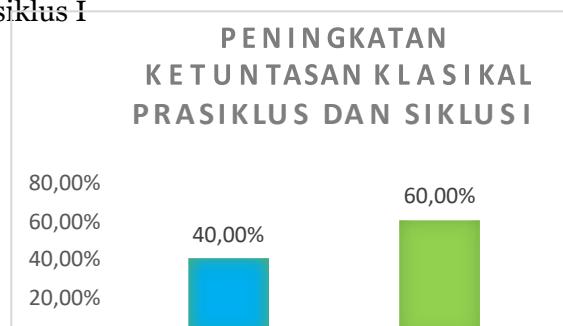
siswa kelas V SD Negeri Glonggong melalui penerapan model *problem Based Learning* dengan berbantu media diorama pada pembelajaran tematik PPKN, Bahasa Indonesia, dan IPS. Dalam kegiatan ini terdapat 3 kegiatan guna perbaikan pembelajaran. Sebelum dilakukan perbaikan data awal (pra siklus) rata-rata siswa kelas V mendapat perolehan 63, nilai tertinggi 85, dan nilai terendah 51, siswa tuntas sebanyak 10, tidak tuntas sebesar 15 sehingga persentase siswa tuntas 40%. Tidak tuntas 60%. Hal tersebut menyebabkan tidak tuntas pada kriteria ketuntasan klasikal. Karena ketuntasan klasikal ditetapkan $\geq 80\%$. Dengan tidak terlampauinya ketuntasan belajar klasikal maka harus dilakukan perbaikan pembelajaran untuk beberapa siklus hingga mencapai ketuntasan. Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus.

Pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 68, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40, dengan perhitungan siswa yang tuntas melampaui KKM 15 siswa, dibawah KKM sebanyak 10 (tidak tuntas). Dengan persentase siswa tuntas 60%, tidak tuntas 40%. Walaupun sudah dalam kategori baik namun diperlukan perbaikan pada siklus II.

Pada kegiatan siklus II memperoleh rata-rata kelas 77, nilai tertinggi 100, nilai terendah 50, siswa yang tuntas sejumlah 20 sedangkan siswa yang tidak tuntas 5 siswa. Jika dipersentasekan jumlah siswa yang tuntas sebesar 80%, siswa yang tidak tuntas sebesar 20% termasuk kategori sangat baik. Hal ini sudah sesuai dengan ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan

$\leq 80\%$. Karena sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yang sudah ditetapkan, maka kegiatan siklus berhenti.

Gambar 2 rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Glonggong pada kegiatan pra siklus dan siklus I



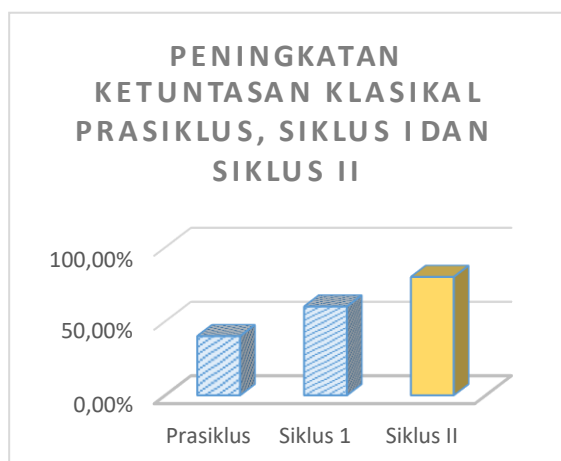
Gambar tersebut merupakan diagram hasil perolehan pada kegiatan pra siklus dan siklus I. Kegiatan pra siklus diperoleh 40% (cukup). Namun perlu dilakukan suatu perbaikan pembelajaran pada siklus I. Untuk siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 60% kategori baik.

Gambar 3 Rekapitulasi hasil Peningkatan Hasil Belajar siswa kelas V siklus I, dan Siklus II



Gambar tersebut menjelaskan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan klasikal di setiap siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 60% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan 80%.

Gambar 5. Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa kelas V Pada pembelajaran tematik SD Negeri Glonggong pada kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II.



Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa pada kegiatan pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan pembelajaran pada tema 9. Pada pra siklus ketuntasan klasikal 40%. Sehingga diperlukan perbaikan pada siklus I. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 60% (kategori baik). Namun, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Hal ini dikarenakan ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 80%. Sehingga harus dilakukan pada siklus II dengan perolehan ketuntasan klasikal 80%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari meningkatnya hasil belajar tematik yaitu tema 9 "Benda-benda disekitar kita" khususnya pada pembelajaran IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia di kelas V melalui Problem Based Learning Berbantu Media Diorama "Kegiatan ekonomi". Hasil pembahasan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar melalui Problem Based Learning, pengumpulan data diperoleh melalui tes tertulis. Hal ini sejalan dengan (Sani, 2015:127) bahwa tujuan Problem Based Learning untuk meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan logis
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui Problem Based Learning Berbantu media diorama diperoleh melalui observasi pembelajaran. Dengan berbantu media terutama diorama dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa kelas V. Hal ini, karena siswa yang awalnya ramai, bermain sendiri, dan sering izin ke kamar mandi serta tidak konsentrasi di dalam pembelajaran akhirnya dapat tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sapitri, et.al (2021: 1590) bahwa tujuan penggunaan diorama dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggambarkan keadaan sebenarnya sehingga siswa lebih memahaminya. Contohnya peristiwa sejarah, tokoh, keadaan alam, dan keadaan kota sehingga tidak harus melakukan kunjungan.

3.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar tematik tema 9 "benda-benda di sekitar kita" melalui model *Problem Based Learning* berbantu media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Glonggong pada siklus I hingga siklus II dengan perolehan ketuntasan klasikal 80%. Guru hendaknya dapat menerapkan model *problem based learning* dengan bantuan media diorama agar menumbuhkan motivasi belajar siswa, siswa aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Yanuarti, E. (2017). Pemikiran pendidikan ki. Hajar dewantara dan relevansinya dengan kurikulum 13. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237-265.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Hidayati, A. N., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Damayani, Aries Tika dan Nyi Cintang. 2018. Pembelajaran Bilangan Sekolah Dasar. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas
- Rosnah. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar. Tersedia dalam Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 4, Desember 2017
- Undang-undang republic Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara. 2016
- Hidayati, A. N., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020). Pengembangan Media Diorama tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 167-174.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589-1598.
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Mariyati, Y., Mus, A. H., Bilal, A. I., & Muttaqien, Z. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Diorama Sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 227-234.
- Safitri, D., & Munjiatun, M. Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 268-278.
- Bilal, I., & Muttaqien, Z. PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 635-642.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara