



## **Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar**

**Desy Aulia<sup>1</sup>, Sutarini<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [auliadesy165@gmail.com](mailto:auliadesy165@gmail.com)

### **Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah kurang adanya media pembelajaran yang menarik untuk siswa dikarenakan guru sekolah dasar masih menggunakan buku tulis sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada pembelajaran tematik di Kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap Define (pendefinisian), Design (Desain), Development). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, guru kelas IV sebagai respon guru. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD "Sangat Layak" dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 81% dengan kategori "Sangat Layak", ahli materi sebesar 72% dengan kategori "Layak", Ahli Pembelajaran sebesar 82% dengan kategori "Sangat Layak", dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri 064954 Medan Amplas. Layak digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran.

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Diorama, Tiga dimensi, Kearifan Lokal*

### **Abstract**

*The problem in this research is the lack of interesting learning media for students because elementary school teachers still use notebooks so students feel bored when following the learning process. The aim of this research is to develop Three-dimensional Diorama Learning Media Based on Local Wisdom in thematic learning in Class IV elementary school. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE development model which consists of 3 stages, namely the Define, Design, Development stages. The subjects in this research were media expert validators, material experts, class IV teachers as teacher responses. The research instrument used in data collection was a questionnaire. The results of the research show that the Three-dimensional Diorama learning media based on local wisdom in thematic learning in Class IV Elementary School is "Very Feasible" with details of the feasibility percentage given by media experts at 81% in the "Very Feasible" category, material experts at 72% in the "Very Feasible" category. Eligible", Learning Experts were 82% in the "Very Eligible" category, from which it can be concluded that the Three-dimensional Diorama learning media is Based on Local Wisdom in Thematic Learning in Class IV of SD Negeri 064954 Medan Amplas. Suitable for use by students during the learning process.*

**Keywords:** *Learning Media, Dioramas, Three Dimensions, Local Wisdom.*

## **1. Pendahuluan**

Media adalah alat peraga untuk menyampaikan pesan atau informasi, Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah seseorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah tersampaikan oleh guru sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran di setiap kegiatan mengajar bukan hanya untuk melengkapi proses pembelajaran tetapi melainkan untuk menarik perhatian siswa serta membangkitkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran media yang digunakan.

Dalam hal ini, media ini tidak menyajikan “dunia” secara keseluruhan melainkan hanya sebagai sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung, Media sebagai alat perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media. Menurut Gerlach dan P. Ely dalam (Musfiqon 2012) Pengertian Media ada 2 macam, yaitu arti sempit dan arti luas sempit yang berarti media itu berupa foto, buku, selebar kertas, grafik, mekanik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi, selain itu dalam arti luas berarti sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV di SD 064954 Medan Amplas, di temukan permasalahannya diantaranya kurang adanya media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran tematik dikelas IV Sekolah Dasar, pemanfaatan media pembelajaran kurang inovatif, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dalam mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep ketrampilan, sikap dan nilai, Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran, tujuan ini mempermudah siswa dalam memecahkan masalah yang sering dialami dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan menggunakan media diorama yaitu agar membuat siswa tertarik dalam menulis, dan membantu siswa untuk menentukan tema karangan serta dapat membantu siswa untuk

menuangkan ide, pikiran, gagasan ke dalam sebuah karangan narasi, Karena media diorama berfungsi untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Media diorama di dukung dengan objek-objek yang tidak menonjol, karena terdapat benda tiga dimensi dalam ukuran kecil media diorama memiliki beberapa jenis yaitu, diorama tertutup, diorama terbuka, dan diorama lipat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian mengembangkan media pembelajaran Diorama Tiga Dimensi bagi peserta didik tingkat sekolah dasar dikelas IV bertujuan agar peserta didik lebih mudah tertarik dalam kegiatan proses pembelajaran secara langsung. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama tiga dimensi yang berbasis kearifan lokal yang berbentuk miniatur media ini menggunakan tema daerah tempat tinggalku, media ini memiliki panjang dan lebar dan disertai dengan background dan gambar latar, media diorama digunakan guru sebagai media yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran tematik tema daerah tempat tinggalku.

Media pembelajaran diorama tiga dimensi disajikan dengan gambaran yang menarik yang mendukung media ini, penelitian ini berharap dapat mengembangkan sesuatu media yang menarik berupa media diorama tiga dimensi yang dijadikan salah satu solusi yang peneliti lakukan pada permasalahan yang terjadi pada sekolah. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul " Pengembangan Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar". Bagaimanakah desain pengembangan media Diorama Tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar?. Bagaimanakah hasil uji kelayakan pengembangan media Diorama Tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik Sekolah Dasar?

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah validator (Validator ahli media, Validator ahli materi, dan Respon Guru Kelas IV SD).

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) Research and Development). Maka objek dalam penelitian ini adalah Media Diorama Tiga dimensi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dengan

menggunakan kuesioner atau angket, data yang dikumpulkan bisa lebih spesifik dan mudah dipaparkan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini berupa instrument penilaian untuk memperoleh data tentang penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa mengenai media pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrument penilaian ahli materi, ahli media dan angket respon guru

Data pengembangan produk media pembelajaran mengenai kualitas produk media pembelajaran diorama berupa data kuantitatif dosen ahli berupa masukan dan saran dirangkum dan di simpulkan, masukan dan saran dapat dijadikan perbaikan terhadap setiap media pembelajaran diorama yang dikembangkan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran diorama yang dihasilkan.

Untuk mengetahui kelayakan produk dan memperbaiki produk media diorama tiga dimensi, Sementara data kuantitatif berupa skor dari penilaian melalui angket yang diberikan kepada dosen ahli media, ahli materi dan guru kelas IV SD. Teknik analisis data kuantitatif ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala Likert.

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil Analisis Kebutuhan**

Alasan utama penelitian mengembangkan media Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik adalah karena pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dituntut untuk mencatat materi yang membahas tentang kegiatan masyarakat sehari-hari yang masih kurang dan jarang dipergunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung menggunakan buku paket saja, penyediaan buku paket juga tidak cukup sehingga membuat peserta didik tidak paham akan materi.

Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan mendesain suatu produk media Diorama Tiga dimensi materi kegiatan masyarakat sehari-hari yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena materi kegiatan kehidupan sehari-hari yang disampaikan didalam media Diorama Tiga dimensi memiliki keunggulan yaitu, menarik perhatian siswa, siswa dapat memanfaatkan penggunaan media diorama untuk

interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media Diorama Tiga dimensi. Dan tampilan gambar Diorama Tiga dimensi yang berbentuk tiga dimensi, memiliki kegiatan seperti membuka, menempel dan bergerak bagian Diorama Tiga dimensi sehingga memiliki kajutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka gambar sehingga membuat siswa itu tertarik untuk belajar, tidak mudah bosan dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 3.2 Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil analisis kurikulum 2013 Revisi 2018 sudah digunakan di SD 064954 Medan Amplas dan tujuan pembelajaran dalam media dijabarkan dari indikator pembelajaran. Karena tidak semua materi dapat disampaikan melalui media Diorama Tiga dimensi, perlu adanya pemilihan materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi kegiatan kehidupan sehari-hari untuk siswa Sekolah Dasar.

Pemaparan rumusan indikator berdasarkan kompetensi dasar muatan IPA adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kompetensi Dasar**

Kompetensi Dasar
<ul style="list-style-type: none"><li>• Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari</li></ul>

Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati, siswa mampu membedahkan anatara gaya dan gerak dengan benar
- Setelah berdiskusi siswa siswa mampu membuat laporan hasil pengamatan anatara gerak dan gaya dalam kehidupan sehari-hari

### **3.3 Hasil Tahap Design (Perancangan)**

Tahap kedua dari model pengembangan 4D adalah tahap design (perancangan), Ada 3 langkah dalam perancangan ini yaitu: Rancangan awal, tahap merancang bentuk-bentuk Diorama Tiga dimensi, dan pembuatan isi media Diorama Tiga dimensi sebagai berikut

#### **a. Pemilihan Media**

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media Diorama Tiga dimensi didasarkan atas ketertarikan penelitian pada miniatur Diorama Tiga dimensi karena memiliki visualisasi menarik dan memiliki gambar tiga dimensi yang dapat di gerakan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan Diorama Tiga dimensi sebagai media pembelajaran. Media Diorama Tiga dimensi materi kegiatan kehidupan sehari-hari dapat memudahkan siswa didalam proses pembelajaran karena materi kegiatan kehidupan sehari-hari yang disampaikan di dalam media Diorama Tiga dimensi memiliki keunggulan yaitu selain menarik perhatian siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media Diorama Tiga dimensi untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntun peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media Diorama Tiga dimensi.

#### **b. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria**

Media Diorama Tiga dimensi yang dikembangkan berisi gambar dan penjelasan kegiatan kehidupan sehari-hari. Menggunakan tampilan gambar yang berbentuk tiga dimensi memiliki kegiatan seperti menempel, pada bagian Diorama Tiga dimensi sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika melihat media. Di dalam media Diorama Tiga dimensi siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media Diorama Tiga dimensi untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntun peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media Diorama Tiga dimensi. Pada desain gambar yang digunakan juga menarik seperti gambar sepeda (gaya gesek) sepeda motor, (gaya tarik), (gugurnya pohon (gaya gravitasi) gambar-gambar tersebut ketika di lihat agak membentuk tiga dimensi. Pada bagian baground media Diorama Tiga dimensi juga menggunakan kombinasi warna-warna yang cerah agar media terlihat menarik.

#### **c. Menentukan gambar yang akan digunakan**

Penulisan mencari gambar-gambar yang perlu di sesuaikan dengan materi, Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media Diorama Tiga dimensi. Hal pertama yang dilakukan adalah membuat baground atau gambar latar atau merancang Diorama Tiga

dimensi untuk materi kegiatan sehari-hari, maka dilanjutkan proses menempel dengan menggunakan triplek dalam pembuatan media Diorama Tiga dimensi sesuai dengan ukuran yang di inginkan.

**Tabel 3.2 Pemilihan Alat dan Bahan Media Diorama Tiga dimensi**

No	Alat	Bahan
1.	<p>Gunting digunakan untuk menggunting kertas yang sudah dicetak.</p> 	<p>1.</p>  <p>Kertas karton hitam digunakan untuk lapisan kotak wadah</p>
2.	<p>Rol digunakan untuk mengukur bagian kertas yang ingin di tempel.</p> 	 <p>2. Kertas HVS digunakan untuk membuat <i>Baground</i> atau Gambar latar media</p>
3.	<p>Lem Tembak digunakan untuk mengelem bagian gambar pada perekat sehingga gambar bisa dicopot pasang.</p> 	<p>3. <i>Lem fox digunakan untuk merekatkan kertas pada kertas HVS</i></p>  <p>4. <i>Lem kertas digunakan Untuk menempelkan gambar-gambar yang sudah di guntingin.</i></p>

		 <p>5. <i>Mobil mainan digunakan untuk isi dalam media</i></p> 
		<p>6. <i>Sepeda mainan digunakan untuk isi dalam media</i></p>  <p>7. <i>Motor mainan digunakan untuk isi dalam media</i></p> 

		<p>8. <i>Ayunan mainan digunakan untuk isi dalam media</i></p>  <p>9. <i>Pohon mainan digunakan untuk isi dalam media</i></p> 
--	--	---

### 3.4 Pengembangan Media Diorama Tiga dimensi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

Tahap pertama adalah tahap define. Tahap define merupakan tahap awal pembuatan media pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal untuk merancang desain media. Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahapan perencanaan media pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal yang meliputi isi materi, menyusun instrumem menggunakan angket.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahapan dimana membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua alat dan bahan yang telah disiapkan untuk menjadi media Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal. Setelah pembuatan media selesai, selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuni, Febriandari & Setiawan. (2021) dan Sri Widya Octaviani (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan model ADDIE dapat mengembangkan media pembelajaran Diorama Tiga dimensi yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kelayakan Media Pembelajaran Diorama Tiga dimensi berbasis kearifan lokal

Kelayakan dari media pembelajaran Diorama Tiga dimensi diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Data diperoleh dari hasil validasi ahli media Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si Tahap validasi pertama dilakukan pada tanggal 05 Agustus 2022 secara tatap muka memperoleh skor 69 dari skor maksimal 100 dengan persentase kelayakan 69%, sehingga dikategorikan “Layak”. Namun tetap dilakukannya revisi kembali agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya validasi kedua dilakukan pada tanggal 05 Agustus 2022 memperoleh skor 82 dari skor maksimal 100 dengan persentase 82%, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”.
- b. Data diperoleh dari hasil validasi ahli materi Ibu Lia Afriyanti Nasution S.Pd.,M.Pd. Tahap validasi pertama dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2022 secara tatap muka memperoleh skor 36 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan 72%, sehingga dikategorikan “Layak”.
- c. Data diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Marisi Marpaung S.Pd. yang dilakukan tatap muka pada tanggal 02 September 2022 dengan memperoleh skor 61 dengan jumlah seluruh skor 100 dengan persentase kelayakan 81% termasuk kategori “ Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran diorama tiga dimensi sebesar 82% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuni, Febriandari & Setiawan (2021) yang menyatakan bahwa interpretasi persentase kelayakan media pada tingkat pencapaian 82% sampai 100%, media pembelajaran dapat dikategorikan “Sangat Layak” Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Diorama Tiga dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD, “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 064954 Medan Amplas.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D dengan langkah-langkah (1) Define (Pendefinisian), (2) Design (Perancangan) dan (3) Development (Pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa media Diorama Tiga dimensi pada pembelajaran Tematik di SD materi kegiatan kehidupan sehari-hari Di dalam media Diorama Tiga dimensi memiliki keunggulan yaitu selain menarik dengan tampilan gambar yang berbentuk tiga dimensi siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media Diorama Tiga dimensi untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media tiga dimensi.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media Diorama Tiga dimensi materi kegiatan masyarakat sehari-hari yang di kembangkan peneliti dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

#### 5. Daftar Pustaka

- Ajeng Kartika, S. (2014). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Motivasi Kerja Sebagai Variabel Moderating*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2016): *Raja Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada
- Ashoumi, H. (2012). Pendayagunaan Media Pembelajaran Untuk Memaksimalkan Kompetensi. *PAI jurnal Prodi Pendidikan Agama Islam*. 1(2).
- Azhari, (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA1 Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri Unggul Sigli. *Jurnal Biologi Edukasi*. 7(1). 16-25
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fiterian, I. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Dan Implikasinya Pada Pemahaman Belajar Sains Di SD (Studi Ptk Di Kelas III Min 3 Watesliwa Lampung Bara). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2(4), 56-75.

- Huda, S., Mujib, A., & Ramdhani, S. (2024). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Aljabar Ditinjau dari Gender. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 31-40.
- Muchtar, F., & Sahabuddin, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPA Kelas V UPT SPF SD Inpres Unggulan Toddopuli Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 1(1), 81-87.
- Nugraha, A. (2017). Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar Pedadidaktika: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4 (1), 24-34.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press Nusa, Putra.
- Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kenacana
- Sa'adah, Risa Nur., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sugioyno. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Pendidikan (Research & Devoplement)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan media diorama tema ekosistem untuk kelas v sekolah dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125-147.
- Wismaya, E. J. (2018). Pengembangan media pembelajaran tiga dimensi (miniatur kincir air pembangkit listrik) untuk materi kelas IV tema 2 selalu berhemat energi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E- Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Smp Kelas VIII*. (Skripsi). FAI, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan, Lampung.