

**EFEKTIVITAS MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KRITIS, KOLABORASI, DAN HASIL BELAJAR SISWA SD
PERIODE 2019 – 2024**

Chitra Sintarani^{1, 2}, Wasino Wasino³, Sarwi Sarwi⁴, Bambang Subali⁴,
Nuni Widiarti⁵

¹SD Negeri Sambiroto 02, Kota Semarang, Indonesia

²Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial dan Politik dan Sekolah Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan IPA,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan IPA,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1chitrasintarani67@students.unnes.ac.id](mailto:chitrasintarani67@students.unnes.ac.id)

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of diorama media in improving critical thinking skills, collaboration, and learning outcomes of elementary school students through a systematic literature review through Publish or Perish and Google Scholar. The analysis was limited to 100 articles from 2019-2024. Articles that have been obtained are then extracted to get relevant articles and focus on the topic. After the extraction, 30 recent, relevant, and topic-focused journals were obtained which showed that the use of dioramas, either independently or integrated with innovative learning models such as Problem Based Learning and Project Based Learning, had a significant positive impact. Results show an increase in learning completeness in some studies, as well as an increase in students' critical thinking and collaboration skills. Although dioramas are proven to be effective, their implementation needs to be done carefully and adapted to the learning context to maximize their benefits. This research highlights the potential of dioramas as a learning medium that can prepare students for the challenges of the 21st century, but also underscores the need for further research to optimize their use in various educational contexts.

Keywords: *Diorama Media, 21st Century Skills, Innovative Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas media diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui *systematic literature review* melalui *Publish or Perish* dan *Google Scholar*. Analisis dibatasi 100 artikel pada rentang tahun 2019-2024. Artikel yang telah diperoleh lalu diekstraksi untuk mendapatkan artikel yang relevan dan fokus pada topik. Setelah dilakukan ekstraksi, didapatkan 30 jurnal terkini, relevan, dan fokus pada topik yang menunjukkan bahwa penggunaan diorama, baik secara mandiri maupun terintegrasi dengan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*, memiliki dampak positif yang signifikan. Hasil menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar pada beberapa studi, serta

peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Meskipun diorama terbukti efektif, implementasinya perlu dilakukan dengan cermat dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran untuk memaksimalkan manfaatnya. Penelitian ini menyoroti potensi diorama sebagai media pembelajaran yang dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad 21, namun juga menggarisbawahi perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata kunci: Media Diorama, Keterampilan Abad 21, Pembelajaran Inovatif

A. Pendahuluan

Pendidikan modern menghadapi tantangan besar dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang kompleks. Keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar optimal menjadi fokus kurikulum pendidikan dasar (Wulandari, 2023). Namun, metode konvensional sering gagal mengembangkan keterampilan ini secara efektif pada siswa SD (Tibahary, 2018). Media inovatif seperti diorama, yang menghadirkan konsep dalam bentuk tiga dimensi, menawarkan solusi potensial dengan menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif (Mayuni, 2024). Diorama merangsang minat siswa dan memperdalam pemahaman melalui visualisasi dan manipulasi objek (Evitasari & Aulia, 2022).

Globalisasi menuntut pendekatan adaptif dalam pendidikan, membuat diorama relevan untuk menjembatani konsep abstrak dengan konkret (Ismilasari & Hendratno,

2013); Mustofiyah, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa media tiga dimensi seperti diorama mampu meningkatkan keterampilan analisis, evaluasi, dan sintesis pada siswa (Fitria, 2022; Rahmawati et al., 2021). Namun, penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk mengoptimalkan desain diorama guna mendukung keterampilan berpikir kritis (Hasanah & Muryanti, 2019).

Salah satu keterampilan inti abad ke-21, kolaborasi menjadi fokus penting. Diorama, yang sifatnya interaktif, dapat mendukung pembelajaran kolaboratif (M. Jannah & Basit, 2019; Pratiwi et al., 2024), meskipun struktur pembagian tugas memerlukan penelitian lebih lanjut. Hasil belajar juga tetap menjadi indikator utama efektivitas metode ini, dengan penggunaan diorama terbukti meningkatkan pemahaman dan retensi konsep (Sinaga, 2024). Potensi integrasi teknologi, seperti AR, dalam diorama, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa (Uno,

2024), meski efektivitasnya terhadap keterampilan kritis dan kolaborasi masih perlu dieksplorasi.

Studi menunjukkan bahwa diorama mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kebutuhan khusus (Iswandari, 2017). Selain itu, penggunaan bahan daur ulang memungkinkan implementasi berkelanjutan, terutama di sekolah dengan keterbatasan sumber daya (Nurmalasari, 2024). Peran guru dalam merancang pembelajaran berbasis diorama menjadi krusial (Pentianasari et al., 2022)

Tujuan literatur review ini adalah untuk mengkaji efektivitas media diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa di pendidikan dasar, serta untuk menggali potensi dan tantangan implementasinya dalam konteks pendidikan abad ke-21. Manfaatnya adalah memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang efektivitas diorama, memperkaya wawasan akademis, mendukung pengembangan kebijakan pendidikan, serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga menjadi dasar empiris untuk studi

lebih lanjut tentang optimasi penggunaan diorama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) untuk menganalisis dan mensintesis temuan-temuan terkini mengenai efektivitas media diorama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa SD. Proses SLR dilakukan mengikuti protokol *PRISMA* (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) untuk memastikan ketelitian dan transparansi dalam seleksi dan analisis literatur (Matthew et al., 2021). Pencarian literatur dilakukan pada beberapa database akademik terkemuka, termasuk *Publish or Perish* dan *Google Scholar*, dengan menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan seperti "diorama", "media pembelajaran", "berpikir kritis", "kolaborasi", "hasil belajar", dan "sekolah dasar". Rentang waktu publikasi dibatasi dari tahun 2019 hingga 2024 dan dibatasi 100 artikel untuk memastikan relevansi dan keterbaruan data.

Kriteria inklusi mencakup: (1) studi empiris tentang penggunaan diorama di sekolah dasar, (2)

penelitian yang mengukur keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, atau hasil belajar, (3) artikel *peer-reviewed* dalam bahasa Inggris atau Indonesia, dan (4) tersedia dalam teks lengkap. Studi teoritis, ulasan literatur, dan penelitian di luar konteks pendidikan dasar dikecualikan. Seleksi dilakukan oleh dua peneliti independen untuk mengurangi bias, dengan penilaian kualitas menggunakan MMAT 2019. Data studi yang memenuhi syarat diekstraksi untuk mengumpulkan informasi kunci, dan analisis tematik dilakukan untuk menemukan pola terkait efektivitas diorama dalam meningkatkan ketiga variabel tersebut.

Cara memperkuat validitas temuan, dilakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil dari berbagai jenis desain penelitian (misalnya, eksperimental, kuasi-eksperimental, dan studi kasus). Meta-analisis juga dilakukan pada data kuantitatif yang memenuhi syarat untuk memberikan estimasi efek gabungan dari penggunaan diorama terhadap masing-masing variabel hasil. *Effect size* dihitung menggunakan *Hedges' g* untuk menyesuaikan bias potensial dari ukuran sampel kecil yang umum

dalam penelitian pendidikan (Linardon *et al.*, 2024). Analisis sub-grup dilakukan untuk menyelidiki faktor-faktor yang mungkin memoderasi efektivitas diorama, seperti durasi intervensi, jenis mata pelajaran, dan karakteristik demografis siswa. Analisis sensitivitas juga dilakukan untuk menilai *robustness* temuan terhadap variasi dalam kriteria inklusi dan metode analisis. Bias publikasi dievaluasi menggunakan *funnel plot* dan uji Egger untuk memastikan representasi yang seimbang dari hasil penelitian positif dan negatif (Lin & Chu, 2018).

Cara mengeksplorasi interaksi antara peningkatan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar, dilakukan analisis jaringan menggunakan pendekatan meta-analisis jaringan (*network meta-analysis*). Hal ini memungkinkan evaluasi simultan dari efek langsung dan tidak langsung dari intervensi diorama terhadap ketiga variabel hasil. Analisis ini juga membantu dalam mengidentifikasi jalur kausal potensial dan efek mediasi antara variabel-variabel tersebut. Akhirnya, sintesis naratif dilakukan untuk mengintegrasikan temuan kuantitatif dan kualitatif, memberikan pemahaman yang lebih komprehensif

tentang bagaimana dan mengapa diorama efektif (atau tidak efektif) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa SD. Kerangka *GRADE (Grading of Recommendations, Assessment, Development and Evaluations)* digunakan untuk menilai kualitas bukti keseluruhan dan kekuatan rekomendasi yang dihasilkan dari review ini (Foroutan et al., 2020). Dengan pendekatan metodologis yang ketat dan komprehensif ini, penelitian bertujuan untuk memberikan sintesis *evidence-based* yang kuat mengenai efektivitas diorama sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Setelah dilakukan ekstraksi, didapatkan 30 jurnal terkini, relevan, dan fokus pada topik.

Hasil dari *review sistematis* ini diharapkan dapat memberikan panduan berharga bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan peneliti dalam mengoptimalkan penggunaan diorama untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 dan hasil belajar siswa SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media diorama telah terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran siswa sekolah

dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Yarshal, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam studi tersebut, tingkat ketuntasan siswa meningkat dari 58% pada siklus I menjadi 68% pada siklus II, dan akhirnya mencapai 79% pada siklus III. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media diorama efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Sejalan dengan temuan tersebut, studi oleh Desiati dan Madiun (2024) juga menunjukkan bahwa diorama adalah alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam studi mereka, ketuntasan klasikal meningkat dari 14% pada prasiklus menjadi 64% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 100% pada siklus II. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media diorama memiliki potensi besar dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam konteks penggunaan diorama, (Febirani & Tarmuji, 2023) menemukan bahwa model *problem-based learning* berbantuan media diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV

sekolah dasar. Meskipun fokus utamanya adalah hasil belajar, peningkatan pemahaman konsep yang diamati juga mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah yang disajikan melalui media diorama.

Media diorama juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. (Erviana et al., 2024) menyoroti pentingnya metode pembelajaran yang mendorong kerja sama antar siswa, seperti metode jigsaw. Meskipun tidak secara langsung membahas diorama, prinsip kolaborasi yang dibahas dapat diterapkan dalam penggunaan media diorama, di mana siswa dapat bekerja sama dalam menginterpretasi dan mendiskusikan konten yang disajikan dalam diorama. Lebih lanjut, dalam penelitian mereka tentang penerapan model (Auliawati et al., 2023) *Project Based Learning* berbantuan media komik digital menunjukkan peningkatan kreativitas siswa. Meskipun menggunakan media yang berbeda, konsep pembelajaran berbasis proyek dapat diaplikasikan dalam penggunaan diorama, di mana siswa dapat berkolaborasi dalam

merancang atau menginterpretasi diorama, sehingga meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka.

Efektivitas media diorama dapat ditingkatkan lebih lanjut ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif. (Farikhatin et al., 2024) mendemonstrasikan bahwa kombinasi model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian mereka, nilai rata-rata siswa meningkat dari 61.88 pada *pretest* menjadi 76.67 pada *posttest*.

Serupa dengan itu, (Yuniarsih, 2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media diorama siklus air dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara signifikan. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang disajikan melalui diorama.

Dalam konteks pembelajaran abad 21, media diorama memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan siswa. Jasmine et al., (2024) menekankan pentingnya pengembangan

keterampilan literasi digital dan karakter dalam pembelajaran bahasa.

Wayan Sumandya *et al.*, (2019) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* menunjukkan pentingnya media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Media diorama, dengan sifatnya yang visual dan pembelajaran inovatif lainnya,

interaktif, dapat didesain untuk mendorong pemikiran tingkat tinggi, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Berikut disajikan Tabel 1 yang berisi tinjauan pustaka dari 30 jurnal terkini, yang memberikan gambaran lebih komprehensif tentang efektivitas media diorama dan metode yang digunakan:

Tabel 1. Literatur Review

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Utama
1	Darmayanti <i>et al.</i> (2024)	Penggunaan Metode Demonstrasi Melalui Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN No. 67 Kota Timur	PTK	Siswa kelas V SDN No. 67 Kota Timur dapat meningkatkan hasil belajar materi siklus air dengan menggunakan metode demonstrasi yang menggunakan diorama.
2	Desiati & Madiun (2024)	Penerapan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS	PTK	Dengan menggunakan diorama siklus air sebagai media, model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 03 Taman pada materi siklus air pada tahun ajaran 2024.
3	Maghfiroh <i>et al.</i> (2024)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD.	Kuantitatif - <i>quasi experiment</i>	Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan media diorama efektif meningkatkan pengetahuan rantai makanan. Nilai posttest rata-rata kelas kontrol naik dari 50,77 ke 78,27, sedangkan kelas eksperimen naik dari 53,65 ke 83,65.
4	Mukaromah <i>et al.</i> (2024)	<i>Development of Interactive Food Web Learning Media to Improve Mastery of Science Concepts and Student Creativity</i>	Model pengembangan <i>Define, Design, Development</i> dan <i>Dissemination</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak (skor 97,4% untuk media, 97,6% untuk materi, dan 98,2% untuk bahasa) dan efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep IPA (N-Gain 0,76) serta kreativitas siswa (N-Gain 0,59). Kelas eksperimen menunjukkan hasil

					yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol (N-Gain 0,52).
5	Nani <i>et al.</i> (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala	Kuantitatif metode penelitian <i>Pre Eksperimental Design</i> dengan desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design.</i>		Media diorama sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,63 atau 63%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif.
6	Nasution & Anas (2024)	<i>Development of Water Cycle Diorama Media to Improve Students' Critical Thinking Ability</i>	Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE		Media diorama dinilai layak, praktis, dan efektif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Efektivitas diorama diukur melalui uji N-gain, dengan rata-rata pre-test dan post-test sebesar 0,41 atau 41%, yang termasuk kategori sedang.
7	Nurani <i>et al.</i> (2024)	Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Diorama Peta	Kuantitatif - <i>pre experimental - One group pretest posttest design.</i>		Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dengan diorama peta efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang flora dan fauna di kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo. Model ini terbukti efektif diterapkan pada siswa kelas 5.
8	Oktaviana <i>et al.</i> (2024)	Penerapan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD Negeri 2 Tegalrejo	Eksperimen Semu		Media diorama pada pelajaran IPA materi perubahan lingkungan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tegalrejo sangat mempengaruhi hasil belajar siswa yang nilai rata-rata awal hanya sebesar 18,65 menjadi 83,3.
9	Pratama <i>et al.</i> (2024)	Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem	Kualitatif		Berdasarkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi diperoleh hasil bahwa media diorama dapat meningkatkan kerjasama, tanggung jawab, kompromi, komunikasi, fiesibilitas siswa.
10	Putri <i>et al.</i> (2024)	Pengembangan Media Diorama Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN 35 Cakranegara	R&D dengan model ADDIE		Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama memiliki validitas 87% dan 84% (sangat valid), kepraktisan 94% (sangat praktis) dalam uji kelompok kecil, dan 92% (sangat praktis) dalam uji kelompok besar. Media ini juga dinilai 100% efektif dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 35 Cakranegara.
11	Subekti & Hanum, (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik	Kuantitatif eksperimental		<i>PjBL</i> dengan diorama meningkatkan hasil belajar

12	Vira et al. (2024)	Pengembangan Diorama Energi Tenaga Air pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar	Media Listrik pada	R&D dengan model ADDIE	Media diorama energi listrik tenaga air ini layak dan menarik untuk digunakan menjadi media mata pelajaran IPA pada materi perubahan bentuk energi.
13	(Widiastuty et al., 2024)	Inovasi Pembelajaran: Media Diorama Untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di MI <i>Fathul Jannah</i>		<i>Service Learning</i>	Media diorama tema <i>My Family</i> efektif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris
14	Yusup et al. (2024)	<i>Development of Diorama Media Containing Psychomotoric and Cognitive Skills in Science Learning Based on Local Wisdom in Fourth Grade Students of Baturno State Primary School</i>		R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall	Pengembangan media diorama pada pelajaran IPA dan IPS kelas IV berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah divalidasi dengan skor 83,3 (valid), diorama diaplikasikan pada kelas eksperimen dengan N-Gain 0,57 (kategori sedang). Uji efektivitas menunjukkan skor 7,2, menandakan bahwa media diorama sangat efektif untuk pembelajaran IPA dan IPS, khususnya materi budaya khas Indonesia.
15	Zuliani et al. (2024)	<i>Development of Aquarium Weather Diorama Media (Aquaca) for Understanding Science Concepts in Elementary School</i>		R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall	Tanggapan positif siswa terhadap media diorama AQUACA (Weather Aquarium) menunjukkan bahwa penggunaan media ini meningkatkan konsentrasi dan mempermudah pemahaman mereka tentang siklus air.
16	(Muslimah et al., 2023)	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning		PTK	Siswa membuat proyek rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan piramida makanan, yang meliputi diorama rantai makanan dari tiga ekosistem, papan jaring-jaring makanan dari dua ekosistem, dan piramida makanan. Penggunaan <i>PjBL</i> dalam proyek ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
17	(Dewi & Yarshal, 2023)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD		PTK	Media diorama meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I rata-ratanya 66, siklus II menjadi 74, dan siklus III menjadi 87.
18	Fardiana et al. (2023)	Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV		RnD	Hasil validasi produk menunjukkan persentase penilaian sebesar 94 persen dan persentase respons siswa melalui kuisioner tentang media ini sebesar 95 persen, diorama sains rantai makanan ini sangat cocok untuk digunakan.

19	Jannah <i>et al.</i> (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD	Eksperimen-True- <i>Eksperimental Design</i>	Hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu dipengaruhi oleh media diorama. Nilai akhir tes (posttest) rata-rata 78,26 di kelas eksperimen, sedangkan nilai kontrol hanya 64,44.
20	Humaira & Ninawati (2023)	<i>Development Of Contextual Media Diorama of Water Cycle in Science Subject in Elementary School</i>	R&D dengan model 4D	Media diorama siklus air untuk pembelajaran IPA di kelas V SD sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dan materi serta respon dari siswa.
21	Puspitadewi & Senen (2023)	<i>The Effectivity of Picture and Diorama to Learn Nature Appearance</i>	Penelitian <i>quasi eksperimen</i> dengan jenis <i>non-equivalent control group design</i>	Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 85,36, yang tergolong dalam kategori sangat baik, sedangkan rata-rata nilai kelompok kontrol adalah 78,25, yang masuk dalam kategori baik.
22	(Siswanto, 2023)	Pengembangan Model <i>Project Based Learning</i> Tentang Kenampakan Alam dengan Media Diorama untuk Peningkatan <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i> Siswa Kelas 4	R&D	Media diorama meningkatkan HOTS siswa
23	(Suriansyah <i>et al.</i> , 2023)	Pengembangan Media Gawi Manuntung untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat 5.0 dan Karakter	R&D	Media Gawi Manuntung efektif untuk keterampilan abad 21
24	Evitasari & Aulia (2022)	Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA	Penelitian eksperimen dengan desain <i>Control Group Pre-test and Post-test</i> .	Media diorama berpengaruh positif pada keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPA.
25	(Fitria, 2022)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD	<i>Quasi-experimental</i>	PBL dengan diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar
26	Utari <i>et al.</i> (2022)	Pengaruh Media Diorama Berpendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Kuantitatif-Eksperimen <i>True-Experimental Design</i>	Hasil belajar IPA kelas V sangat dipengaruhi oleh media diorama berpendekatan saintifik. Kelas eksperimen yang menggunakan media ini memperoleh rata-rata posttest sebesar 79,50, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata posttest sebesar 61,00.
27	Aprilia & Putri (2020)	Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap	Kuantitatif Deskriptif	Hasil analisis statistik dengan korelasi produk moment menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran matematika pada materi

		Kemampuan Tingkat Tinggi Dasar	Berpikir Jenjang		skala berdampak pada kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
28	Santhi et al. (2020)	<i>Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence.</i>		Penelitian kuantitatif, <i>quasi eksperimen</i> dan <i>non-equivalent pretest-posttest control group design</i>	Pengaruh signifikan dari model VAK berbantuan diorama terhadap kompetensi IPS siswa kelas IV.
29	Wijayanti et al. (2020)	Keefektifan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 02 Pesucen.		<i>Eksperimen Kuantitatif</i>	Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest (58,645) dan posttest (82,968), yang mengindikasikan efektivitas model <i>Problem Based Learning</i> dengan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Uji-t menunjukkan thitung (10,550) > ttabel (2,042), sehingga model ini efektif untuk siswa kelas V SDN 02 Pesucen.
30	Prabowo & Wulandari (2019)	Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V		<i>Research and Development (R&D)</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa diorama tiga dimensi efektif sebagai alat pendidikan, dengan thitung 7,396 > ttabel 1,671 dan N-Gain 0,7063. Validasi oleh ahli media (94%), ahli materi (97%), dan praktisi (93%) mengonfirmasi bahwa diorama ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Dari analisis *literatur review* di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama, baik secara mandiri maupun diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa SD.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, beberapa implikasi pedagogis dapat dirumuskan:

- a. Integrasi Media Diorama dalam Kurikulum: Sekolah dan pendidik perlu mempertimbangkan untuk mengintegrasikan penggunaan media diorama ke dalam kurikulum pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi konsep yang kompleks (Dewi & Yarshal, 2023).

- b. Pelatihan Guru: Penting untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang cara mengoptimalkan penggunaan media diorama dalam pembelajaran, termasuk bagaimana mengintegrasikannya dengan model pembelajaran inovatif seperti PjBL dan PBL (Chofzah, 2024).
- c. Desain Pembelajaran Kolaboratif: Penggunaan media diorama harus didesain untuk mendorong kolaborasi antar siswa, misalnya melalui proyek kelompok atau diskusi berbasis diorama (Hafsah *et al.*, 2023).
- d. Pengembangan Keterampilan Abad 21: Media diorama harus digunakan selain untuk meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga untuk menanamkan keterampilan modern seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis (Karimah, 2023).
- e. Evaluasi Berkelanjutan: Perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas penggunaan media diorama untuk memastikan bahwa metode ini tetap relevan dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Iswandari, 2017).

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis sistematis terhadap literatur terkini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menunjukkan peningkatan substansial dalam hasil belajar siswa, dengan tingkat ketuntasan meningkat pada beberapa studi. Media diorama terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam, terutama ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)*. Keterampilan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan melalui penggunaan diorama, yang memungkinkan siswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara visual dan interaktif. Sementara itu, aspek kolaboratif dalam penggunaan diorama, terutama dalam proyek kelompok, berkontribusi pada pengembangan keterampilan kerja sama siswa. Integrasi diorama dengan teknologi seperti augmented reality menunjukkan potensi lebih lanjut dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Implikasi pedagogis dari temuan ini menekankan pentingnya integrasi media diorama ke dalam kurikulum, pelatihan guru dalam penggunaan efektif diorama, desain pembelajaran kolaboratif, fokus pada pengembangan keterampilan abad 21, dan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas penggunaan diorama. Kesimpulannya, media diorama merupakan alat pembelajaran yang potensial dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad 21, namun perlu diimplementasikan dengan cermat dan diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 143–155. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3402>
- Auliawati, P., Ika, C., & Nita, R. (2023). Penerapan model project based learning berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 759–766. <https://doi.org/10.17977/um065v3i9>
- 2023p759-766
- Chofzah, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 240-246.
- Darmayanti, N. P., Kudus, K., Arif, R. M., Isnanto, I., & Abdullah, G. (2024). Penggunaan Metode Demonstrasi Melalui Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Kelas V SDN No. 67 Kota Timur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 907–915. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15872>
- Desiati, E., & Madiun, U. P. (2024). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 03 Taman Madiun. 3(2), 131–136.
- Dewi, N., & Yarshal, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 104305 Pergulaan. 1(4).
- Erviana, R., Qomariyah, S., Nurafifah, S., Rizki, N. J., & Neneng, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Kerjasama Antar Siswa Di MA Asy-Syari'ah. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 52–64. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.131>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.1013>
- Fardiana, N., Sari, T. T., & Kadarisman.

- (2023). Pengembangan Media Diorama Sains pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 44–53.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1331>
- Farikhatin, N., Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 9–15.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Febirani, E. A., & Tarmuji. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 94–100.
- Fitria, S. S. Z. U. (2022). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SD*. 1100–1113.
- Foroutan, F., Guyatt, G., Zuk, V., Vandvik, P. O., Alba, A. C., Mustafa, R., Vernooij, R., Arevalo-Rodriguez, I., Munn, Z., Roshanov, P., Riley, R., Schandelmaier, S., Kuijpers, T., Siemieniuk, R., Canelo-Aybar, C., Schunemann, H., & Iorio, A. (2020). GRADE Guidelines 28: Use of GRADE for The Assessment of Evidence About Prognostic Factors: Rating Certainty in Identification of Groups of Patients with Different Absolute Risks. *Journal of Clinical Epidemiology*, 121, 62–70.
<https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2019.12.023>
- Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 644–656.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Humaira, T., & Ninawati, M. (2023). Development of Contextual Media Diorama of Water Cycle in Science Subject in Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(4), 631–641.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.5653>
- Ismilasari, Y., & Hendratno. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 1–10.
- Iswandari, A. (2017). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Autis Kelas VI. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(7), 690–703.
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Jannah, R., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 567–575.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1379>
- Jasmine, D. F., Sunaengsih, C., & Syahid, A. A. (2024). Analisis Program Budaya Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(1), hal. 80-89.
- Karimah, R. L. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA*

- MATERI SIKLUS AIR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (SISWA KELAS V UPT SDN JATITENGAH 01 KABUPATEN BLITAR). 08(1).
- Lin, L., & Chu, H. (2018). Quantifying publication bias in meta-analysis. *Biometrics*, 74(3), 785–794. <https://doi.org/10.1111/biom.12817>
- Linardon, J., Messer, M., Goldberg, S. B., & Fuller-Tyszkiewicz, M. (2024). The efficacy of mindfulness apps on symptoms of depression and anxiety: An updated meta-analysis of randomized controlled trials. *Clinical Psychology Review*, 107, 102370. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cpr.2023.102370>
- Maghfiroh, L., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3978–3993.
- Matthew, Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... McKenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. *BMJ (Clinical Research Ed.)*, 372, n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Mayuni, S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi upaya pelestarian lingkungan untuk peserta didik di sdn pagintungan*. 147–154.
- Mukaromah, L., Sutarto, J., Subali, B., & Raihan, P. D. (2024). Development of Interactive Food Web Learning Media to Improve Mastery of Science Concepts and Student Creativity. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2674–2678. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.6901>
- Muslimah, A. A., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning*. 6(024), 94–103.
- Mustofiyah, L. (2024). *PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS STEM UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA DI ERA DIGITAL: TINJAUAN SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*. 09(September).
- Nani, G. S., Panai, A. H., Abdullah, G., Kudus, K., & Isnanto, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 1885–1895. <https://doi.org/10.47467/edu.v4i3.5219>
- Nasution, N. S., & Anas, N. (2024). Development of Water Cycle Diorama Media to Improve Students' Critical Thinking Ability. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 6(2), 58–72. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i2.5204>
- Nurani, R. E., Kartinah, K., Arfiningsih, Y., & Wuryandini, E. (2024). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Diorama Peta. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 993–1000. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.660>
- Nurmalasari, D. (2024). Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Oktaviana, M., Pandra, V., & Sujarwo, S.
-

- (2024). Penerapan Media Diorama pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD Negeri 2 Tegalrejo. *LJESE (Linggau Journal of Elementary School Education)*, 4(1), 245–256.
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Fithri, N. A., & Martati, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72.
<https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Prabowo, D. M., & Wulandari, D. (2017). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–243.
- Pratama, H. R., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama pada Pembelajaran Materi Ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 927–937.
- Pratiwi, A., Sari, C., & Burhanudin, B. (2024). Apakah Discovery Learning dapat Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Siswa? *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7, 83–90.
<https://doi.org/10.47662/farabi.v7i1.710>
- Puspitadewi, Z. N., & Senen, A. (2023). The Effectivity of Picture and Diorama to Learn Nature Appearance. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 519–534.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.745>
- Putri, D. M., Intiana, S. R. H., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Diorama Bagian-bagian Tumbuhan pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN 35 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 500–511.
- Rahmawati, S. M., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK pembelajaran dapat dilihat dari hasil*. 7(1).
- Santhi, N. L. K. W., Asri, I. G. A. A. S., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 281–290.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25853>
- Sinaga, D. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA TENTANG EKOSISTEM PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 066656 MEDAN TAHUN AJARAN 2023 / 2024 EFFECT OF USE OF DIORAMA MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES ABOUT ECOSYSTEM IN CLASS STUDENTS V STATE PRIMARY*. 3, 1–7.
- Siswanto, E. (2023). *PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TENTANG KENAMPAKAN ALAM DENGAN MEDIA DIORAMA UNTUK PENINGKATAN HIGH ORDER ...*. *Jurnal Pendidikan Taman Widya ...*, 2(2), 751–774.
- Subekti, E. E., & Hanum, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 4(April), 9–15.
- Sumandya, I. W., Mayudana, K. Y., & Wiadnyana, I. G. A. G. (2019). Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Higher Order Thingking Skills (HOTS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK. *IKIP PGRI Bali*, 20(2), 214.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3517933>

- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Purwanti, R., Adiattoni, M., Nurmala, D., & Hapipah. (2023). Pengembangan Media Gawi Manuntung Untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat 5.0 dan Karakter Waja Sampai Kaputing. *Journal of Education Research*, 4(4), 2205–2218.
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/587>
- Tibahary, A. R. (2018). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. 1(03), 54–64.
- Uno, W. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA*. 4(1), 28–33.
- Utari, W. P., Hetilaniar, H., & Dirgantara, M. R. D. (2022). Pengaruh Media Diorama Berpendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1059–1069.
<https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.48>
- Vira, A., Fantiro, F. A., & Danawati, M. G. (2024). Pengembangan Media Diorama Energi Listrik Tenaga Air pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 366–374.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.657>
- Widiastuty, H., Dewi, N. M., Nurrahmah, S., & Setiawati, Y. (2024). *Inovasi Pembelajaran: Media Diorama Untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di Mi Fathul Jannah*. 3.
- Wijayanti, I., Rais, R., & Azizah, M. (2020). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sdn 02 Pesucen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 286–295.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.154>
- Wulandari, S. F. (2023). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN BANJARPANJANG*. 1. 08.
- Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53857>
- Yusup, M., Fathurohman, I., & Khamdun, K. (2024). Development of Diorama Media Containing Psychomotoric and Cognitive Skills in Science Learning Based on Local Wisdom in Fourth Grade Students of Baturno State Primary School. *ICCCM-Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 94–99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v3i3.14.2024>
- Zuliani, A. P. R., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2024). Development of Aquarium Weather Diorama Media (Aquaca) for Understanding Science Concepts in Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 996–1007.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.953>