

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DENGAN MODEL PJBL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD

Rima Khoirunnisa¹, Holy Icha Wahyuni², Meirza Nanda Faradita³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya

Alamat e-mail : 1riimaakhoirunnisaa@gmail.com

2holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id

3meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the learning motivation of students after the use of diorama media with the Project-Based Learning (PJBL) model in Natural and Social Sciences (IPAS) education at SD Muhammadiyah 4 Zamzam. The research approach used is descriptive qualitative, with data collection methods including observation, interviews, and documentation. Primary data were obtained from interviews with teachers and students, while secondary data were collected from various related sources. The data obtained were analyzed using thematic analysis methods based on the Miles & Huberman model, which includes three main stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This technique is used to identify patterns and understand the deep meaning of the collected qualitative data. The research results show that the use of diorama media can foster students' learning motivation by creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere. Dioramas help students understand abstract concepts, such as food chains, through concrete visual representations. Additionally, this medium also fosters students' confidence in asking questions and participating in discussions in class. The main challenge in using dioramas is the time constraint in their creation. Therefore, this research is expected to serve as a reference for educators in selecting and implementing more innovative learning strategies that align with the characteristics of elementary school students.

Keywords: diorama, IPAS, and food chain.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media diorama dengan model Project-Based Learning (PJBL) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Muhammadiyah 4 Zamzam. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data primer diperoleh dari wawancara dengan guru dan peserta didik, sedangkan data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber terkait. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik berdasarkan model Miles & Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi pola serta memahami makna mendalam dari data kualitatif yang dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Diorama membantu peserta didik memahami konsep abstrak, seperti rantai makanan, melalui representasi visual yang konkret. Selain itu, media ini juga menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dalam bertanya dan berdiskusi di kelas. Tantangan utama dalam penggunaan diorama adalah keterbatasan waktu dalam pembuatannya. Oleh karena itu, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: diorama, IPAS, dan rantai makanan.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Peraturan Menteri Pendidikan
Nomor 16 Tahun 2022
mengamanatkan bahwa satuan

pendidikan wajib menciptakan
lingkungan belajar yang mendukung
pengembangan kompetensi peserta
didik secara aktif, kreatif, dan mandiri.

Suasana belajar yang interaktif, inspiratif, dan memotivasi akan mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan potensi diri. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan peserta didik. Namun, peserta didik perlu memahami kemampuan yang diperoleh peserta didik agar terpacu dalam kehidupan nyata. Situasi ini mendorong peserta didik untuk mempertanyakan, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari berbagai informasi, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan menyelesaikan suatu masalah dengan baik. (Rahma, 2023)

Pendidikan berperan penting dalam mencetak individu yang berkarakter dan inovatif. Maka dari itu banyak sekali bermunculan metode dan strategi pembelajaran dan fasilitas belajar yang bertujuan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pemerintah melakukan berbagai upaya, seperti meningkatkan kompetensi guru, merevisi kurikulum, dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi (Rahma, 2023). Dalam kurikulum

Merdeka sekolah menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peserta didik tentang lingkungan alam dan sosial serta interaksi di antara keduanya. Tujuan utama dari penggabungan IPA dan IPS adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk menghadapi tantangan lingkungan di masa depan (Kemendikbud, 2022). Melalui penggabungan ini, peserta didik diajak untuk mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia secara terintegrasi, baik dari sisi alam maupun sosial. Dengan mempelajari berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang dunia yang semakin terhubung (Uznul Zakarina, 2024).

Menurut (Rahma, 2023) anak usia sekolah dasar, umumnya antara 7 hingga 11 tahun, sedang berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai mampu berpikir secara logis namun masih terikat pada

objek konkret. Pada tahap ini, anak-anak paling mudah belajar ketika mereka dapat menyentuh, melihat, dan merasakan langsung benda-benda di sekitar mereka. Mereka cenderung memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik ketika dapat melihat, menyentuh, dan berinteraksi langsung dengan objek-objek tersebut. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, seperti eksperimen sederhana atau permainan yang melibatkan manipulasi benda, sangat bermanfaat untuk merangsang perkembangan kognitif mereka. Melalui pengalaman-pengalaman konkret ini, anak-anak membangun pemahaman yang kuat dan bermakna tentang dunia di sekitar mereka.

Menurut (Rahman, 2021) Motivasi sering disamakan dengan "semangat" dalam pengertian yang berkembang di masyarakat, dan hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses dilakukan dengan menggunakan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan kombinasi yang dimilikinya untuk memperoleh pengalaman dalam jangka waktu yang relatif lama sehingga seorang individu

mengalami perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung, yang akan melekat pada dirinya secara permanen. hasil belajar.

Dalam penelitian (Emda, 2018) menjelaskan pentingnya motivasi belajar Motivasi peserta didik untuk belajar sangat penting untuk proses pembelajaran. Ini adalah beberapa poin penting tentang peran dan dampak motivasi belajar dalam pendidikan: 1. Penggerak Aktivitas Belajar: Motivasi mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih aktif dan berusaha mencapai tujuan belajar mereka. dalam penelitian Dua Jenis Motivasi Mempengaruhi Belajar: Motivasi Intrinsik berasal dari dalam diri peserta didik, seperti minat dan keinginan untuk belajar. Motivasi Ekstrinsik berasal dari sumber luar, seperti penghargaan atau pengakuan, yang juga dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi menurut (Emda 2018) Cita-cita, kemampuan, lingkungan belajar, dan dukungan guru adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi

motivasi belajar peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung motivasi peserta didik. Motivasi mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan mencapai nilai yang baik. Motivasi mendorong peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan akademik. Indikator motivasi belajar menurut (Uno, 2016) Dalam (Zamsir, Prajono, dan Sari 2021) ada 6 yaitu : 1.) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 2.) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar 3.) Adanya harapan atau cita-cita masa depan 4.) Adanya penghargaan dalam belajar dan 5.) Adanya aktivitas belajar yang menarik, dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Diorama merupakan replika mini dari suatu pemandangan atau adegan yang dirancang untuk memberikan kesan seolah-olah kita sedang melihat langsung ke tempat tersebut (Peserta didiknto 2023). Menurut (Hidayatullah, 2020) diorama merupakan media pembelajaran yang efektif karena menyajikan informasi secara visual dan tiga dimensi, sehingga lebih

mudah dipahami oleh peserta didik untuk menceritakan peristiwa atau menggambarkan suasana atau pemandangan nyata sehingga membantu peserta didik memahami pelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Yuneva dan Suryana 2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan diorama sangat efektif dalam memperkenalkan literasi keuangan kepada anak usia dini di TK Al-Azhar 32 Padang. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Bali, 2023) bahwa pembelajaran menggunakan media diorama dapat mengembangkan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini ingin mengetahui apa saja yang membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan bagaimana cara meningkatkan motivasi tersebut, khususnya dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi bagi perkembangan metode pembelajaran di dalam kelas, tapi juga meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah dasar secara umum.

Penerapan media diorama di dalam pembelajaran IPAS diharapkan mewujudkan suasana belajar yang

menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka terdorong untuk mencari informasi tambahan dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif Deskriptif bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang kenyataan atau fenomena melalui proses berpikir induktif (Adlini, 2022). Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 4 Zamzam. Subjek penelitian ini meliputi guru dan peserta didik kelas 5 Ar-Rahman, dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Penelitian ini mengadopsi tiga metode pengumpulan data yang saling melengkapi, yaitu (1.) Observasi Data diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran menggunakan media diorama pada materi rantai makanan (Hasanah, 2017), aspek yang diamati adalah

1.	Keterlibatan peserta didik
2.	Antusiasme peserta didik
3.	Pemahaman materi rantai makanan
4.	menumbuhkan motivasi belajar

(2.) wawancara semi-terstruktur digunakan untuk melakukan wawancara dengan subjek penelitian guru dan siswa. Pertanyaan wawancara meliputi

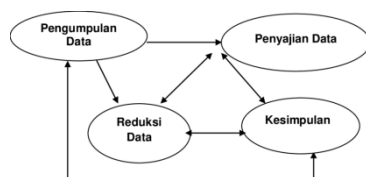
	Guru	Peserta Didik
1.	Pendapat tentang Media Diorama	Pengalaman & Minat dalam pembelajaran menggunakan media diorama
2.	Bagaimana pembelajaran Media Diorama terhadap Motivasi Belajar	Pemahaman Materi dalam
3.	Tantangan dalam Penerapan Media Diorama	Partisipasi & Diskusi

(3.) Sebagai peneliti yang memperhatikan objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi, kita memperhatikan tiga macam sumber: tulisan (paper), tempat (place), dan kertas atau orang (people). Kita telah menggunakan metode dokumentasi untuk melakukan penelitian yang bersumber pada tulisan ini.

(3.) Peneliti dapat menggunakan alat ini, tetapi fungsinya terbatas untuk mendukung pekerjaan mereka

sebagai alat utama. Oleh karena itu, keterlibatan dan partisipasi dalam penelitian adalah wajib bagi peneliti (Alhamid & Anufia, 2019). Dalam (Waruwu 2023)

Jenis data yang diambil terbagi dalam dua jenis, menurut (Matondang, 2024) data primer diperoleh melalui pengamatan langsung atau interaksi langsung dengan subjek penelitian, sedangkan data sekunder menurut (Uma 2017) dalam (Anum, 2023) data yang terdiri dari informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Melalui analisis tematik, penelitian ini bertujuan untuk memahami makna mendalam dari data yang telah dikumpulkan. Tujuan utama analisis tematik adalah untuk menemukan makna yang tersembunyi dalam data kualitatif dan membangun pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang sedang diteliti (Braun & Clarke, 2006) dalam (Heriyanto 2018). Menurut Milles dan Huberman (1992: 90), dalam (Jailani dan Saksitha 2024)



Gambar 1.1 Bagan Analisis Data Menurut Miles & Huberman

Sebagai contoh, berikut adalah tahapan analisis data yaitu Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, Kesimpulan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

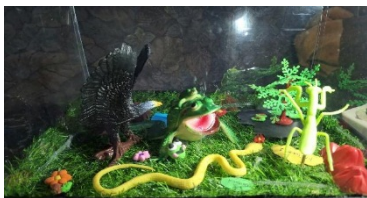
Hasil penelitian berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi membahas bagaimana penggunaan media diorama penerapan media diorama dalam motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan di sekolah dasar. Hasil analisis data adalah sebagai berikut:

PENERAPAN MEDIA DIORAMA

Hasil observasi, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama materi rantai makanan yang dilakukan di SD Muhammadiyah 4 Zamzam Sidoarjo berjalan sangat lancar, peserta didik sangat antusias dikarenakan langsung melihat media konkret. Guru langsung menjelaskan materi rantai makanan menggunakan media diorama. Setelah guru menjelaskan, Guru meminta salah seorang peserta didik untuk maju ke depan kelas melihat media diorama secara bergantian. Kemudian peserta didik diperbolehkan untuk bertanya jika peserta didik tidak mengerti tentang

materi rantai makanan. Kemudian, Guru akan menjawab pertanyaan peserta didik hingga hingga peserta didik paham tentang materi rantai makanan. Salah satu guru yang diwawancarai mengatakan bahwa diorama merupakan pendekatan pembelajaran yang terbukti berhasil untuk menyampaikan materi abstrak seperti rantai makanan. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, seperti membaca buku atau ceramah, guru menilai media ini dengan sangat positif.

"Penggunaan media diorama dalam pembelajaran telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap antusiasme peserta didik dibandingkan metode konvensional". Hal ini seperti yang di ungkap. *"Peserta didik tidak hanya membayangkan, tetapi juga melihat representasi nyata hubungan antar komponen dalam ekosistem."* (Informan AY)



Gambar 1.1 Media Diorama

Berdasarkan hasil observasi diorama juga dapat membuat materi lebih mudah dipahami. Diorama

memberikan gambaran konkret yang membantu peserta didik mengingat ide-ide untuk waktu yang lebih lama. Dengan pemahaman yang lebih baik, peserta didik merasa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan guru atau menjelaskan materi yang telah peserta didik pelajari kepada teman-temannya. Kepercayaan diri ini meningkatkan keinginan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan memberikan pendapat.

Penggunaan diorama juga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peserta didik sering bertanya tentang hal seperti bagaimana bagian-bagian tertentu dalam rantai makanan berinteraksi dengan satu sama lain. Peserta didik juga lebih tertarik untuk berdiskusi dengan teman-teman dalam membahas bagaimana ekosistem menghubungkan produsen dan konsumen. Pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis. Ekspresi Bahagia dan semangat peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik menikmati pembelajaran dengan media diorama.

Salah satu peserta didik yang diwawancarai menyatakan "Saya

sangat senang karena pembelajaran menggunakan media diorama seperti bermain sambil belajar" (Informan SET). Sementara itu peserta didik lainnya menyatakan "Diorama memberikan pemahaman yang lebih baik tentang rantai makanan," (Informan GRA). Pernyataan ini menunjukkan bagaimana diorama dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Sebagaimana dalam penelitian bahwa pembelajaran berbasis diorama, terutama dalam mata pelajaran IPA, berdampak positif dan signifikan pada pemahaman peserta didik. Penelitian ini dapat diperkuat dalam penelitian (Bali, 2023) Membuktikan bahwa diorama efektif dalam merangsang kreativitas peserta didik.



Gambar 1.2 Saat Melakukan Wawancara Dengan Peserta Didik

MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SELAMA PEMBELAJARAN MEDIA DIORAMA

Hasil observasi, membuktikan bahwa peserta didik dengan menggunakan media diorama mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi lebih jauh materi pembelajaran. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan representasi visual materi, yang membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, eksplorasi ini membantu peserta didik menemukan hubungan antara teori dan aplikasi praktis. Diorama membuat peserta didik merasa pelajaran tidak lagi monoton. Ini membantu peserta didik menghindari rasa bosan yang sering terjadi dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Media diorama menyediakan aktivitas interaktif, yang membuat suasana belajar menjadi dinamis dan beragam. "saya melihat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran ketika guru menggunakan media ajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik". (Informan AY) Guru sering melihat semangat peserta

didik meningkat saat berpartisipasi dalam kegiatan belajar berbasis media.



Gambar 1.3 Saat Melakukan Wawancara Dengan Guru

Pada hasil wawancara peserta didik menyatakan *“Saya suka pembelajaran ini karena saya melihat secara langsung, sehingga saya lebih sering bertanya ke guru”* (Informan SET). Selain itu peserta didik lainnya juga menegaskan *“pembelajaran dengan media diorama saya lebih mengingat materi dan pembelajarannya tidak membosankan”* (Informan GRA). Hasil wawancara tersebut penggunaan media diorama dalam pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. dengan salah satu peserta didik

Dari hasil penelitian menunjukkan peserta didik merasa senang dan antusias saat berinteraksi dengan media, dan karena diorama memberikan konteks visual yang memperkuat pemahaman peserta

didik, peserta didik lebih termotivasi untuk memahami dan mengingat materi.

Hal ini menunjukkan pengalaman belajar menggunakan diorama tidak hanya menghibur peserta didik, tetapi juga memicu peserta didik agar belajar lebih banyak karena peserta didik merasa dihargai dan memiliki kesempatan untuk berkontribusi pada proses belajar peserta didik sendiri. tetapi juga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis, (Apriliana, 2023) penggunaan diorama dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama untuk konsep-konsep yang bersifat visual dan spasial. seperti materi pembelajaran IPA dan IPS. Penelitian ini relevan dengan temuan (Sari, 2024) menyatakan bahwa hal ini membuktikan bahwa diorama, terutama dalam pelajaran IPA, bisa memicu keaktifan belajar peserta didik.



Gambar 1.4 Saat Pembelajaran
Menggunakan Media Diorama

INOVASI DALAM METODE PEMBELAJARAN MEDIA DIORAMA

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan media diorama telah mendorong motivasi belajar peserta didik. Guru menjelaskan bahwa diorama dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Ini karena, melalui pendekatan visual dan interaktifnya, peserta didik menyajikan konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

Selain itu, penggunaan diorama memungkinkan peserta didik menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, yang mengurangi tekanan dan kebosanan. Diorama meningkatkan pemahaman peserta didik tentang topik dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Diorama juga mendorong minat dan kreativitas peserta didik, mendorong

peserta didik untuk mengeksplorasi dan berpikir kritis.

Hal ini selaras dengan penelitian (Fitriani, 2023) Terbukti bahwa Diorama dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan observasi, analisis, dan interpretasi data terkait ekosistem. Hasil penelitian ini sama dengan temuan (Pratama, 2024) bahwa hasil penelitian memperlihatkan jika keterampilan peserta didik dalam bekerja sama dengan media diorama tercermin pada indikator tanggung jawab, di mana peserta didik mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, dan indikator kerja sama, di mana peserta didik membantu satu sama lain.

TANTANGAN DALAM PENGGUNAAN MEDIA

Meskipun banyak manfaat yang diperoleh, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan saat penerapan media pembelajaran diorama. Guru mengeluhkan tantangan dalam penerapan media pembelajaran diorama "*tantangan yang saya hadapi dalam media pembelajaran diorama adalah keterbatasan waktu untuk membuat media.*" (Informan AY)

Salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan waktu adalah dengan menggabungkan pembuatan diorama dengan kegiatan di luar kelas. Dengan perencanaan yang baik dan pendekatan yang kreatif, peserta didik dapat tetap memanfaatkan media diorama tanpa mengganggu waktu peserta didik di kelas. Langkah ini tidak hanya membantu pembelajaran yang efektif, tetapi juga membuat belajar menyenangkan dan bermakna.

E. Kesimpulan

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dengan model PJBL dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan di SD Muhammadiyah 4 Zamzam menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Diorama membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara nyata, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengingat, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat, ditandai dengan sikap yang lebih kritis dan antusias. Meskipun ada beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu, tetapi

dengan rencana yang baik dan melibatkan peserta didik dalam proses pembuatan diorama, hal ini dapat diatasi. Terbukti bahwa media ini membantu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih signifikan dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, Dan Sauda Julia Merliyana. 2022. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumas pul: Jurnal Pendidikan* 6 (1): 974–80. <https://doi.org/10.33487/Edumas pul.V6i1.3394>.
- Anum, Farida, Dan Muhammad Maghribi Badau. 2023. "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Minat Beli Ulang Pada Official Store Emina Di Shopee" Volume 5 Nomor 1. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V5 i1.10885>.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, Dan Siti Fatimatuz Zahroh. 2023. "Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2): 2943–52.

- <https://doi.org/10.62775/Edukasi.a.V4i2.700>.
- Emda, Amna. 2018. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5 (2): 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>.
- Fitriani, Reka Amalia. 2023. "JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar" Vol 10 No 2. <https://doi.org/10.17509/Jppd.V10i2.61505>.
- Hasanah, Hasyim. 2017. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8 (1): 21. <https://doi.org/10.21580/At.V8i1.1163>.
- Heriyanto, Heriyanto. 2018. "Thematic Analysis Sebagai Metode Menganalisa Data Untuk Penelitian Kualitatif." *Anuva* 2 (3): 317. <https://doi.org/10.14710/Anuva.2.3.317-324>.
- Hidayatullah, Romi, Yuni Mariyati, Akhmad H Mus, Islami Bilal, Dan Zedi Muttaqien. 2020. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Diorama Sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar," Juli. <https://doi.org/10.31764/Jces.V3i1.Xxx>.
- Jailani, M Syahrani, Dan Deassy Arestya Saksitha. 2024. "Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah" Volume 15, Number2.
- Matondang, Fatiha Sabila Putri, Elvina Jahwa, Miftahul Hasanah Habib, Naufal Ariq Nasution, Dan Luthfi Hambali. 2024. "Peran Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tingkah Laku Anak." *Indo-Mathedu Intellectuals Journal* 5 (3): 3424–33. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i3.1353>.
- Pratama, Hervin Rizky, Ishmatun Naila, Dan Meirza Nanda Faradita. 2024. "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem" 09.
- Rahma, Ade Lia Firda. 2023. "Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Dengan Menggunakan Model Pjbl Di Kelas V SDN Monggang Pundong."

- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."
- Sari, Mawar, Rizky Khaliza, Annisa Annisa, Siti Maulidiyah, Dan Nabila Gusti Zahra. 2024. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Melalui Pemanfaatan Media Diorama." *Warta Dharmawangsa* 18 (1): 193–204. <https://doi.org/10.46576/Wdw.V18i1.4265>.
- Siswanto, Ernaz. 2023. "Pengembangan Model Project Based Learning Tentang Kenampakan Alam Dengan Media Diorama Untuk Peningkatan High Order Thinking Skill (Hots) Siswa Kelas 4 Sdn Punten 01 Kota Batu" Vol. 2, No. 2, April 2023, Hlm. 751–774 (April).
- Uznul Zakarina, Avelya Deysi Ramadya, Rahmawati Sudai, Dan Agusrianto Pattipeillohi. 2024. "Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar" Volume 4 Nomor 1,. <https://dx.doi.org/10.37905/Dej.V4i1.2487>.
- Waruwu, Marinu. 2023. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi" 7.
- Yuneva, Hanifah Aulia, Dan Dadan Suryana. 2022. "Efektivitas Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini." *Journal Of Education Research* 3 (3): 125–30. <https://doi.org/10.37985/Jer.V3i3.89>.
- Zamsir, Zamsir, Rahmad Prajono, Dan Siti M. Sari. 2021. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi." *Jurnal Jendela Pendidikan* 1 (03): 134–48. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V1i03.22>.