

Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada tema Indonesiaku kaya budaya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Andi Fathiah Rizky Maharani¹, Lian Gafar Ota², Aljunaid Bakari

¹ Pendidikan Guru Marasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Indonesia.

² Manajemen Pendidikan Islam, Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Indonesia.

³ Pendidikan Guru Marasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Indonesia.

Email*: andifathiahrizkymaharani04@gmail.com¹, lianotaya82@iaingorontalo.ac.id², aljunaidbakari@iaingorontalo.ac.id³,

Received: 23 Mei 2025

Revised: 30 Mei 2025

Accepted: 1 Juni 2025

Published: 5 Juni 2025

Corresponding Author: Andi

Fathiah Rizky Maharani

Email*:

andifathiahrizkymaharani04@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.58176/edu.v6i1.2745>

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



Phone*: +6285231538471

Abstrak: Perubahan dalam kurikulum memberikan tantangan bagi guru untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan isi pelajaran. Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media diorama, dan melihat apakah penggunaan media diorama mempengaruhi hasil belajar siswa pada topik "Indonesiaku Kaya Budaya". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh media diorama. Studi ini dilaksanakan dengan metode kuantitatif yang melibatkan pretest dan posttest pada 21 orang siswa kelas IV SDN 1 Telaga. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest adalah 57,1429, sementara rata-rata skor posttest mencapai 87,2381, yang menunjukkan perbedaan antara proses tanpa intervensi dan dengan adanya intervensi pembelajaran. Setelah dianalisis menggunakan SPSS Statistics 22, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar IPAS, Budaya Gorontalo

Abstract: Changes in the curriculum provide a challenge for teachers to adapt learning media to the content of the lessons. The problems posed in this study are: How are the learning outcomes before and after the use of diorama media, and see whether the use of diorama media affects student learning outcomes on the topic "My Indonesia is Rich in Culture". The purpose of this study is to analyze students' learning outcomes and to determine the effect of diorama media. This study was conducted using a quantitative method involving pretest and posttest on 21 fourth grade students of SDN 1 Telaga. Data was collected through a multiple choice test consisting of 25 multiple choice questions. The results showed that the average pretest score was 57.1429, while the average posttest score reached 87.2381, which showed the difference between the process without intervention and with the learning intervention. After analyzing using SPSS Statistics 22, a significance value (2-tailed) of 0.000 was obtained.

Keywords: Diorama media, IPAS Learning Outcomes, Gorontalo Culture

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif siswa, yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik (Bukori, 2020). Salah satu media yang memiliki potensi adalah diorama, yang merupakan representasi tiga dimensi dari suatu konsep, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Sonah, 2018). Namun, perubahan kurikulum memberikan tantangan bagi pendidik dalam menyesuaikan media pembelajaran. Pada tahun 2023/2024, SDN 1 Telaga masih menerapkan Kurikulum 2013, yang dimana hasil belajar siswa menunjukkan kekurangan, dengan banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Wawancara dengan wali kelas IV mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran didominasi oleh media cetak dan elektronik yang tidak dapat memberikan pengalaman konkret, terutama pada materi-materi yang membutuhkan media tersebut, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Data menunjukkan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, bahwa sebesar 88,89% siswa tidak memenuhi KKTP dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan sebesar 77,78% tidak memenuhi KKTP dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka pada tahun 2024/2025, mata pelajaran IPA dan IPS yang kemudian diintegrasikan dalam satu mata pelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu tema dalam mata pelajaran IPAS ialah "Indonesiaku Kaya Budaya", yang membutuhkan pengalaman dan media pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi nyata untuk memperkuat pengetahuan siswa tentang keragaman budaya, dengan fokus materi keragaman lokal khususnya pada daerah Gorontalo.

Media diorama merupakan salah satu bentuk media visual tiga dimensi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan memerlukan pendekatan konkret (Kisma, 2020). Sedangkan Sari et.al. (2024) menyatakan bahwa diorama merupakan media representasi tiga dimensi dari objek atau situasi yang memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami konteks dengan lebih mendalam. Dalam konteks pembelajaran budaya lokal Gorontalo, diorama digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen budaya Gorontalo, yang terdiri dari rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, alat musik tradisional, senjata tradisional, kerajinan khas dan tradisi budaya di Gorontalo.

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, salah satunya ialah meningkatkan daya tarik belajar siswa sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, karena media diorama menyajikan elemen-elemen yang dapat meningkatkan keingintahuan siswa (Ibaddan SH, 2022). Media diorama berperan sebagai alat kognitif yang mendukung pemahaman siswa, mendorong siswa untuk mengamati dan menganalisis elemen-elemen yang terdapat pada media tersebut. Pada Kurikulum Merdeka, penggunaan media diorama sejalan dengan pendekatan inkuiri. Siswa dibimbing untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban langsung melalui eksplorasi bersama media diorama (Septiani, 2021).

Guru dapat memanfaatkan media diorama untuk memicu diskusi dengan pertanyaan-pertanyaan relevan, sehingga siswa dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan mereka kepada teman sebayanya. Pada penelitian ini, jenis diorama terbuka yang menjadi pilihan dalam media pembelajaran pada tema "Indonesiaku Kaya Budaya". Desain media diorama terbuka ini tidak memiliki dinding pembatas dari berbagai sudut, sehingga siswa dapat memungkinkan memahami hubungan dan interaksi antara berbagai elemen budaya Gorontalo dengan lebih baik. Penggunaan media diorama diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap keragaman budaya lokal, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Gorontalo, yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan tanda yang mengindikasikan seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Hasil belajar terbagi menjadi tiga kategori: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Berdasarkan pernyataan Purwanto, "hasil belajar adalah wujud kemampuan yang muncul sebagai akibat dari perubahan perilaku yang dipicu oleh proses pendidikan" (Purwanto,

2019). Hasil belajar kognitif merupakan aspek dalam menilai pemahaman siswa, yang diukur melalui tes seperti mengadakan ulangan harian, tengah semester dan akhir semester, untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran oleh siswa (Daud, 2020).

Hasil belajar afektif merupakan capaian belajar yang berhubungan dengan aspek sikap siswa yang diperoleh saat mengikuti pembelajaran, yang memuat partisipasi siswa dalam pembelajaran dan mengerjakan LKPD secara berkelompok (Mahmudi et al., 2022). Hasil belajar afektif mencakup kemampuan siswa dalam menunjukkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kejujuran serta sikap saling menghargai antar anggota kelompok. Hasil belajar psikomotorik merupakan capaian pembelajaran yang berkaitan dengan fisik dan kemampuan melakukan tindakan atau gerakan yang melibatkan otot dan fisik setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini meliputi aspek persiapan dan proses pembelajaran yang dilakukan melalui observasi saat kegiatan atau diskusi kerja kelompok (Putra et al., 2024).

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu: 1) Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Bersikap Toleran dalam Keberagaman Sosial Masyarakat di kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa pengembangan media diorama layak digunakan dalam belajar, terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai rata-rata 96% dan tingkat efektivitas 0,68, yang termasuk dalam kategori afektif (Charoline, 2023). Penelitian berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Tiga Dimensi pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilum Muhtadiin," yang dihasilkan dari wawancara dengan siswa, menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan diorama karena mereka dapat berpartisipasi dengan aktif.

Peneliti juga mencatat adanya perbedaan dalam hasil belajar sebelum dan setelah penerapan media diorama, serta mencatat peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media tersebut di kelas (Rifayanti, 2021). Penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Diorama pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri 104 dan 305 Perguruan" telah membuktikan bahwa penggunaan media diorama mampu secara signifikan memperbaiki hasil belajar siswa, yang terlihat dari adanya peningkatan nilai pada setiap siklus (Nurmala Dewi, 2023).

Metode

Dalam studi ini, pendekatan kuantitatif digunakan dengan jenis desain yang dipilih adalah pre-eksperimendengandesain pretest-posttestdalam satu kelompok. Adapun bentuk dari gambaran desain penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

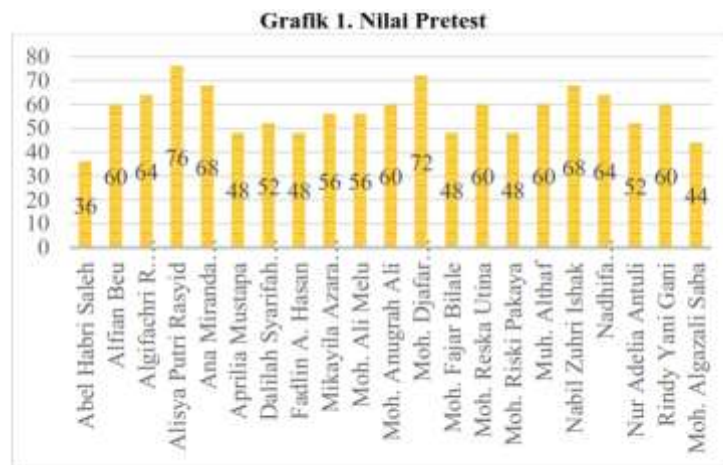
Pretest	Treatment	Posttest
O₁	X	O₂

Adapun lokasi dari penelitian ini bertempat di SDN 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo serta populasi pada pelaksanaan penelitian merupakan semua siswa di kelas IV SDN 1 Telaga dengan keseluruhan siswa ialah 21 orang siswa. Cara pengambilan sampel dilaksanakan melalui teknik sampling jenuh, yaitu seluruh siswa menjadi contoh. Instrumen penelitian berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan dua kali yakni pada pemberian pretest dan pemberian posttest. Data yang sudah didapat, diolah menggunakan perangkat SPSS Statistic

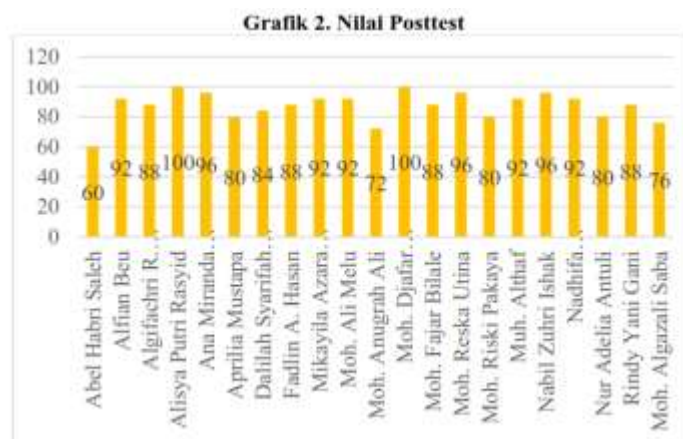
Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian yang diperoleh melalui pemberian tes sebelum pemberian perlakuan dan tes sesudah pemberian perlakuan yang sudah dikerjakan oleh semua siswa di kelas IV SDN 1 Telaga, pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya, dengan fokus budaya Gorontalo. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan proses pembelajaran tanpa adanya perlakuan yang dilanjutkan dengan pemberian pretest. Pemberian perlakuan dengan media diorama dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan kelima, peneliti melakukan pemberian soal posttest kepada siswa. Dari pemerolehan data melalui pemberian pretest, didapat skor tertinggi pretest ialah 76 dan skor terendah ialah 36, dengan

rata-rata 57,1429. Sedangkan data yang diperoleh pada posttest, didapat skor tertinggi ialah 100 dan skor terendah ialah 60 dengan rata-rata 87,2381. Dari data tersebut terlihat perubahan hasil belajar dari setiap siswa berbeda dari tes awal dan tes akhir. Adapun grafik nilai pretest dan posttest, ialah sebagai berikut.



Dilihat dari grafik nilai posttest, terdapat 19 orang siswa yang mencapai standar KKTP yakni 75, dan terdapat 2 orang siswa yang memenuhi standar KKTP.



Data perhitungan yang diperoleh dari uji normalitas adalah:

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRETEST IPAS	,977	21	,885
POSTTEST IPAS	,910	21	,055

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria yang digunakan untuk menguji normalitas Shapiro-Wilk, ialah jika nilai sig pada bagian Shapiro-Wilk > 0,05, berarti data memiliki distribusi normal. Untuk hasil uji normalitas pretest IPAS, nilai sig yang diperoleh adalah 0,885, yang lebih besar dari 0,05, dan untuk hasil uji normalitas posttest, nilai

signya menunjukkan 0,055, juga lebih besar dari 0,05, sehingga baik data pretest maupun posttest dapat dikategorikan sebagai distribusi yang normal.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST IPAS - POSTTEST IPAS	-30,09524	6,27618	1,36958	-32,95212	-27,23835	-21,974	20	,000

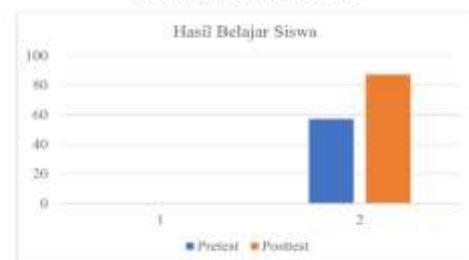
Tabel 3. Uji Paired Sample T-Test

Pemerolehan hasil keputusan menguji uji paired sample t-test berdasarkan hasil sig (2-tailed), yaitu: 1) apabila nilai pada signifikansi (2-tailed) > 0,05 pengambilan keputusannya ialah H0 diterima dan H1 ditolak. 2. Apabila nilai pada signifikansi (2tailed)<0,05 pengambilan keputusannya ialah H1 diterima dan H0 ditolak. Berdasarkan data SPSS Statistic 22 didapatkan nilai pada sign (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Maka diperoleh H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga hipotesis yang diambil ialah adanya pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SDN 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Tabel 4. N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	21	,30	1,00	,7284	,17891
Ngain_Persen	21	30,00	100,00	72,8403	17,89114
Valid N (listwise)	21				

Grafik 3. Hasil Pretest dan Posttest



Dalam penelitian ini, pengukuran perubahan dalam hasil belajar siswa dilakukan dengan tes N Gain. Hasil dari pengukuran tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata. Dalam menganalisis skor N-Gain (Tabel 4) , ditemukan bahwa 0,72 > 0,70 termasuk dalam kategoritinggi, yang menunjukkan bahwa efektivitas yang tercapai adalah tinggi. Untuk nilai NGain dalam bentuk persentase, diperoleh angka 72,84, yang menunjukkan bahwa ini termasuk dalam kategori cukup efektif. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV mengenai topik 'Indonesiaku Kaya Budaya' telah mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada grafik 3.

Dari perbandingan grafik nilai masing-masing siswa, memiliki perbandingan yang berbeda. Dimana hasil grafik posttest meningkat dari hasil pretest. Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh media diorama terhadap hasil belajar, maka dilakukan uji t. Berdasarkan hasil analisis, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS.

Teori ini mengindikasikan bahwa penggunaan media diorama berdampak pada hasil belajar siswa. Charoline, dkk, (2020) menuliskan di jurnal ilmiah PGSD STKIP Subang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Bersikap Toleran dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat pada Kelas V Sekolah Dasar" bahwa pengembangan media diorama menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 0,96% (Charoline, 2023). Kemudian hasil penelitian oleh Zuni Eka Rifayanti (2021), dalam Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, dengan judul "Penggunaan media Pembelajaran Diorama tiga dimensi Pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilum Muhtadiin",

menyatakan bahwa setelah melakukan wawancara Bersama siswa, peneliti menemukan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan media diorama, dikarenakan siswa ikut terlibat aktif dalam menggunakannya. Berdasarkan penelitian, peneliti juga melihat hasil belajar siswa yang meningkat setelah diterapkannya media diorama (Rifayanti, 2021).

Terakhir, hasil penelitian oleh Nurmala Dewi (2023) yang dipublikasikan dalam Jurnal Inspirasi Pendidikan dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Diorama pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri 104305 Pergulaan" menunjukkan bahwa pemanfaatan media diorama dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata pencapaian siswa meningkat di setiap siklus yang dilakukan. Selain itu, kualitas pembelajaran juga menunjukkan kemajuan, meningkat dari 31% pada pra-siklus menjadi 58% di Siklus I, 68% di Siklus II, dan di Siklus III, 79%. Di samping itu, media diorama juga berdampak positif terhadap keterlibatan siswa, membuat mereka lebih fokus dan lebih aktif dalam mengajukan serta menjawab pertanyaan (Nurmala Dewi, 2023)

Kesimpulan

Sebelum penerapan media diorama, terdapat 1 orang siswa yang mencapai standar KKTP yakni 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah, sementara 20 orang siswa tidak yang mencapai standar KKTP. Namun, setelah penerapan media diorama, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat signifikan menjadi 19 orang siswa, dengan 2 orang siswa yang tidak mencapai KKTP. Data pretest menunjukkan rata-rata skor ialah 57,14, sedangkan posttest menunjukkan rata-rata skor meningkat menjadi 87,24, yang mencerminkan perubahan positif dalam pemahaman siswa terhadap materi.

Analisis data dengan menerapkan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t untuk data berpasangan mengindikasikan bahwa distribusi data adalah normal dan ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi (2-tailed) ialah 0,000, yang menunjukkan diterimanya H1. Di samping itu, hasil dari uji N-Gain menunjukkan skor 0,72, yang termasuk dalam kategori tinggi, serta persentase N-Gain sebesar 72,84, yang mengindikasikan efek positif dari penggunaan media diorama dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa media diorama merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami keragaman budaya lokal di Gorontalo.

Referensi

- Bukori. (2020). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar, Vol. 3(3), h. 1749.
- Charoline. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Bersikap Toleran Dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), h. 5767-5778. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1269>
- Daud, M. N. (2020). Pencapaian Hasil Belajar Melalui Peningkatan Kemampuan Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, h. 1-2.
- Ibad, T. N., & SH, N. H. (2022). Penggunaan Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 5(1), h. 51. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v5i1.1579>
- Kisma, A. D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), h. 637. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), h. 3509.

- Nurmala Dewi. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 104305 Pergulaan. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), h. 74-87. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.429>
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, h. 156-157. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Rifayanti, Z. E. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama 3 Dimensi pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilul Muftadiin. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), h. 35-44. <https://doi.org/10.55719/jt.v6i1.261>
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), h. 196. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4265>
- Septiani, D. (2021). Urgensi Pembelajaran Inkuiri di Abad ke 21: Kajian Literatur. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1), h. 128. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.7784>
- Sonah. (2018). Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin Nw Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018. Universitas Islam Negeri Mataram.