

PENGARUH MEDIA DIORAMA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI SERENGAT

Hidayah Aprilia¹, Nurul Kemala Dewi², Prayogi Dwina Angga³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

[1hdhaprilia@gmail.com](mailto:hdhaprilia@gmail.com), [2nurulkemala_fkip@unram.ac.id](mailto:nurulkemala_fkip@unram.ac.id)

[3prayogi.angga@unram.ac.id](mailto:prayogi.angga@unram.ac.id)

ABSTRACT

The limitations of the learning media used in the learning process at Serengat State Elementary School have an impact on low student learning outcomes. This research aims to determine the effect of using diorama media on the learning outcomes of VB class students, because this media is considered capable of increasing abstract understanding through real two-dimensional visual illustrations in the form of picture boards with several picture elements that support each other. This research uses quantitative methods by design pre-experimental one group pretest-posttest. The sample consisted of 21 VB class students who were selected using techniques purposive sampling. Hypothesis testing using the Wilcoxon Signed-Rank Test in SPSS-25 shows a significance value of 0.001. The significance value is ≤ 0.05 , then H_a is accepted and H_0 rejected. These results indicate that the use of diorama media has a significant effect on improving the learning outcomes of class VB students at Serengat State Elementary School on the subject of human digestive organs.

Keywords: Diorama Media, Learning Outcomes, Human Digestive Organs

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri Serengat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas VB, karena media tersebut dinilai mampu meningkatkan pemahaman abstrak melalui ilustrasi nyata visual dua dimensi dalam bentuk papan bergambar dengan beberapa elemen gambar yang saling mendukung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*. Sampel terdiri atas 21 siswa kelas VB yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada SPSS-25 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001. Nilai signifikansi tersebut ≤ 0.05 , maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri Serengat pada materi organ pencernaan manusia.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar, Organ Pencernaan Manusia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan pengetahuan seseorang. Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga bisa terjadi di lingkungan keluarga, masyarakat, bahkan dalam interaksi sehari-hari. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mempersiapkan individu agar mampu menghadapi tantangan kehidupan dan berperan aktif dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Busthan (2022) yang mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses yang erat kaitannya dengan kehidupan, di mana tidak hanya berfokus pada pengembangan individu, tetapi juga interaksi dan kontribusi terhadap masyarakat. Pendidikan didefinisikan sebagai keniscayaan yang berlangsung secara alami dalam masyarakat, berfungsi untuk menjaga keberlangsungan masyarakat, dan merupakan proses pembaharuan yang terus-menerus.

Di zaman sekarang, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi masa depan. Pendidikan yang baik

adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi setiap individu secara optimal. Selain fokus pada pengembangan akademik, pendidikan yang baik juga harus memperhatikan aspek emosional, sosial, dan moral siswa. Pada akhirnya, pendidikan yang baik adalah yang mampu menginspirasi siswa untuk terus belajar sepanjang hidup dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Hasil belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan pendidikan, karena merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar penting bagi siswa, karena menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Dengan mengetahui hasil belajar, siswa bisa mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pelajaran tertentu. Secara umum, hasil belajar dibedakan menjadi 3 yaitu hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Yulianto, 2021). Hasil belajar kognitif sangat penting dalam proses pendidikan, karena mempengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang

diperoleh (Nursehah & Ristianingsih, 2022).

Berdasarkan temuan dari observasi yang dilakukan selama program Kampus Mengajar 7 dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Serengat, media yang digunakan selama proses pembelajaran berupa gambar yang ada di buku paket, tetapi faktanya media yang digunakan untuk mengajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS masih minim. Di samping itu, walaupun guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran, siswa masih sulit memahami materi, sehingga memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi tentang organ pencernaan manusia, yang terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2017).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kategori utama (Marlina & Sholehun, 2021) yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi bakat, minat, motivasi, dan cara belajar. Di sisi lain, faktor eksternal yang mempengaruhi

hasil belajar meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Lingkungan sekolah, termasuk pengajaran guru berperan penting dalam mendukung hasil belajar siswa, seperti model pembelajaran, media pembelajaran, dan metode pengajaran. Media pembelajaran dianggap penting, karena dapat digunakan dalam berbagai model dan metode pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa, serta membantu menjelaskan materi yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami.

Dari pernyataan tersebut, diduga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru ternyata memainkan peranan penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan ketika media pembelajaran diterapkan secara efektif. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada materi organ pencernaan manusia adalah dengan menggunakan media diorama.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran diorama. Diorama adalah sebuah media pembelajaran yang menggambarkan situasi atau peristiwa tertentu secara visual untuk membantu siswa memahami konsep atau materi pelajaran dengan lebih mudah. Dalam konteks pendidikan, diorama sering digunakan untuk membantu siswa memahami konsep atau materi pelajaran yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Sesuai dengan pendapat dari Hafsah, Soleh & Dewi (2023) menyatakan media diorama adalah salah satu jenis alat peraga yang berbentuk representasi visual tiga dimensi atau dua dimensi dalam beberapa kasus dari suatu peristiwa, situasi, atau konsep. Media ini digunakan pada pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA karena memberikan pemandangan konkret dari materi pelajaran.

Penggunaan media diorama dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2017). Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama, dan sama-sama membahas tentang materi organ pencernaan

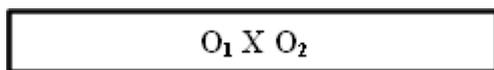
manusia. Peningkatan terlihat dari nilai akhir atau nilai *posttest* siswa dengan membandingkan nilai *pretest*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kuantitatif, menurut Veronica dkk. (2022) adalah pendekatan yang memanfaatkan angka-angka dalam semua tahapan penelitian, mulai dari pengumpulan, pengolahan, hingga penyajian data.

Desain yang digunakan adalah eksperimen. Sugiyono (2020) menyatakan desain ini adalah metode yang dipakai untuk menentukan pengaruh suatu perlakuan kepada variabel bebas terhadap variabel terikat dalam keadaan terkontrol. Sugiyono (2020) berpendapat ada beberapa jenis desain eksperimen yang sering digunakan, seperti *pre-experimental design*, *true experimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*. Pada penelitian ini, tipe eksperimen yang diterapkan adalah *pre-experimental design* yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol dan sampel yang digunakan tidak diambil dengan acak. Desain

dilaksanakan sebanyak dua kali pengujian, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Adapun desain penelitian metode *one group pretest posttest design* menurut Sugiyono (2020) sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum perlakuan).

X = Perlakuan.

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan).

Populasi yang digunakan adalah semua siswa kelas V di SD Negeri Serengat berjumlah 38 siswa. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari seluruh siswa kelas VB SD Negeri Serengat yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik *purposive sampling* digunakan, yaitu teknik sampling yang digunakan jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu (Santina, Hayati & Oktarina, 2021).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang digunakan untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media diorama. Dalam desain *one group pretest-posttest*, tes dilakukan dua kali. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran dengan media diorama untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang materi organ pencernaan, dan *posttest* diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Digunakan mengukur hasil belajar siswa kelas VB di SD Negeri Serengat. Tes dilaksanakan dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Bentuk tes adalah pilihan ganda. Kisi-kisi soal yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Deskripsi
Memahami	Menunjukkan enzim yang membantu proses pencernaan makanan, pemahaman terhadap penyakit yang disebabkan oleh bakteri, menunjukkan fungsi organ pencernaan

	manusia beserta organ berupa kelenjar, dan menunjukkan cara menjaga kesehatan organ pencernaan manusia.
Mengaplikasikan	Mendiagnosis jenis gangguan dan gejalanya pada sistem pencernaan manusia dan mengaplikasikan fungsi organ dalam proses pencernaan manusia.
Menganalisis	Menganalisis cara pencegahan terjadinya gangguan sistem pencernaan manusia. Menganalisis fungsi organ pencernaan manusia. Membedakan pencernaan mekanik dan kimiawi.
Mengevaluasi	Mengurutkan sistem pencernaan manusia.

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka selanjutnya dilakukan uji instrumen, dalam hal ini digunakan uji validitas dan reliabilitas dengan SPSS-25. Dalam penelitian ini, validitas diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*. Setelah itu, dilakukan teknik analisis data, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji nonparametrik

Wilcoxon Signed-Rank Test untuk data yang berdistribusi tidak normal.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum instrumen soal digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validasi instrumen oleh validator ahli. Validasi dilakukan terhadap aspek penilaian materi soal, konstruksi soal, dan penggunaan bahasa. Dari hasil validasi terhadap setiap butir aspek oleh validator ahli, diperoleh skor keseluruhan sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji validasi instrumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal
Materi Soal			
1.	Soal-soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	5	5
2.	Soal-soal sesuai dengan indikator soal	5	5
3.	Batasan pertanyaan dirumuskan dengan jelas	4	5
4.	Mencakup materi pelajaran secara representatif	5	5
Konstruksi			
5.	Petunjuk mengerjakan soal dinyatakan dengan jelas	4	5
6.	Kalimat soal tidak menimbulkan	4	5

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal
	penafsiran ganda		
7.	Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat perintah yang jelas	4	5
Bahasa			
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3	5
9.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	5
10.	Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa	3	5

Sebelum instrumen soal digunakan dalam penelitian, dilakukan uji coba instrumen (uji pra-penelitian) pada siswa kelas V di sekolah lain yang tidak menjadi subjek penelitian dengan jumlah 33 siswa. Kelas tersebut telah memperoleh pembelajaran mengenai materi organ pencernaan manusia. Data hasil uji coba instrumen dianalisis menggunakan SPSS-25 dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Kriteria penilaian validitas butir soal ditentukan berdasarkan nilai koefisien korelasi (r hitung) yang dibandingkan dengan nilai r tabel. Butir soal dikatakan valid, jika r hitung $\geq r$ tabel. Butir soal dikatakan tidak valid, jika r hitung $< r$

tabel. Dari hasil uji validitas, diperoleh bahwa setiap butir soal dinyatakan valid, sehingga instrumen soal dapat digunakan dalam penelitian. Selain itu, hasil uji reliabilitas pada data pra-penelitian dengan *Cronbach's Alpha* adalah 0.864. Dari hasil tersebut *Cronbach's Alpha* ≥ 0.6 , maka data dapat dinyatakan reliabel.

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media diorama pada materi organ pencernaan manusia. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest* yang cukup mencolok. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan setelah perlakuan, sebagian besar siswa telah mencapai bahkan melampaui KKM yang telah ditentukan. Hasil analisis statistik deskriptif dari *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VB dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics			
	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>
Pretest	0	90	39.05
Posttest	35	100	80.48
Valid (listwise)	N		

Hasil pengujian validitas dan reliabilitas pada data *pretest* serta *posttest* siswa kelas VB dinyatakan valid dan reliabel, dengan reliabilitas data *pretest* sebesar 0.897, data *posttest* sebesar 0.890. Hasil uji normalitas pada data *pretest* sebesar 0.203, sedangkan data *posttest* sebesar 0.001. Data dikatakan berdistribusi normal jika *p-value* (Sig.) > 0.05. Sedangkan, data *posttest* memenuhi syarat *p-value* (Sig.) ≤ 0.05, maka data *posttest* tidak berdistribusi normal, sehingga dilakukan uji hipotesis nonparametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* sebesar 0.001. Signifikansi ini memenuhi syarat *Asymp. Sig. (2-tailed)* ≤ 0.05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan bahwa ada pengaruh media diorama materi organ pencernaan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SD Negeri Serengat.

Hal lainnya juga mengindikasikan bahwa penggunaan media diorama mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, karena media ini memberikan ilustrasi nyata visual dua

dimensi dengan beberapa elemen gambar yang saling mendukung dari konsep yang abstrak, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Ningrum (2017). Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama. Peningkatan terlihat dari nilai akhir atau nilai *posttest* siswa dengan membandingkan nilai *pretest*.

Media diorama terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Karakteristik diorama yang bersifat visual dan menarik menjadikan siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan diorama, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga mengamati, menyentuh, dan bahkan mendiskusikan secara langsung komponen yang ada dalam diorama. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Muchtar, Sahabuddin & Sayidiman (2023).

Keberhasilan pembelajaran menggunakan media diorama dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki berbagai macam gaya belajar. Hal ini sesuai

dengan pernyataan Pagarra dkk. (2022) bahwa anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara menarik dan penuh warna. Mereka memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan lebih tertarik pada objek-objek yang bisa mereka lihat, sentuh, atau eksplorasi secara langsung. Media diorama sangat relevan, karena menyajikan objek dua dimensi dengan beberapa elemen gambar yang menyerupai bentuk asli dari organ pencernaan manusia lengkap dengan struktur yang mudah dikenali. Dengan melihat bentuk organ yang divisualisasikan dalam media, siswa dapat mengaitkan informasi abstrak yang mereka dengar dengan visualisasi konkret yang mereka lihat, sehingga proses internalisasi pengetahuan menjadi lebih efektif. Bahkan, diorama mampu menstimulasi rasa penasaran siswa, yang kemudian mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan lebih dekat, serta terlibat dalam diskusi aktif bersama teman maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat

meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan dalam proses belajar mengajar.

Dari segi perencanaan pembelajaran, penggunaan media diorama juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Guru tidak lagi harus menjelaskan secara verbal dan abstrak mengenai bentuk dan fungsi organ pencernaan manusia, yang seringkali sulit dibayangkan oleh siswa jika hanya mengandalkan teks atau gambar datar di buku pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Evitasari dkk. (2022), di mana media diorama digunakan untuk membantu memvisualisasikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media visual seperti diorama, penjelasan guru menjadi lebih terarah dan terbantu oleh ilustrasi yang ditampilkan. Hal ini mempercepat pemahaman siswa terhadap materi dan mengurangi kebingungan yang biasanya muncul ketika siswa hanya menerima informasi verbal tanpa dukungan visual yang jelas. Selain itu, media diorama membantu guru dalam menjaga alur pembelajaran tetap menarik dan fokus, karena perhatian siswa cenderung terpusat

pada objek konkret yang ditampilkan di depan kelas. Proses pembelajaran pun menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, karena guru bisa mengintegrasikan berbagai strategi, seperti tanya jawab berbasis observasi atau diskusi kelompok kecil. Bahkan, media ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi informal, di mana guru dapat mengamati respon dan pemahaman siswa secara langsung saat mereka mengamati dan menjelaskan bagian-bagian dalam diorama. Oleh karena itu, media diorama tidak hanya mempermudah dalam penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi belajar mengajar secara keseluruhan.

Penerapan media ini juga memberikan dampak positif terhadap interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengeksplorasi dan memahami materi melalui media yang digunakan. Interaksi dua arah ini menciptakan dinamika kelas yang lebih hidup dan memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Hal

ini sejalan dengan pendapat dari Jannah dkk. (2019) media diorama berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan siswa dalam mencapai pemahaman bersama.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar adalah mengubah persepsi siswa bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Banyak siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep dalam IPA karena disampaikan secara abstrak dan tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata. Penggunaan media diorama terbukti mampu mengatasi tantangan ini. Pembelajaran yang awalnya dirasa berat menjadi menyenangkan karena adanya media yang bersifat menarik dan interaktif (Amalia dkk., 2017). Visualisasi bentuk dan posisi organ pencernaan dalam tubuh manusia membantu siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari, seperti proses pencernaan makanan. Dengan demikian, materi yang semula tampak jauh dari realitas siswa kini menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Antusiasme siswa juga meningkat

karena mereka merasa belajar sambil bermain, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Keaktifan ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, yang dalam jangka panjang dapat memperbaiki sikap mereka terhadap mata pelajaran IPA secara umum. Semakin tinggi motivasi dan rasa suka terhadap pelajaran, maka semakin besar peluang bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media diorama materi organ pencernaan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SD Negeri Serengat. Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis pada perhitungan SPSS sebesar 0.001. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama materi organ pencernaan manusia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SD Negeri Serengat.

Penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat

abstrak, khususnya pada materi organ pencernaan manusia. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep secara visual, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, dan interaksi selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185–198.
- Busthan, A. (2022). *FILSAFAT PENDIDIKAN: Sebuah Pengantar Awal*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nabire.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1–9.
- 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.
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(2), 67–77.

- Marlina, L., & Sholehun. (2021). *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*. 66–74.
- Muchtar, F., Sahabuddin, E. S., & Sayidiman. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPA Kelas V UPT SPF SD Inpres Unggulan Toddopuli Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(1), 81.
- Ningrum, F. M. A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Nursehah, U., & Ristianingsih, Y. D. (2022). Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan pada Siswa Kelas V di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. *Jurnal Primagraha*, 03(01), 29–40.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Santina, R. O., Hayati, F., & Oktariana, R. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Sibling Rivalry Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Alfabeta Press.
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Pt. Global Eksekutif Teknologi*.
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 6–11.