

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
DIORAMA TUGAS PEMERINTAHAN DESA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATERI INFORMASI LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL
KELAS III DI SDN PAKIS V SURABAYA**

Enjelika Saputri*, Lusy Tunik M, Ahmad Khairussyifa A

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, ³SDN Pakis V
Surabaya

Alamat e-mail : [1peserta.212287@ppg.belajar.id](mailto:peserta.212287@ppg.belajar.id), [2lusytm_fbs@uwks.ac.id](mailto:lusytm_fbs@uwks.ac.id)
[3syifaahmad9061@gmail.com](mailto:syifaahmad9061@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the diorama media of village government tasks in improving the learning outcomes of grade III students of SDN V Surabaya on the material of understanding information related to the residential environment based on RT, RW, and village heads. The PBL model was chosen for its ability to encourage students to think critically in solving problems, while dioramas provide three-dimensional visual representations that help students understand the tasks and roles of government at the village level. The research uses the Classroom Action Research (PTK) method with two learning cycles. The results showed a significant improvement in student learning outcomes, with the percentage of classical completeness increasing from 54% in the pre-cycle to 75% in the first cycle, and 89% in the second cycle. The grade point average also increased from 68.2 in the pre-cycle to 74.6 in the first cycle, and 82.3 in the second cycle. The application of the diorama-assisted PBL model has been proven to be effective in improving students' understanding of the duties and roles of government at the village level, as well as improving their ability to identify and solve problems related to the residential environment.

Keywords: PBL, diorama, learning outcomes, pkn

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media diorama tugas pemerintahan desa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V Surabaya pada materi memahami informasi terkait lingkungan tempat tinggal berdasarkan RT, RW, dan kepala desa. Model PBL dipilih karena kemampuannya mendorong siswa berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan, sementara diorama menyediakan representasi visual tiga dimensi yang membantu siswa memahami tugas dan peran pemerintah di tingkat desa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 54% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan 89%

pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 68,2 pada pra-siklus menjadi 74,6 pada siklus I, dan 82,3 pada siklus II. Penerapan model PBL berbantuan diorama terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang tugas dan peran pemerintah di tingkat desa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan terkait lingkungan tempat tinggal.

Kata Kunci: *PBL, diorama, hasil belajar, pkn*

A. Pendahuluan

Pemahaman tentang lingkungan tempat tinggal merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Soraya et al., 2019). Pada jenjang kelas III, siswa diharapkan mampu memahami informasi terkait tugas dan peran RT, RW, dan kepala desa, sebagai bagian dari pengenalan struktur administratif wilayah tempat tinggal mereka.

Di SDN Pakis V Surabaya, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembagian wilayah administratif tempat tinggal. Kesulitan tersebut meliputi: (1) membedakan cakupan wilayah RT, RW, dan kelurahan; (2) mengidentifikasi peran dan fungsi masing-masing tingkatan administratif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dengan tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 54%.

Permasalahan pembelajaran tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya:

1. Metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan bersifat satu arah
2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan

konsep keruangan wilayah tempat tinggal

3. Minimnya pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa
4. Kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak tentang pembagian wilayah administratif

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih karena karakteristiknya yang menekankan pada pembelajaran berbasis masalah autentik, mendorong siswa untuk berpikir kritis, dan menemukan solusi secara mandiri (Lailatunnahar, 2021)

Problem-Based Learning adalah suatu metode pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam suatu masalah nyata, terbuka, dan kompleks. Siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi sendiri (Zahwa et al., 2022)

Penggunaan media diorama sebagai pendukung model PBL diharapkan dapat memberikan visualisasi konkret terhadap konsep pembagian wilayah tempat tinggal yang abstrak (Charoline et al., 2023)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis efektivitas penerapan model PBL berbantuan diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V Surabaya pada materi memahami informasi terkait lingkungan tempat tinggal berdasarkan RT, RW, kelurahan, dan kecamatan.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Wijayanti et al., 2023) Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Subjek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Pakis V Surabaya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2025.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi, untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran
2. Tes, untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif (Milala et al., 2022; Nurrita, 2018)
3. Wawancara, untuk menggali informasi mengenai respons dan kesulitan siswa
4. Dokumentasi, untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto dan video pembelajaran

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa
2. Soal tes evaluasi hasil belajar (pre-test dan post-test)
3. Pedoman wawancara
4. Dokumentasi kegiatan pembelajaran

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar siswa dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal.

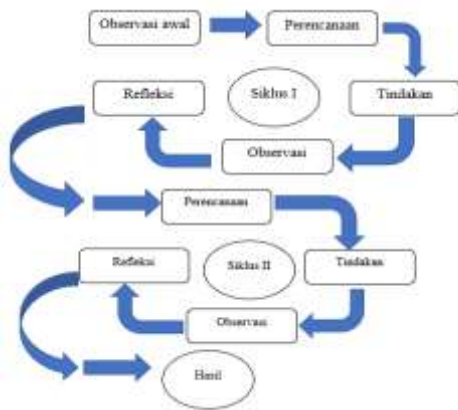
Untuk menghitung nilai rata-rata kelas digunakan rumus:

Rata-rata = $\frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$

Untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal digunakan rumus: Persentase ketuntasan = $\frac{(\text{Jumlah siswa yang tuntas} / \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%}{}$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika ketuntasan klasikal sesuai dengan kebijakan guru mencapai minimal 85% dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Alur tahapan penelitian Tindakan kelas dipaparkan pada gambar berikut yakni:



(Monika et al., 2023).

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus. Pada penelitian Tindakan kelas dilaksanakan observasi awal, perencanaan, tindakan, dan refleksi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penerapan model PBL berbantuan diorama, pembelajaran tentang lingkungan tempat tinggal di kelas III SDN Pakis V Surabaya dilaksanakan dengan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 15 siswa (54%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sesuai dengan kebijakan guru yaitu 75. Nilai rata-rata kelas pada pre-test adalah 68,2.

Berdasarkan observasi, pembelajaran dengan metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kesulitan dalam memahami konsep pembagian wilayah administratif tempat tinggal. Siswa cenderung menghafal tanpa memahami makna dan aplikasi konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Penelitian Siklus I Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Modul Ajar dengan model PBL dan mempersiapkan media diorama yang mengilustrasikan lingkungan tempat tinggal dengan pembagian tugas dan peran RT, RW dan Kepala Desa. Diorama dibuat dengan bahan-bahan sederhana seperti styrofoam, kertas karton, dan miniatur rumah yang menggambarkan beberapa RT dalam satu RW, lengkap dengan fasilitas umum dan kantor RT/RW.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, setelah melaksanakan pre-test, siswa diperkenalkan dengan model PBL dan dibagi menjadi lima kelompok. Setiap kelompok diberikan diorama yang sama namun dengan permasalahan yang berbeda, seperti:

1. Kelompok 1: Pemilihan ketua RT dan perannya dalam Masyarakat
2. Kelompok 2: Pengelolaan sampah di lingkungan RT
3. Kelompok 3: Sistem keamanan lingkungan di tingkat RT dan RW
4. Kelompok 4: Koordinasi antar RT dalam satu RW untuk kegiatan gotong royong
5. Kelompok 5: Peran RW dalam mengatasi banjir di lingkungan tempat tinggal

Pada pertemuan kedua, siswa melakukan penyelidikan terhadap permasalahan yang diberikan dengan menggunakan diorama. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan solusi yang diusulkan.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias dengan penggunaan media diorama. Namun, beberapa siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan solusi. Aktivitas guru dalam membimbing penyelidikan belum optimal, terutama dalam mendistribusikan perhatian ke semua kelompok.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada akhir siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal. Dari 28 siswa, 21 siswa (75%) mencapai KKTP dengan nilai rata-rata kelas 74,6.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain:

1. Pemberian bimbingan yang lebih intensif kepada kelompok yang masih kesulitan
2. Penyederhanaan permasalahan agar lebih mudah dipahami siswa
3. Penggunaan diorama yang lebih detail dan representatif
4. Pemberian scaffolding yang lebih terstruktur dalam proses pemecahan masalah

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. RPP direvisi dengan memberikan alokasi waktu yang lebih banyak untuk proses bimbingan. Media diorama diperbaiki dengan menambahkan elemen visual yang lebih detail, seperti miniatur kantor kelurahan, kantor kecamatan, dan fasilitas umum lainnya yang mencakup wilayah yang lebih luas.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II juga dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa kembali dibagi dalam kelompok dan diberikan diorama dengan permasalahan yang berkaitan dengan kelurahan dan kecamatan, seperti:

1. Kelompok 1: Koordinasi antar RW dalam satu desa untuk program kesehatan
2. Kelompok 2: Peran desa dalam mengatasi kemacetan di lingkungan sekitar sekolah
3. Kelompok 3: Koordinasi desa dengan RT serta RW dalam penanganan bencana
4. Kelompok 4: Program desa untuk meningkatkan kesejahteraan warga
5. Kelompok 5: Pelayanan publik di tingkat desa

Pada pertemuan kedua, siswa melakukan penyelidikan lebih mendalam dengan panduan yang lebih terstruktur. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan membuat miniatur sederhana yang menggambarkan solusi dari permasalahan yang diberikan.

Observasi

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok dan mampu mengidentifikasi permasalahan serta merumuskan solusi dengan lebih baik. Aktivitas guru dalam membimbing penyelidikan juga lebih merata ke semua kelompok. Berdasarkan hasil post-test pada akhir siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dari 28 siswa, 25 siswa (89%) mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 82,3.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus II, penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 89% telah melampaui target minimal 85%. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan diorama efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi memahami informasi terkait lingkungan tempat tinggal berdasarkan RT, RW, kelurahan, dan kecamatan.

Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Perbandingan hasil belajar siswa dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Tiap Siklus

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	68,2	74,6	82,3
Jumlah Siswa tuntas	15	21	25
Persentase Ketuntasan	54%	75%	89%

Dari tabel di atas, terlihat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari 54% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan 89% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan penerapan model PBL berbantuan diorama dalam pembelajaran materi lingkungan tempat tinggal.

Pembahasan

Penerapan model PBL berbantuan diorama dalam pembelajaran materi memahami informasi terkait lingkungan tempat tinggal di kelas III SDN Pakis V Surabaya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini dapat dianalisis berdasarkan beberapa aspek:

1. Peran Model PBL dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Model PBL memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena beberapa alasan:

a. Pembelajaran berbasis masalah kontekstual Permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini sejalan bahwa PBL efektif karena menyajikan permasalahan nyata sebagai konteks pembelajaran (Riskayani, 2022)

b. Pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah Melalui PBL, siswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, dan merumuskan solusi, sehingga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. PBL mendorong siswa untuk mengintegrasikan teori dan praktik dalam memecahkan masalah (Atmojo, 2022)

c. Pembelajaran kolaboratif Dalam PBL, siswa belajar dalam kelompok dan berkolaborasi untuk memecahkan masalah, sehingga terjadi tukar pengetahuan dan pengalaman antar siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky tentang zona

perkembangan proksimal, di mana interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kognitif (Sulistiawati, 2013; Wardani et al., 2019)

2. Kontribusi Media Diorama dalam Pembelajaran

Penggunaan media diorama memberikan kontribusi signifikan dalam keberhasilan pembelajaran karena beberapa alasan:

- a. Visualisasi konkret konsep tugas dan peran pemerintah desa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembagian peran dan tugas RT, RW, dan Kepala desa. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, di mana siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan bantuan objek konkret untuk memahami konsep abstrak
- b. Pembelajaran multisensori Diorama melibatkan indra penglihatan dan peraba siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut Dale dalam Kerucut Pengalaman, semakin banyak indra yang terlibat dalam pembelajaran, semakin baik retensi informasi yang diperoleh (Charoline et al., 2023)
- c. Peningkatan motivasi dan minat belajar Diorama sebagai media tiga dimensi yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa saat mengamati dan mengeksplorasi diorama. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan (Maknunah et al., 2023; Sulistiawati, 2013)

3. Sinergi PBL dan Diorama dalam Pembelajaran

Sinergi antara model PBL dan media diorama menciptakan pembelajaran yang efektif karena:

- a. Diorama mendukung implementasi PBL Diorama menyediakan konteks visual untuk permasalahan yang disajikan dalam PBL, sehingga memudahkan siswa dalam memahami permasalahan dan merumuskan solusi. Hal ini sejalan bahwa PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan konteks yang relevan dengan kehidupan siswa (Datreni, 2022; Ramdan et al., 2024)
- b. PBL memberikan kerangka proses untuk eksplorasi diorama Model PBL memberikan kerangka proses yang sistematis untuk eksplorasi diorama, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi solusi. Hal ini membantu siswa mengoptimalkan penggunaan diorama sebagai sumber belajar.
- c. Kombinasi keduanya menciptakan pembelajaran yang bermakna Kombinasi antara PBL dan diorama menciptakan pembelajaran yang bermakna (meaningful learning), di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap positif terhadap lingkungan tempat tinggal.

E. Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model PBL berbantuan diorama dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V Surabaya pada materi memahami informasi terkait lingkungan tempat tinggal berdasarkan RT, RW, kelurahan, dan kecamatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari 54% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan 89% pada siklus II.

2. Model PBL berbantuan diorama efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep RT, RW, kelurahan, dan kecamatan, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan terkait lingkungan tempat tinggal.
3. Keberhasilan penerapan model PBL berbantuan diorama didukung oleh beberapa faktor, antara lain: (a) permasalahan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa, (b) media diorama yang memberikan visualisasi konkret terhadap konsep keruangan, (c) pembelajaran kolaboratif dalam kelompok, dan (d) bimbingan guru yang intensif dan merata.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah, kepada guru yakni model PBL berbantuan diorama dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran dalam materi yang

berkaitan dengan konsep keruangan atau lingkungan tempat tinggal.

Pemilihan permasalahan dalam PBL hendaknya kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Bimbingan dan scaffolding yang intensif perlu diberikan, terutama pada tahap awal penerapan model PBL.

Bagi Sekolah yakni perlu adanya dukungan dalam penyediaan sarana dan prasarana untuk pembuatan media pembelajaran, khususnya diorama. Pelatihan bagi guru tentang implementasi model PBL dan pembuatan media pembelajaran inovatif perlu difasilitasi.

Bagi Peneliti Lain yakni, dapat melakukan penelitian serupa dengan fokus pada aspek afektif dan psikomotor, atau pada materi pembelajaran lain yang relevan. Mengembangkan media diorama yang lebih interaktif, misalnya dengan menambahkan unsur teknologi seperti augmented reality.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Kelas X Di SMA Negeri 1 Gubug. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VII, November*, 471–480.
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/snk/article/view/3110/1910>
- Charoline, Hetilaniar, & Pratama, A. (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), 5767–5778.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1269>
- Datreni, N. L. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 369–375.
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.49468>
- Lailatunnahar, T. (2021). Metode Pembelajaran Project Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas VII. 1 di SMP Negeri Binaan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1086.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1082>
- Maknunah, U., Umayaroh, S., & Cholifah, P. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Digital Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(1), 65–86.
<https://doi.org/10.17977/um065v3i12023p65-86>
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 198.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Monika, K. A. L., Putrayasa, I. B., Sudiana, I. N., & Sariyasa. (2023). Paired Story Telling Cerita Bergambar Teknologi Pangan Kuliner Lokal Bali Meningkatkan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(2), 93.
<https://doi.org/10.32832/jpg.v4i2>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramdan, A., Qadri, A., Yoenanto, N. H., & N, N. A. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Diorama pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *JIPP*, 7(10), 11324–11332.
<https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3796>
- Riskayani, N. L. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/jjp.v10i1.47192>
- Soraya, D., Jampel, I. N., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Sikap Sosial Dan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 76.
<https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20409>
- Sulistiawati. (2013). Penggunaan

Media Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Tema Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Ketabang 1 Surabaya. *Penelitian Dan Pendidikan Guru SD*, 1(1), 1–5.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgdsd/article/view/2129>

Wardani, D. K., Suyitno, & Wijayanti, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 207–213.

Wijayanti, R. Y., Arafat, A., & Barat, U. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Perencanaan Hutan melalui Model Pembelajaran Collaborative Learning. *PTK*, 3(2), 123.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.147>

Zahwa, N., Shafa, S., Ulya, V. H., Putri, R. I. I., Araiku, J., & Sari, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i2.7936>