

**PEMANFAATAN MEDIA DIORAMA DALAM UPAYA MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SD PADA MATERI IPAS HARMONI
DALAM EKOSISTEM MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH**

Auliya Putri Erlinawati ¹, Mishbahatul Lailiyah Daeng Lala ², Fayza Aulia Miranda³,
dan Melik Budiarti, S.Sos.,M.A.⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

1auliya_2202101109@mhs.unipma.ac.id,

2mishbahatul_2202101110@mhs.unipma.ac.id,

3fayza_2202101111@mhs.unipma.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of understanding among fifth-grade students in learning IPAS, particularly on the topic "Harmony in Ecosystems: Eating and Being Eaten." The aim of this study is to enhance students' knowledge through a problem-based learning model assisted by a Food Chain Diorama as a learning medium. The research was conducted on 11 students of SDN Jiwan 02, consisting of 5 male and 6 female students. The type of research used is Classroom Action Research (CAR), which was carried out in two learning cycles. Based on the percentage results, only 19% of students passed the pre-test. After delivering the material using the Food Chain Diorama as effectively as possible, the percentage increased significantly to 100% in Cycle I. The improvement in academic achievement increased from an average score of 64 in the pre-test to 85 in Cycle I, representing an 81% increase. As the students' average score rose by 21 points, with an overall improvement percentage of 81%, it was concluded that a second cycle was no longer necessary.

Keywords: *Diorama, Learning Achievement, IPAS, Problem-Based Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada masalah kurangnya pemahaman siswa kelas V dalam mempelajari IPAS terutama pada Materi Harmoni dalam Ekosistem topik A : Makan dan Dimakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media Diorama Rantai Makanan. Peneliti melaksanakan penelitian ini pada siswa SDN Jiwan 02 dengan total subjek yang diteliti 11 siswa, yakni 5 siswa laki – laki dan 6 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua kali proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan presentase didapatkan sebesar 19% pada tahap *pretest*, setelah peneliti menyampaikan materi berbantuan media Diorama Rantai

Makanan yang dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin diperoleh peningkatan menjadi 100% pada siklus I. Perkembangan hasil prestasi akademik dari *pretest* dengan rata – rata 64 menjadi 85 pada siklus I sehingga terjadi kenaikan sebesar 81%. Pada siklus I peneliti mampu meningkatkan rata – rata siswa sebesar 21 dengan presentase sebesar 81% sehingga tidak diperlukan lagi adanya siklus II.

Kata Kunci: Media Diorama, Prestasi Belajar, IPAS, Pembelajaran Berbasis Masalah

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan bagian terpenting di sekolah dimana proses inilah yang dapat menjadi tolak ukur prestasi belajar siswa untuk memahami tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut (Arafa et al., 2022) mengemukakan bahwa untuk meraih prestasi yang tinggi dalam belajar, seseorang harus memiliki kognitif atau *Intelligence Quotient* (IQ) yang tinggi, karena intelegensi merupakan bekal potensial yang akan memudahkan dalam belajar sehingga menghasilkan prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar adalah suatu cara yang kemungkinan munculnya atau perubahan suatu tindakan akibat hasil dari reaksi awal yang terbentuk, dengan ketentuan bahwa berubahnya atau timbulnya perubahan itu tidak dikarenakan oleh terdapatnya kematangan atau perubahan sementara yang disebabkan sesuatu

hal. Hasil prestasi belajar terdiri dari tiga yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Albarado & Eminita, 2020)

Hasil prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa) kedua faktor itu harus seimbang. Tidak akan berhasil jika hanya faktor dari luar saja yang mendukung siswa dalam belajar, tetapi jika kemauan dalam diri siswa sudah ada kemudian didukung oleh faktor dari luar maka tujuan dari belajar akan tercapai dan prestasi belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan (Giawa et al., 2020). Kemampuan siswa untuk belajar biasanya ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan oleh guru, atau keduanya. Selaras dengan pendapat (Izzaty et al., 2017) mendefinisikan prestasi belajar merefleksikan penguasaan terhadap

mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru. Menurut (Uki & Ilham, 2020) menyebutkan bahwa prestasi belajar harus mencerminkan tingkatan-tingkatan siswa sejauh mana telah dapat mencapai tujuan yang ditetapkan setiap bidang studi lalu simbol yang digunakan untuk menyatakan nilai, baik huruf maupun angka hendaknya merupakan gambaran tentang prestasi saja.

Berdasarkan observasi siswa pada kelas V di SDN Jiwan 02 ini menunjukkan adanya masalah dalam rendahnya pencapaian hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi 'Harmoni dalam Ekosistem' yang membahas mengenai rantai makanan. Rendahnya prestasi belajar siswa kelas V ini dikarenakan cara mengajar guru masih kurang bervariasi dan cenderung membosankan sehingga siswa menjadi kurang semangat belajar. Tidak adanya media pembelajaran atau alat bantu yang digunakan padahal materi seperti rantai makanan akan lebih mudah dipahami jika disertai gambar atau video. Selain itu, selama pembelajaran

siswa tidak aktif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat langsung di kelas. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran di kelas dimana siswa kurang aktif bertanya dan menanggapi pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Sehingga menyebabkan proses pembelajaran hanya terjadi pembelajaran satu arah.

Permasalahan yang terjadi di SDN Jiwan 02 disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar mata pelajaran IPAS. Selain itu, guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang berpusat pada dirinya sendiri dan hanya mengandalkan media papan tulis. Akibatnya, hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam pembelajaran, sementara yang lain mudah merasa jenuh dan kehilangan minat. Untuk mengatasi hal ini, salah satu solusi yang bisa diterapkan oleh guru adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) adalah model

proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut (Ardianti et al., 2021). (Rachmawati & Rosy, 2020) menemukan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) meliputi pada situasi nyata, siswa didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah dengan pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. Dalam kehidupan nyata, siswa tidak hanya belajar untuk menghafal pelajaran, tapi juga diajak untuk berpikir dan mencari solusi sendiri ketika menghadapi masalah. Mereka didorong untuk menggunakan pengetahuan yang sudah mereka pelajari di sekolah dalam situasi sehari-hari. Melalui berbagai aktivitas belajar, siswa dilatih untuk aktif, mandiri, dan terbiasa memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri. Akan tetapi, keterbatasan guru dalam menguasai beragam model

pembelajaran serta kurangnya kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran menjadi hambatan. Banyak guru masih mengandalkan papan tulis sebagai satu-satunya alat bantu, sehingga pembelajaran terasa monoton dan siswa kurang tertarik atau aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran. Saat ini berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun guru harus jeli dalam memilih media yang akan digunakan. Karena kesesuaian media akan berdampak pada proses dan hasil belajar peserta didik (Puspitasari et al., 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Ani Daniyati et al., 2023). Akan tetapi, guna mencapai hasil yang lebih optimal

diperlukan adanya sarana pendukung seperti media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya media pembelajaran diorama terbukti bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar karena memberikan gambaran situasi atau kondisi objek seperti aslinya sehingga peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami materi yang disampaikan, Oleh karena itu hasil prestasi belajar siswa meningkat (Mayuni et al., 2024). Media pembelajaran diorama menurut (Sari et al., 2024) ini mempunyai kelebihan yaitu disajikan tiga dimensi mini yang diciptakan dengan tujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama ini di buat mirip dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga menciptakan kesan yang nyata. Media pembelajaran dalam bentuk konkret dianggap efektif karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan bersifat nyata atau dapat diamati langsung mampu menarik perhatian sehingga mempermudah pemahaman konsep materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tebal. Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Pada bagian dalam berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam penggunaan media diorama, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tema yang akan disampaikan kepada siswa. Langkah kedua membuat perencanaan pembuatan diorama terlebih dahulu, mulai dari pemilihan bahan, warna, serta menentukan jenis diorama yang akan digunakan. Perencanaan ini bertujuan agar guru tidak kesulitan dalam proses pembuatan diorama tersebut (Seftriana et al., 2020). Sedangkan menurut (Riyanti & Lubis, 2024) Diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk

memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama dapat meningkatkan kemampuan prestasi belajar pada materi harmoni dalam ekosistem pada siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan media diorama dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD pada materi IPAS harmoni dalam ekosistem melalui model Pembelajaran Berbasis Masalah" yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan prestasi belajar IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik rantai makanan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran diorama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Terdapat sejumlah 11 siswa kelas V SDN Jiwan 02 di Jl. Marsma TNI Anumerta R. Iswahjudi No. 73, Jiwan Utara, Jiwan, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Provinsi Jawa Timur. Terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik yang dilakukan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdapat 3 proses, yakni tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian dilaksanakan dua kali tes berupa pra siklus dan siklus 1 yang dilakukan sebelum diberikannya tindakan dan sesudah diberikannya tindakan. Teknik data observasi digunakan karena peneliti terlibat secara langsung pada saat kegiatan di kelas, sehingga peneliti dapat mengamati dan mencatat perilaku dari beberapa siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 dapat digambarkan melalui grafik berikut ini :

Grafik 1 Hasil Belajar Prasiklus



Berdasarkan grafik di atas, didapatkan data bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat bahwa terdapat 9 siswa yang belum tuntas yang di mana standar nilai KKM yang telah ditetapkan guru kelas V yakni ≥ 75 . Pada grafik juga menunjukkan bahwa nilai prosentase ketuntasan lebih kecil daripada prosentase ketidaktuntasan. Dengan demikian, dapat disebutkan nilai hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS masih rendah dari tujuan atau target yang dicapai. Hasil belajar siswa yang rendah tersebut yang masih kurang dari standar KKM terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya siswa belum mengerti dan paham materi yang akan dipelajarinya. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model

dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan siswa untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan ini, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Diorama Rantai Makanan pada mata Pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem yang mana harapannya dapat terjadinya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Jiwan 02.

Pada siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 5 Juni 2025 ada peningkatan dibandingkan pra-siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

Grafik 2 Hasil Belajar Siklus 1



Pada grafik diatas menunjukkan bahwa hasil yang didapat pada

pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan dan telah mencapai target yang diinginkan. Data yang didapat diketahui bahwa siswa yang tuntas terdapat 11 siswa atau 100%. Dapat dikatakan faktor ketuntasan siswa pada prasiklus belum memenuhi KKM dipengaruhi oleh pemahaman peserta didik yang semakin meningkat karena faktor model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Diorama Pada Materi Harmoni dalam Ekosistem. Siswa yang telah memenuhi KKM pada siklus sebelumnya juga dapat dikatakan memiliki peningkatan dalam hal pemahaman dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Diorama berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Diketahui terdapat peningkatan rata-rata siswa 85 dan ditetapkan nilai KKM ≥ 75 maka dapat dikatakan hasil belajar kognitif peserta didik sudah memenuhi target yang diinginkan.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Diorama Rantai Makanan

dapat dikatakan tercapai karena sudah tercapainya tujuan pembelajaran. Dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, selain itu siswa juga dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh peneliti dengan baik. Selama pembelajaran berlangsung keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dikatakan tinggi. Siswa juga sudah aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui grafik dibawah ini :

Grafik 3 Hasil Prasiklus dan Siklus I



Dari gambar grafik dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pretest* mendapatkan hasil *persentase* ketuntasan 19%. Pada saat dilakukan siklus 1 dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Diorama Rantai Makanan*

mencapai persentase ketuntasan 100%. Persentase kenaikan pada siklus I sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Maka dalam siklus I kegiatan penelitian tidak harus dilanjutkan pada siklus selanjutnya karena hasil pada siklus I sudah dinyatakan tuntas, hasil belajar dari setiap siklus telah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria penelitian.

Dari hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan melalui model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan media pembelajaran diorama dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa kelas V SDN Jiwan 02 pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem.

E. Kesimpulan

Penerapan model problem based learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi harmoni dalam ekosistem V SDN Jiwan 02 yang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Peningkatan prestasi belajar siswa dimana pada pretest dengan rata-rata kelas 64, persentase ketuntasan 19% dan pada siklus I dengan rata-rata kelas 85, persentase ketuntasan 100%.

Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu ketuntasan di atas 90%” dan semua siswa kelas V telah tuntas pada siklus I.

DAFTAR PUSTAKA

- Albarado, A. P., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Mts Khazanah Kebajikan. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 167.
<https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.167-174>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjani, I. R. (2019). Pendekatan Problem Solving dengan Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *EDUMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2).
<https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.279>
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar.

- Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981–990.
- Arafa, S., Mursalim, M., & Ihsan, I. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 26 Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 47–54.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2061>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Azis, M. (2022). Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pasca Pandemi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 45–54.
- Fadilah, N., & Musfiqon, H. (2019). Pemanfaatan Media Diorama dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45–52.
- Giawa, M., Mahulae, S., Remigius, A., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 067245 Medan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 327–332.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.483>
- Hidayatullah, R., & Tejapermana, P. (2020). Kelas Gitar Akustik Berbasis Pembelajaran Kooperatif. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(2), 137.
<https://doi.org/10.24114/gondang.v4i2.18676>
- Husnah & Himayatul, A., A. (2023). Aktivitas Belajar dan Prestasi Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 78–85.
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., Setiawati, F. A., & Amalia, R. N. (2017). Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(2), 153.
<https://doi.org/10.22146/jpsi.27454>
- Jufni, M., & Saputra, S. (2020). Kode Etik Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. 8(4).
- Lestari, A., & Sudrajat, A. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–130.
- Mayuni, S., Hendracipta, N., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di Sdn Pagintungan. *Jurnal Holistika*, 7(2), 147.
<https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.147-154>
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons

- Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.33487/edumaspu.l.v4i1.230>
- Pratiwi, N., Putra, B., & Hartono, R. (2023). Pengaruh Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 28(1), 78–86
- Puspitasari, I. A., Studi, P., Matematika, P., Mulawarman, U., Timur, K., & Scholar, G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding*, 2, 75–92.
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rahmayanti dkk., N. (2022). Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Siswa Rendah Prestasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 13(4), 5165–5174.
- Rokhmani, N., & Widiarti, N. (2021). Efektivitas Media Diorama terhadap Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(3), 233–240.
- Royani dkk., E. (2021). Media Pembelajaran dan Keaktifan Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 211–220.
- Saputri, D. (2021). Pengaruh Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2345–2353.
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (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>
- Seftriana, A., Wulan, S., & Hasanah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 6(3), 21–30.
- Setiawan, W., Hatip, A., Huda, N., Martono, B., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & DrSoetomo, U. (n.d.). *Nomor 2 Nopember 2023 Setiawan, W., dkk. Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas* (Vol. 6).
- Sihaloho, E. et al. (2021). Hubungan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 123–131.
- Uki, F., & Ilham, A. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar di SDN

03 Limboto Barat Kabupaten
Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu
Pendidikan Nonformal*, 6(1), 89.
[https://doi.org/10.37905/aksara.6.1
.89-95.2020](https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.89-95.2020)