

IMPLEMENTASI MEDIA DIORAMA UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Devi Sri Wahyuni¹, Najib Jauhari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Malang
devi.sri.2531747@students.um.ac.id¹, najib.jauhari.fis@um.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of diorama media in fostering students' creativity in social studies (IPS) learning in class VIID of SMPN 19 Malang. The background of this research is the low creativity and enthusiasm of students when social studies material is delivered only through lecturing and textbooks, so that concrete and visual learning media are needed to stimulate students' imagination and creative expression. This research used a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through documentation and interviews with students of class VIID SMPN 19 Malang, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the implementation of diorama media was carried out through three stages, namely planning, making the diorama, and presenting the work, and was proven to increase students' creativity, which can be seen from the variety of ideas, the composition of objects, the use of materials, and students' confidence in presenting their work. This study concludes that diorama media is an effective alternative learning media to foster students' creativity in social studies learning at the junior high school level.

Keywords: *Diorama Media, Student Creativity, Social Studies Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media diorama dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIID SMPN 19 Malang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kreativitas dan antusiasme siswa ketika materi IPS hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku teks, sehingga diperlukan media pembelajaran yang konkret dan visual untuk merangsang imajinasi serta ekspresi kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan wawancara terhadap siswa kelas VIID SMPN 19 Malang, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media diorama dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pembuatan diorama, dan presentasi hasil karya, serta terbukti mampu menumbuhkan kreativitas siswa yang tampak dari keragaman ide, komposisi objek, pemanfaatan bahan, dan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan karyanya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media diorama merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: Media Diorama, Kreativitas Siswa, Pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah menengah pertama memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan sosial, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat. Selain penguasaan konsep, kurikulum abad ke-21 menuntut pembelajaran IPS mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas pada diri siswa. Kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan karena berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, dan menuangkan ide dalam bentuk karya nyata.

Pentingnya penguatan kreativitas dalam pembelajaran IPS juga ditegaskan oleh Nurhamidah, Hafsyah, dan Farhurohman (2024) yang menyatakan bahwa keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, perlu dikembangkan secara terintegrasi dalam pembelajaran IPS agar peserta didik mampu menjawab tantangan abad ke-

21 yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi dan adaptif terhadap perubahan. Sapriya (2017) juga menegaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep sosial, tetapi juga harus mampu membekali siswa dengan keterampilan berpikir kreatif untuk memahami dan merespons berbagai fenomena sosial secara kontekstual.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di banyak sekolah, termasuk di kelas VIID SMPN 19 Malang, masih cenderung berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi melalui metode ceramah dan penugasan tertulis, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Materi IPS yang bersifat abstrak, seperti kondisi geografis, keragaman sosial budaya, dan interaksi antarwilayah, sulit dipahami siswa secara utuh apabila hanya disampaikan secara verbal tanpa media visual yang konkret. Akibatnya, siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang antusias, dan ruang untuk mengekspresikan ide maupun kreativitas mereka menjadi sangat terbatas. Padahal, usia siswa di sekolah menengah pertama secara

psikologis masih membutuhkan objek nyata atau representasi visual untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu menjawab permasalahan tersebut adalah media diorama. Diorama merupakan media tiga dimensi berupa miniatur pemandangan, peristiwa, atau kondisi tertentu yang dibuat menyerupai keadaan sebenarnya dengan memanfaatkan berbagai bahan seperti kardus, kertas, plastisin, dan bahan bekas lainnya. Melalui kegiatan merancang dan membuat diorama, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir, merancang tata letak, memilih bahan, dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk karya nyata. Proses inilah yang diyakini dapat menumbuhkan kreativitas siswa, sebab menurut Munandar, kreativitas ditandai dengan kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, dan kemampuan mengkolaborasi gagasan menjadi karya yang lebih rinci. Media diorama juga sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui

pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Beberapa hasil penelitian terdahulu memperkuat urgensi penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Bali dan Zahroh (2023) menemukan bahwa implementasi media diorama secara nyata mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui proses eksplorasi ide dan penyusunan objek yang dilakukan secara mandiri. Sejalan dengan itu, Sapitri, Guslinda, dan Zufriady (2021) mengembangkan media diorama untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar dan menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi kewilayahan secara konkret. Hendrik, Tanggur, dan Nahak (2021) juga membuktikan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Melinda dan Ariyani (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, serta oleh Kusuma (2015) yang menemukan bahwa media diorama dalam

pembelajaran IPS turut meningkatkan kecerdasan spasial siswa dalam memahami aspek keruangan. Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa media diorama memiliki potensi yang konsisten dalam menumbuhkan kreativitas maupun kompetensi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan bagaimana Implementasi Media Diorama dalam menumbuhkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas VIID SMPN 19 Malang, serta faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses implementasi media diorama serta dampaknya terhadap kreativitas siswa dalam Pembelajaran IPS. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran tiga dimensi dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah menengah pertama. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru IPS dalam memilih dan mengembangkan media

pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas serta partisipasi aktif siswa di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam suatu fenomena, yaitu implementasi media diorama dalam menumbuhkan kreativitas siswa, sebagaimana adanya di lapangan tanpa dilakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai proses implementasi media diorama beserta dampaknya terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 19 Malang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIID yang berjumlah 30 siswa/siswi. Subjek dipilih dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menerapkan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media diorama sebagai salah satu bentuk penugasan kreatif siswa. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer

yang diperoleh langsung dari hasil wawancara dan observasi terhadap siswa, serta data sekunder berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan wawancara. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto kegiatan pembelajaran, mulai dari proses diskusi, bimbingan pembuatan diorama, hingga presentasi hasil karya siswa di kelas VIID. Wawancara dilakukan secara langsung dan mendalam kepada beberapa siswa kelas VIID untuk menggali informasi mengenai proses pembuatan diorama, ide atau gagasan yang dituangkan, kendala yang dihadapi, serta perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media diorama. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan kamera untuk dokumentasi kegiatan

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan

merangkum data hasil dokumentasi dan wawancara yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif yang disertai dokumentasi foto kegiatan pembelajaran. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan terus membandingkan data yang diperoleh hingga ditemukan gambaran yang utuh mengenai implementasi media diorama dan dampaknya terhadap kreativitas siswa. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data hasil wawancara beberapa siswa dengan data hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dokumentasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas VIID SMPN 19 Malang, implementasi media diorama dalam pembelajaran IPS dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pembuatan diorama, dan tahap presentasi hasil karya. Ketiga tahap tersebut dilaksanakan secara berkesinambungan dengan

pendampingan guru pada setiap prosesnya.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi IPS yang berkaitan dengan tema pembuatan diorama, yaitu materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat. Setelah materi disampaikan, siswa diarahkan untuk menentukan gagasan atau tema diorama yang akan dibuat sesuai dengan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk memastikan bahwa gagasan yang dipilih relevan dengan tujuan pembelajaran, sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide sesuai dengan kreativitas masing-masing.



Gambar 1 Guru menyampaikan materi

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 2 Siswa menentukan gagasan Diorama

Dokumentasi pada Gambar 1 dan Gambar 2 menjelaskan materi dan prosedur serta bimbingan kepada siswa dalam pembuatan media diorama. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali sejauh mana siswa memahami tema yang akan dituangkan ke dalam diorama, sekaligus menjadi sarana bagi peneliti untuk memperoleh data mengenai proses berpikir kreatif siswa sejak tahap perencanaan.

2. Tahap Pembuatan dan Presentasi Diorama

Pada tahap pembuatan, siswa bekerja secara berkelompok untuk mengumpulkan bahan-bahan sederhana dan bahan bekas seperti kardus, kertas warna, spidol, gunting, lem, dan bahan lainnya, kemudian menyusunnya menjadi sebuah diorama tiga dimensi yang menggambarkan tema Keragaman Sosial Budaya di Indonesia. Selama proses ini, siswa saling berdiskusi

mengenai tata letak objek, pemilihan warna, dan cara menyampaikan pesan dari diorama yang mereka buat.



Gambar 3 Proses Pembuatan Media Diorama

Sumber: Dokumentasi Penelitian

Sebagaimana terlihat pada Gambar 3, siswa tampak antusias berdiskusi sambil menunjukkan hasil karya media diorama sesuai dengan tema yaitu Keragaman Sosial Budaya di Indonesia. Pada tahap presentasi, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil karyanya di depan kelas, termasuk menjelaskan makna dari setiap objek yang mereka susun. Kegiatan ini melatih siswa untuk berani mengomunikasikan gagasan serta menerima tanggapan dari teman maupun guru.



Gambar 4 Mempresentasikan hasil pembuatan Diorama

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Berdasarkan Gambar 4 diatas, setiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil media diorama yang mereka buat, mereka terlihat antusias dan juga tentunya bisa menggali kreativitas siswa dan menumbuhkan sikap saling kerja sama.

3. Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Diorama

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa kelas VIID. Kreativitas siswa dapat diamati dari beberapa indikator, yaitu kelancaran dalam menghasilkan gagasan, keluwesan dalam memilih dan mengkombinasikan bahan, keaslian ide yang dituangkan, serta kemampuan kolaborasi dalam merinci setiap objek pada diorama. Sebagian besar siswa mampu menghasilkan

lebih dari satu alternatif gagasan sebelum akhirnya menentukan konsep diorama yang akan dibuat, yang menunjukkan adanya kelancaran berpikir (fluency).

Keluwesannya (flexibility) tampak dari kemampuan siswa dalam memanfaatkan berbagai jenis bahan yang tersedia di sekitar mereka menjadi objek-objek diorama yang bervariasi, seperti kardus bekas, kertas, spidol, lem dll. Keasliannya (originality) terlihat dari perbedaan tema dan gaya penyajian antar kelompok, meskipun berangkat dari materi IPS yang sama yaitu Keragaman Sosial Budaya di Indonesia. Sementara itu, kemampuan elaborasi tampak dari detail-detail kecil yang ditambahkan siswa untuk memperkuat kesan nyata pada diorama yang mereka buat, misalnya penambahan keterangan atau simbol tertentu.

Seperti yang terlihat pada dokumentasi berikut:



Gambar 5 Hasil media Diorama
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 6 Wawancara dengan siswa
Sumber : Dokumentasi Penelitian

Selain aspek kreativitas dalam bentuk karya, media diorama juga berdampak pada aspek afektif siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih senang dan tertantang dalam belajar IPS karena dapat menuangkan gagasan secara bebas ke dalam bentuk karya nyata, dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan dan catatan. Salah satu siswa yang diwawancarai, Ainun, mengungkapkan bahwa media diorama sangat menarik dan tidak

membuat pelajaran terasa jenuh, sehingga materi IPS yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa media diorama tidak hanya berdampak pada aspek kreativitas, tetapi juga pada minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kepercayaan diri siswa juga meningkat, yang terlihat dari keberanian mereka dalam mempresentasikan hasil karya di depan kelas.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

Terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi media diorama dalam pembelajaran IPS di kelas VIID, antara lain dukungan dan pendampingan guru yang intensif, ketersediaan bahan yang mudah diperoleh siswa, serta kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Antusiasme siswa terhadap kegiatan yang bersifat praktik juga menjadi faktor pendorong yang membuat proses pembelajaran berlangsung lebih hidup.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran di kelas, sehingga sebagian proses pembuatan

diorama harus dilanjutkan di luar jam pelajaran, serta perbedaan kemampuan siswa dalam merancang tata letak objek secara proporsional. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam menentukan ide awal, sehingga memerlukan bimbingan lebih intensif dari guru pada tahap perencanaan.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Munandar (2012) yang menyatakan bahwa kreativitas dapat ditumbuhkan melalui aktivitas yang memberikan kebebasan kepada individu untuk mengembangkan gagasan dan menuangkannya dalam bentuk karya nyata. Media diorama, sebagai media pembelajaran tiga dimensi, memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lancar, luwes, orisinal, dan mengelaborasi gagasan sebagaimana keempat indikator kreativitas tersebut. Hal ini juga memperkuat pandangan Sadiman dkk. (2011) bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dapat membantu siswa memahami konsep abstrak sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pola serupa juga ditemukan pada penggunaan media kreatif lain

dalam pembelajaran IPS. Suryani (2018) menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, sementara Rohayati (2016) membuktikan bahwa pengolahan sampah anorganik menjadi media scrapbook juga efektif menumbuhkan kreativitas siswa pada mata pelajaran yang sama. Sidik (2015) turut menemukan bahwa penerapan media photography dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS. Kesamaan arah temuan dari berbagai jenis media konkret tersebut menunjukkan bahwa unsur penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa bukan terletak pada jenis media secara spesifik, melainkan pada sejauh mana media tersebut memberi ruang bagi siswa untuk merancang, mengolah bahan, dan menuangkan gagasan secara mandiri ke dalam bentuk karya nyata, sebagaimana yang terjadi pada penggunaan media diorama di kelas VIID SMPN 19 Malang.

Temuan ini juga selaras dengan hasil penelitian Amelia dan Fitriani (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran IPS mampu

meningkatkan kreativitas siswa sekolah menengah pertama, khususnya dalam aspek keaslian ide dan keterampilan menyusun objek secara sistematis. Demikian pula dengan penelitian Rahmawati (2019) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan karya nyata dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. Temuan Wulandari dan Prasetyo (2024) turut memperkuat hasil ini, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media diorama efektif menumbuhkan kreativitas belajar siswa sekolah menengah pertama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media diorama di kelas VIID SMPN 19 Malang tidak hanya membantu siswa memahami materi IPS secara konkret, tetapi juga menjadi wahana yang efektif untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media diorama dalam pembelajaran IPS di kelas VIID

SMPN 19 Malang dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pembuatan diorama, dan presentasi hasil karya. Melalui ketiga tahap tersebut, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir kreatif, mulai dari menentukan gagasan, memilih dan mengolah bahan, hingga menyusun objek-objek diorama menjadi satu kesatuan karya yang bermakna. Media diorama terbukti mampu menumbuhkan kreativitas siswa yang tampak dari kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kemampuan elaborasi dalam menghasilkan karya, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan hasil karyanya. Faktor pendukung keberhasilan implementasi media ini antara lain pendampingan guru yang intensif, ketersediaan bahan bekas, dan kerja sama antarsiswa, sementara faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan perbedaan kemampuan siswa dalam merancang tata letak diorama. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru IPS dapat lebih sering menggunakan media diorama atau media tiga dimensi lainnya sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa,

dengan pengelolaan waktu yang lebih terencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: konsep dan pembelajaran* (Edisi ke-8). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, R., & Prasetyo, B. (2024). Pemanfaatan media diorama untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, in press.
- Amelia, S., & Fitriani, D. (2020). Penerapan media diorama dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 5(2), 112-120.
- Rahmawati, N. (2019). Pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(1), 45-53.

- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952.
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 116–125.
- Melinda, W., & Ariyani, Y. D. (2024). Development of diorama-based learning media to improve elementary school students' creative thinking ability. *Journal of Classroom Action Research*, 2(20), 5–9.
- Nurhamidah, J., Hafsyah, A., & Farhurohman, O. (2024). Pengembangan keterampilan 4C (critical thinking, creativity, communication, and collaboration) dalam pembelajaran IPS untuk menjawab tantangan abad 21. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 28–39.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598.
- Kusuma, E. C. (2015). *Peningkatan kecerdasan spasial siswa melalui media diorama dalam pembelajaran IPS* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rohayati, T. (2016). *Peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media scrapbook dalam pembelajaran IPS* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sidik, I. N. (2015). *Peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS melalui penerapan media photography* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Suryani, T. (2018). *Pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.