


## Pengembangan Media Diorama Dalam Pembelajaran Siklus Pada Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III SD TA 2024/2025

Adinda Riana Hermawan<sup>1\*</sup>, Zainuddin Muchtar<sup>2</sup>, Lidia Simanihuruk<sup>3</sup>, Suyit Ratno<sup>4</sup>, Try Wahyu Purnomo<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar/Pasar V, Medan, Sumatera Utara, 20221.

E-mail: [adindahermawan40@gmail.com](mailto:adindahermawan40@gmail.com)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2011>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 09 July 2025

Revised: 18 July 2025

Accepted: 28 July 2025

#### Kata Kunci

Pengembangan, Media  
Diorama, Siklus Pada  
Makhluk Hidup.

#### Keywords

Development, Diorama  
Media, Cycles in  
Living Creatures



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas kelayakan dan efektivitas media diorama dalam pembelajaran siklus pada makhluk hidup untuk siswa kelas III SD TA 2024/2025. Jenis penelitian pengembangan yaitu yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni, *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Subjek penelitian ini sebanyak 25 orang dan merupakan siswa kelas III SDS AI – Washliyah No. 02 Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara serta tes dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat layak”, penilaian validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 82% dengan kategori “sangat layak” dan penilaian validasi oleh ahli praktisi menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil uji *posttest* sebesar 92% kategori “sangat efektif”. Kesimpulan media diorama sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDS AI – Washliyah No.02 Medan.

This study aims to determine the validity, feasibility, and effectiveness of diorama media in learning the cycle of living things for third-grade elementary school students in the 2024/2025 academic year. The type of development research used is ADDIE which consists of 5 stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 25 people and were third-grade students of SDS AI-Washliyah No. 02 Medan. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and tests with quantitative and qualitative data analysis. The results of the validation assessment by material experts showed a percentage of 94% with the category of "very feasible", the validation assessment by media experts showed a percentage of 82% with the category of "very feasible" and the validation assessment by practitioner experts showed a percentage of 88% with the category of "very feasible". The effectiveness of the media was obtained based on the results of the posttest test of 92% in the category of "very effective". The conclusion is that diorama media is very suitable for use to improve the learning outcomes of third-grade students of SDS AI-Washliyah No. 02 Medan.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Adinda Riana Hermawan, et al (2025). Pengembangan Media Diorama Dalam Pembelajaran Siklus Pada Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III SD TA 2024/2025 4(1), 2494 -2500  
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2011>

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Banyak jenis media pembelajaran yang muncul sebagai kreatifitas dan

keterampilan guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dapat membuat peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Cahyadi, 2019, h. 3).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan yaitu media konkret atau disebut dengan media diorama, media diorama sederhana yang merupakan alat untuk memberikan informasi atau menyampaikan pesan kepada orang lain sekaligus sebagai media atau alat bantu pendidikan, media diorama adalah suatu bidang 3 dimensi yang pada bagian tertentu terdapat sesuatu atau benda-benda ilustrasi untuk merangsang daya imajinasi siswa mengenai suatu materi yang disampaikan (Hendratno, 2013). Media diorama digunakan pada materi sumber daya alam karena media ini mengandung ilustrasi bagian-bagian dari alam yang menggambarkan suatu objek tertentu, seperti tumbuhan, hewan, mikroorganisme, dan lain-lain. Media diorama diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar melalui proses mengamatan dan aktualisasi diri.

Penggunaan media diorama mempunyai kelebihan yaitu dapat mengasah kemampuan psikomotor siswa melalui aktualisasi dirinya dari proses mencoba (Badriah et al., 2023, h. 420). Hal ini juga disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri yang bersangkutan seperti rasa percaya diri, motivasi, minat, cita-cita dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri yang bersangkutan seperti banyaknya istilah asing, materi yang terlalu padat, dan terbatasnya media pembelajaran (Parni, 2017, h. 18-24).

SDS AL - Washliyah Kecamatan Medan Area merupakan salah satu jenjang pendidikan yang terdapat pembelajarsan IPAS. Dalam pembelajaran IPAS ini, terdapat materi siklus makhluk hidup yang dipelajari oleh siswa kelas III. Kemudian, peroleh informasi bahwa rendahnya pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 30 Oktober 2024, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas III dalam materi "Siklus Pada Makhluk Hidup" masih tergolong rendah.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Materi "Siklus Pada Makhluk Hidup" pada tahun ajaran 2024/2025 yang rendah dapat dilihat dari nilai yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDS AL – Washliyah No.02 Medan masih rendah. Hal tersebut diperoleh dari nilai UTS dan UAS siswa pada pembelajaran IPAS "Siklus Pada Makhluk Hidup" yang menunjukkan dari 25 peserta didik terhadap 10 peserta didik yang diperoleh nilai di atas KKTP dengan persentase 42,7% dan 3 peserta didik memperoleh nilai yang sama dengan nilai KKTP dengan persentase 7,3%, sedangkan sisanya 12 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP dengan persentase 50%.

Rendahnya hasil belajar tersebut membuktikan penggunaan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pernyataan senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Riyanti & Lubis 2024, h. 73) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan adanya media pembelajaran yang diciptakan akan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga anak-anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Terkait pembelajaran IPAS tentang materi siklus makhluk hidup bahwa masih terdapat banyak siswa yang sulit memahami pelajaran IPAS pada materi tersebut, dikarenakan siswa belum bisa memahami materi dengan baik dan kurang memahami istilah-istilah baru yang terdapat pada proses siklus makhluk hidup.

Penerapan media konkret pada mata pembelajaran IPAS tentang siklus makhluk hidup di SDS Al Washliyah salah satunya berada di kelas III. Hal ini berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDS Al Washliyah. Beliau menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran siklus makhluk hidup yang beliau laksanakan sudah menggunakan media konkret. Adapun alasan beliau menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran siklus makhluk hidup karena tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS rendah, selain itu rasa tertarik peserta didik terhadap materi siklus makhluk hidup juga rendah yang menyebabkan peserta didik mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan media benda konkret, harapannya akan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan aktif, tidak monoton dan membuat peserta didik tidak bosan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Konkret dalam Pembelajaran Siklus Pada Makhluk Hidup untuk Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah No

02 Medan”. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta memberikan pemahaman konsep siklus makhluk hidup pada peserta didik

## METODE

Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Reserch & Development*). Sugiyono (2013, h. 297) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yakni model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media konkret dalam pembelajaran siklus pada makhluk hidup. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDS AL-WASHLIYAH JL. Bromo, Gg. Santun No. 02, Kecamatan Medan Area, Kota Medan. Kelas ini terdiri dari 25 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Pada angket meliputi validasi materi, validasi media dan angket respon guru (praktikalitas) dan tes untuk mengukur keefektifan media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis beberapa yang aspek yakni analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil studi observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman, penanaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, serta pengembangan kompetensi secara menyeluruh. Berdasarkan analisis tersebut, media diorama sangat sesuai dengan tuntutan kurikulum. Media diorama yang bersifat visual dan tiga dimensi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, dengan bantuan media ini siswa dapat lebih mudah memahami konsep abstrak seperti metamorfosis, tahapan pertumbuhan, serta perbedaan antara jenis makhluk hidup berdasarkan pengamatan visual. Selain itu, penggunaan media diorama dapat mendukung pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa diperoleh bahwa Siswa kelas III berada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget. Artinya, mereka lebih mudah memahami konsep jika disajikan dalam bentuk visual atau benda nyata yang dapat diamati dan dimanipulasi. Guru menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, terutama pada materi siklus pada makhluk hidup yang melibatkan proses perubahan bertahap.

### Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perancangan ini adalah suatu proses dari pembuatan rancangan media pembelajaran diorama, berikut proses pembuatan media pembelajaran diorama.

1. Alat dan bahan medi diorama



Gambar 1. Alat Dan Bahan Media

2. Satu Styrofoam di lem untuk latar belakang merupakan awan dan langir



Gambar 2. Bentuk Latar Belakang Media

3. Styrofoam di potong dua bagian untuk sisi kanan dan kiri



Gambar 3. Tampilan Media Setelah Peletakan Pinggiran Kanan

4. Kertas karton di lem di bagian belakang dan kapas di lem ke kertas karton untuk dijadikan awan, stik es krim di jadikan pagar dan gambar tahap siklus pada makhluk hidup di lem ke kertas karton.



Gambar 4. Tampilan Media Sudah Selesai

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini merupakan memvalidasi angket penilaian ahli materi dan ahli media, meminta ahli materi dan media untuk menilai media yang telah dikembangkan serta melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari kedua validator. Melalui proses validasi peneliti kemudian melakukan perbaikan dan penyempurnakan media berdasarkan saran dan umpan balik yang diterima dari masing-masing ahli.

#### Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk melihat kelayakan isi dan penyajian pembelajaran yang dimuat di dalam media pembelajaran diorama yang dikembangkan. Adapun ahli materi yang dijadikan sebagai validator adalah ibu Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed yang merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Proses validasi materi dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 menghasilkan data yang dapat diamati pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. Hasil validasi materi

Validator	Total Skor	Presentase	Kriteria
Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed	47	94%	Sangat layak tanpa revisi

Hasil uji validasi materi oleh Ibu Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed peneliti memperoleh penilaian sebesar 94% dan mendapat kategori penilaian “sangat layak”

#### Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan PGSD yakni bapak Fahrur Rozi. S.Pd., M.Pd. Dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025. Validasi terhadap aspek visual dari media pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan umpan balik, kritik, dan saran yang bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk berkualitas dan layak digunakan oleh guru dan siswa. Hasil dari validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validasi ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Total Skor	Presentase	Kriteria
Fahrur Rozi S.Pd., M.Pd	41	82%	Sangat layak dengan revisi sesuai saran dan masukan

Hasil validasi yang dilakukan oleh bapak Fahrur Rozi S.Pd., M.Pd menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama mendapat kriteria dan sangat layak dengan presentase sebesar 82%. Validator juga menambah catatan revisi yang dipaparkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Kritik dan Saran Ahli Media

Bagian Penilaian	Kritik Dan Saran
Gambar di dalam Media Pembelajaran	Kertas gambar tahapan siklus pada makhluk hidup di ganti jadi miniatur

Selanjutnya peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Berikut merupakan hasil revisi peneliti.

Tabel 4. Hasil revisi dari validasi media

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
 <p>Media sebelumnya masih menggunakan Styrofoam dan kertas gambar</p>	 <p>Media sesudah nya menggunakan pvc foam board, miniature siklus pada makhluk hidup dan rumput</p>

Setelah memperbaiki produk sesuai saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli media maka selanjutnya, maka produk dapat diujikan dan digunakan dengan mendapat kategori sangat layak tanpa revisi dengan presentase sebesar 82%.

**Validasi Ahli Praktikalitas Pendidikan**

Validasi ini dilakukan dalam satu tahap yang langsung mendapatkan penilaian dengan kriteria “Sangat Layak”, yang dilaksanakan secara langsung di ruangan kelas Ibu Farida Hanum, S.Pd pada tanggal 31 Mei 2025. Berikut adalah hasil penilaian dari guru kelas III di SDS Al – Washliyah NO. 02 Medan.

Validator	Total Skor	Presentase	Kriteria
Farida Hanum, S.Pd	44	88%	Sangat layak tanpa revisi

**Tahap Implementasi (Implementation)**

Setelah produk media sudah dinyatakan valid untuk digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba langsung di lapangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk sehingga mampu memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran IPAS. Untuk melakukan uji efektivitas tersebut, peneliti menggunakan suatu alat tes yang bisa menghimpun dan memberikan gambaran akurat tentang peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media.

Tes keefektifan media diorama dilakukan selama penelitian melalui uji *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 30 soal kepada 25 peserta didik kelas III. Sebelum melakukan uji coba produk media pembelajaran pada siswa, penelitian melakukan *pretest*. Perolehan nilai *pretest* siswa menunjukkan hanya 5 siswa yang tuntas ataupun melewati nilai KKM sedangkan 20 siswa lainnya tidak tuntas dengan rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 58,84. Kemudian peneliti melanjutkan dengan uji coba produk melalui *posttest*. Perolehan nilai *posttest* siswa menunjukkan 23 siswa yang tuntas ataupun melewati nilai KKM sedangkan 2 siswa lainnya tidak tuntas dengan rata-rata *posttest* yang diperoleh sebesar 89,16. Berdasarkan data tersebut terjadi peningkatan hasil pembelajaran serta hasil analisis keefektifan media pembelajaran sebesar 89,16%. Dengan demikian media pembelajaran diorama termasuk dalam kategori “sangat efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi “Siklus Pada Makhluk Hidup” kelas III SDS Al-Wasliyah No-2 Medan.

**Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap akhir yang terdapat pada model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang telah dilakukan pada saat validasi. Berikut ini hasil penilaian media pembelajaran Diorama pada pembelajaran IPAS.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

No	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	47	94%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	41	82%	Sangat Layak
3.	Praktisi Pendidikan	44	88%	Sangat Layak

<b>Rata-rata</b>			<b>88%</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan pada tabel di atas, bahwa hasil rata-rata dan persentase kelayakan yaitu 88% dengan kategori “Sangat Layak” dalam segi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media diorama dalam pembelajaran siklus pada makhluk hidup untuk siswa kelas III SD TA 2024/2025 dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran diorama pada materi siklus pada makhluk hidup di kelas III SDS Al – Washliyah No.02 Medan telah dilakukan kepada dua ahli yakni ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan nilai persentase 82% masuk pada kategori sangat layak. Sedangkan ahli materi memberikan nilai sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Keefektifan pembelajaran media diorama untuk bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III SDS Al – Washliyah No. 02 Medan. Hasil belajar berhubungan dengan keefektifan media. Penilaian efektifitas media diperoleh melalui pretest dan posttest yaitu tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh sebesar 58,84% meningkat menjadi 89,16% dengan persentase keefektifan media sebesar 92% yang termasuk kriteria “sangat efektif”. Dengan demikian media pembelajaran diorama efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan materi Siklus Pada Makhluk Hidup di kelas III SDS Al – Washliyah No.02 Medan.

### REFERENSI

- Afriani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar, dan Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
- Badriah, A., Choir, J. A., Imron, I. F., & Laila, A. (2023). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(2), 418–426.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*.
- Dani, H. D. B., Yahdi, Y., & Ningrat, H. K. (2017). Pengembangan Majalah Biologi (Biomagz) Pada Materi Virus Sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas X di MAN 1 Mataram. *Biota*, 10(1), 92–104.
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Dimiyanti dan Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Erowati, M. T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Bereputasi*, 288–296.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antarmakhluk hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7.
- Kaniaazahrra Nurkahfi, F. R., Tasti Adri, H., & Ichsan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ipa. Al - Kaff: Jurnal Sosial Humaniora, 2(2), 131–137.
- Kurniawati, I., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 30–41.
- M. D. Pane A., D. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Fitrah*, 03(2), 333–352.

- Muhammad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar* (SULTAN AGUNG PRESS (ed.)). UNISSULA Press.
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020). Pengembangan Media Diorama tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 167–174.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, A. P. (2018). *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (P. Latifah (ed.); 1st ed.).
- Parni. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, 5(1), 17–30.
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2016. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 13(4), 5165–5174.
- Saputra, D. N., Ariningsih, K. A., Wau, M. P., Noviyani, R., Awe, E. Y., & Firdausiyah, L. (2021). Pengantar Pendidikan. In *CV. Pustaka Learning Center* (Issue December).
- Suharsimi, A. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program* (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Sularmi, & Wijayanti, M. . (2018). Sains Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI 4. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wayan, I., Adnyana, J., Suma, K., & Suswandi, I. (2017). Dan Kecerdasan Intelektual Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 7(2), 42–52.