

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

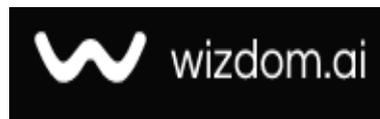
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Effect of Diorama Media on Improving Thematic Learning Outcomes of Grade 2 Students of Madrasah Ibtidaiyah

Pengaruh Media Diorama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah

Amalia Fitri Syafila, amaliafitri410@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Ida Rindaningsih, rindaningsih@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

The problem raised in this study is how the influence of diorama media on improving thematic learning outcomes of class II students of MI Muhammadiyah 02 Padenganploso. This study aims to analyze how the influence and how much influence the diorama media has on student learning outcomes on theme 3 of my daily tasks sub-theme 1 of my daily tasks at home learning 1 in class II MI Muhammadiyah 02 padenganploso. The research method used is a quantitative experiment in the form of a pre-experimental design with the type of one group pretest-posttest design. The sample of this research is class II MI Muhammadiyah 02 Padenganploso with a total of 17 students. The sampling technique used was purposive sampling. Data analysis using simple linear regression test with the help of spss 20 for windows. Based on the test results, it can be concluded that there is a significant effect between the use of diorama media in class II MI Muhammadiyah 02 Padenganploso on thematic learning outcomes of class II students which has been proven through the results of t arithmetic greater than the value of t table, namely $t_{count} 3,140 > t_{table} 2,131$ and the value $sig = 0.007 < 0.05$. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. The level of influence is evidenced by the r-square value of 0.397 and the ngain value with an average gain of 66.8603 or 66.9% which is included in the quite effective category.

Published date: 2022-05-31 00:00:00

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dengan berbagai rumpun, cabang dan rantingnya sudah sangat luas, idealnya perkembangan ilmu pengetahuan tersebut dapat memberikan dampak positif bagi sumber daya manusia, berupa kemampuan yang baik dan bertambah cerdas dalam membangun ilmu pengetahuan, kebudayaan dan peradaban bukan hanya berfokus pada kecerdasan panca indra dan intelektual saja melainkan dapat memiliki kecerdasan sosial, emosional dan spiritual [1]. Berkembangnya ilmu pengetahuan memberi dampak signifikan dalam segala bidang salah satunya adalah bidang pendidikan [2].

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja guna memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman serta cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara formal dan nonformal, secara formal dapat berupa sekolah, madrasah serta institusi-institusi lainnya [3]. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan di sekolah tingkat awal, sebagai fondasi dalam jenjang pendidikan tingkat dasar diberikan bekal kemampuan tentang pendidikan dasar dan diajarkan konsep-konsep materi pelajaran, sekolah dasar memiliki peran penting dalam pendidikan jenjang selanjutnya, dimana keberhasilan dan kegagalan memberikan dampak terhadap jenjang pendidikan selanjutnya [4]. Lembaga pendidikan atau sekolah memiliki tujuan untuk mempersiapkan tenaga dalam mengisi formasi-formasi baru yang dibutuhkan masyarakat maupun pemerintahan. Dapat diartikan bahwa lulusan lembaga pendidikan atau sekolah tertentu diharapkan mempunyai kualifikasi ahli secara akademis dan profesional [5].

Tematik merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam sekolah dasar, pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yaitu pembelajaran yang mengemas beberapa mata pelajaran menjadi satu dengan menggunakan tema sehingga dapat menjadikan sebuah pembelajaran dan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Usia anak sekolah dasar pada umumnya berkisar 6-12 tahun, dalam usia ini anak memiliki kecenderungan dengan bermain dan memandang sesuatu secara konkrit (nyata), anak sukar ketika diajak untuk berimajinasi (membayangkan sesuatu) karena sesuatu yang mereka lihat merupakan satu kesatuan yang utuh (*holistik*) [6]. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran tematik karena banyak siswa yang merasa sulit untuk menerima materi yang diajarkan, suasana belajar tidak menyenangkan dan hasil belajar siswa belum maksimal. Dengan demikian guru selaku pendidik mempunyai tanggung jawab untuk mendidik, menjelaskan hal yang abstrak menjadi konkrit serta mengajar siswa secara maksimal agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan yang kemudian dapat terwujudnya tujuan pendidikan. Belajar yang menyenangkan yaitu kegiatan untuk menambahkan pengetahuan atau wawasan namun dengan keadaan yang rileks tanpa adanya rasa tertekan, salah satunya dengan penambahan penggunaan media pembelajaran sehingga terjadinya interaksi positif antara guru dan siswa.

Media pembelajaran adalah perantara yang bertujuan untuk menyalurkan suatu pesan pembelajaran yang dikirim oleh guru kepada siswanya [7]. Media memiliki beberapa macam diantaranya adalah media diorama. Media diorama merupakan sumber belajar yang identik berbentuk 3D yang didalamnya berisikan pemandangan yang menyerupai aslinya namun dengan bentuk yang diperkecil, dikemas dengan semenarik mungkin dengan mengkombinasikan gambar, teks, serta gerak yang telah disesuaikan dengan usia peserta didik guna dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, sehingga kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan [8]. Penggunaan media pembelajaran tidak dilakukan secara asal namun memiliki kriteria tersendiri dalam pemilihannya diantaranya adalah kesesuaian dengan tujuan, kondisi peserta didik, ketepatangunaan, ketersediaan biaya dan kreatifitas guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas II MI Muhammadiyah 2 Padanganploso, diketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 17 orang, hasil belajar siswa ditunjukkan dalam bentuk nilai dan rata-rata nilai siswa dalam pelajaran tematik belum memenuhi standar ketuntasan minimal, artinya tingkat pemahaman siswa masih kurang. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang asik bermain, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Permasalahan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah pembelajaran kerap kali hanya berpusat pada guru. Dalam penerapan media, guru belum menggunakan secara optimal karena adanya keterbatasan fasilitas sekolah (tidak tersedianya LCD, hanya ada media gambar yang menempel di dinding) yang mengakibatkan pembelajaran hanya menggunakan buku ajar dan LKS sebagai buku panduan siswa. Padahal siswa kelas II tergolong berada dalam tahap operasional konkrit yang keseluruhannya masih membutuhkan benda-benda konkrit [9].

Permasalahan pokok berada pada ketidakterseediaanya media pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas II tema 3 Tugasku sehari-hari. Sedangkan siswa diintruksikan dapat mengetahui, memahami serta dapat menerapkan tentang materi mata uang dan denah tanpa adanya objek secara nyata. Akhirnya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar tematik belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Melihat fenomena yang ada di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso, penulis memiliki alternative untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi siswa kelas II yaitu dengan menggunakan media diorama dalam pembelajaran.

Diorama merupakan tiruan dari suatu objek dapat berupa tempat, makanan, bangunan dan lainnya yang bisa dilihat dari berbagai arah yang biasa dinamakan sebagai benda 3 dimensi, atau dapat diartikan diorama adalah suatu pemandangan berbentuk tiga dimensi mini yang memiliki tujuan untuk memvisualisasikan seperti pemandangan sebenarnya. Kelebihan dari media diorama diantaranya adalah mempermudah guru dalam penyampaian materi, dapat mempermudah daya ingat siswa karena bentuknya 3 dimensi, memberikan pengalaman secara langsung, cara pembuatannya mudah, selain itu dapat mengemas pembelajaran menjadi praktis, kreatif serta inovatif yang membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran [10].

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan bahwa media diorama adalah salah satu alternatif yang cocok digunakan

untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan penggunaan media diorama dapat menumbuhkan minat atau antusias siswa, sehingga muncullah ketertarikan siswa untuk mempelajari materi. Selain itu, penggunaan media diorama memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan. Dengan demikian, siswa mengalami peningkatan dari segi hasil belajar.

Sehubungan dengan hal diatas peneliti mencoba melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso”

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dalam bentuk desain Pre-Experimental Design dengan jenis One Group Pretest-Posttest Design dengan menggunakan desain sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi media diorama)

X = Treatment/perlakuan (diberi media diorama)

O_2 = Nilai posttest (sesudah diberi media diorama)

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso dengan jumlah 17 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 20 for Windows.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar tematik siswa pada tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1 di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso, untuk itu peneliti melakukan beberapa tindakan diantaranya adalah wawancara, wawancara dilakukan dengan wali kelas II yang bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai capaian hasil belajar siswa. Selain wawancara peneliti telah menyediakan soal pretest dan posttest tentang materi tematik tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1. Selain itu peneliti juga menyediakan angket tentang media diorama. Hasil pretest posttest dan angket dianalisis dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, uji homogenitas, uji Ngain dan uji regresi.

Berdasarkan hasil uji validitas nilai $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} 0,514. Maka dengan demikian dapat dinyatakan seluruh data valid. Hasil uji reliabilitas dengan nilai *cronbach,s alpha* pretest sebesar 0,893 posttest sebesar 0,925 angket sebesar 0,686 dinyatakan seluruh data reliabel karena nilai lebih besar $>$ 0,6. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig atau media diorama 0,099 untuk pretest sebesar 0,075 sedangkan nilai sig posttest sebesar 0,056. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai sig media diorama 0,099 $>$ 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. untuk nilai sig pretest 0,075 $>$ 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai sig posttest 0, 056 $>$ 0,05 maka data posttest juga berdistribusi normal. Hasil uji linieritas diperoleh nilai *deviation from linearity* sig adalah 0,251 dan 0,504 $>$ 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel x dan y. Selain dilihat dari nilai sig dapat pula dilihat dari nilai F, nilai F hitung diperoleh 1,568 dan 0,885 untuk F tabel 3,35669. Dengan demikian F hitung $<$ F tabel, maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel x dan y. Hasil uji homogenitas ketiga data memperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,587 maka dapat disimpulkan bahwa data angket, *pre-test* dan *post-test* memiliki varian yang sama atau homogen.

Berdasarkan penelitian yang sudah dianalisis dan dikelola menggunakan bantuan *Software Microsoft Excel* dan *SPSS 20 for Windows*, maka hasil penelitian dapat dilihat dari paradigma berikut ini :

A. Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar tematik siswa pada tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1 di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso

Coefficients a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74,114	5,065		14,632	,000
	Media Diorama	,248	,079	,630	3,140	,007

a. Dependent Variable: Posttest

Table 1. Hasil Uji Regresi

Dari hasil analisis yang terdapat pada tabel 1 diketahui bahwa nilai Sig adalah 0,007 kurang dari 0,05. Karena nilai Sig = 0,007 < 0,05 maka H_a diterima. Selain dilihat dari hasil sig dapat pula dilihat dari hasil t. harga t hitung adalah 3,140. Sedangkan nilai t tabel dengan (df = n - 2) maka df = 17 - 2 = 15. Bila df (degree of freedom) = 15 dan taraf kesalahan sebesar 5% maka harga t tabel adalah 2,131. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Nilai t_{hitung} 3,140 t_{tabel} 2,131, maka hipotesis penelitian ini adalah H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya bahwa terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar tematik siswa pada tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1 di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso.

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah faktor eksternal yang berada dalam lingkungan sekolah yang terdiri dari model penyajian materi pelajaran, sikap guru, suasana belajar. Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dapat menggunakan media diorama. Teori tersebut dibuktikan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lestari yang menyatakan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa [11]. Media diorama merupakan alat bantu dengan dimensi yang lebih kecil dan menampakkan seperti keadaan aslinya yang dapat membantu memperlihatkan hal abstrak menjadi konkrit untuk dapat memahami materi dengan mudah yang pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar dengan baik [12]. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Susanti juga memperoleh hasil bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana terdapat perbedaan nilai yang signifikan, namun dalam penelitian tersebut dilakukan di kelas IV pelajaran IPA [13]. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Seberapa besar pengaruh media diorama terhadap hasil belajar tematik siswa pada tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1 di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,630a	,397	,356	8,830

a. Predictors: (Constant), Media Diorama

Table 2. Hasil Uji Regresi

Pada tabel 2 dapat diketahui bahwa koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,397. Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel media diorama (x) berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 39,7%. Sedangkan sisanya (100% - 39,7% = 61,3%) dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan regresi ini atau variabel lain yang tidak diteliti.

Terdapat Filosofi China yang menjelaskan mengenai media pembelajaran, bahwasanya: a) ketika saya mendengar, maka dengan mudah saya dapat melupakannya, b) Ketika saya melihat, maka saya akan ingat, c) Ketika saya melakukan, maka saya akan lebih paham [14]. Sesuai dengan teori tersebut bahwa dalam proses pembelajaran ketika peneliti tidak memanfaatkan media diorama siswa dengan mudah melupakan materi yang sudah diajarkan dengan pembuktian dalam hasil belajar tematik pretest yang memenuhi KKM hanya 7 siswa sedangkan 10 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pembelajaran yang memanfaatkan media diorama menjadikan siswa lebih paham dan ingat karena dengan memanfaatkan media diorama siswa tidak hanya mendengar saja akan tetapi siswa juga melihat dan melakukan dengan dibuktikan dalam hasil posttest yang keseluruhan siswa memenuhi KKM.

Berdasarkan tabel 2, hasil perhitungan ada tidaknya pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif tematik siswa, kemudian perhitungan selanjutnya adalah seberapa besar pengaruhnya. Media diorama memiliki tingkat pengaruh yang cukup efisien terhadap hasil belajar tematik siswa di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso. Hal ini dibuktikan dengan melakukan perhitungan regresi linier dan uji Ngain pretest posttest dengan bantuan SPSS 20 for windows diperoleh bahwa nilai R Square sebesar 0,397 dan nilai rata-rata pretest posttest sebesar 66,8603 atau 66,9% yang termasuk kedalam kategori cukup efektif.

Hasil dari perhitungan tersebut sejalan dengan pendapat bahwa media diorama dapat memikat pengguna untuk termotivasi dalam belajar serta menjadikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dengan timbulnya pembelajaran bermakna menjadikan siswa lebih matang dalam memahami materi dan daya ingat siswa lebih tajam. Media pembelajaran bagi siswa memiliki fungsi yakni untuk merangsang daya tarik agar tumbuh gairah dalam belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar, meningkatkan motivasi belajar mengajar, serta pembelajaran lebih interaktif. Dengan penggunaan media diorama, guru dapat mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar dan luas, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik dan untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tapi tidak memberikan keterangan yang memadai. Selain itu siswa menjadi antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pada dasarnya media ini membuat peserta didik tidak hanya belajar, tetapi belajar sambil bermain, dan meningkatkan konsentrasi mereka [15].

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki pengaruh cukup efisien dalam peningkatan

hasil belajar tematik.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengolahan data pada bab hasil dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pertama, terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar tematik siswa pada tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1 di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana yang menyebutkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, karena perolehan hasil t hitung lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu t_{hitung} 3,140 t_{tabel} 2,131 dan nilai $Sig = 0,007 < 0,05$. Kedua, besar pengaruh media diorama terhadap hasil belajar tematik siswa pada tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1 di kelas II MI Muhammadiyah 02 Padanganploso dapat dibuktikan dengan nilai R Square sebesar 0,397. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 39,7%. Kemudian dilihat juga dari nilai $Ngain$ yang perolehan rata-rata sebesar 66,8603 atau 66,9% yang termasuk kedalam kategori cukup efektif.

References

1. Nata, A. (2018). Islam & Ilmu Pengetahuan. Jakarta: Kencana.
2. Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 177-186
3. Mustofa, B. (2015). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
4. Akhsan, M. (2018). Pengaruh Penerapan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas II Di MI Raudlatul Sholihin Gemolong Sragen Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, IAIN Surakarta).
5. Wekke, I. S. (2018). Peserta Didik dan Guru Bimbingan Konseling dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
6. Pratiwi, D. E. (2013). Penerapan Media Papan Balik (Flipcard Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 01(02), 216.
7. Rindaningsih, I. (2019). Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran MI. Sidoarjo: UMSIDA Press
8. Rosidah, A. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Cakrawala Pendas, 2(2), 123-124.
9. Observasi dilakukan pada tanggal 10 Desember 2020 pukul 10.00 WIB
10. Oktavira, M. D. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Miniatur Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 3 Banjarmasin.
11. Lestari, T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. JPGSD, 03(2)
12. Effa, W. S. (2017). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III Balong Bowo. Jurnal of Information Computer technology Education, 1 (1), 36.
13. Susanti, G. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Nuruddin I dan II Banjarmasin
14. Wulansari, A. F. (2017). Pengembangan Media Movable Diorama Tiga Dimensi (3D) Pada Pembelajaran IPS Materi Denah Kelas III B SDN Tambakaji 05 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
15. Susanti, G. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Nuruddin I dan II Banjarmasin