



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERBUAT DARI KARTON DAN KARDUS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI HINDU 4 BATUAN KABUPATEN GIANYAR

Ni Putu Sri Santi¹⁾, I Made Wiguna Yasa²⁾✉, Ni Nyoman Suastini³⁾

¹⁾Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar, Indonesia
E-mail: srishaaanti@gmail.com

✉²⁾Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar, Indonesia
E-mail: wigunayasa16@gmail.com

³⁾Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar, Indonesia
E-mail: Nyomansuastini4@gmail.com

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 06 21, 2025

Revised 12 17, 2025

Accepted 01 06, 2026

Keywords: Diorama Learning Media;
Learning Outcomes; IPAS; Elementary
School

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright
and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar
Indonesia) right of first publication with the
work simultaneously licensed under
a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

This study aims to analyze how the use of diorama media significantly affects the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Hindu 4 Batuan. The subjects of this research were fourth-grade students at SDN Hindu 4 Batuan, Gianyar Regency. Data collection methods used in this study included tests and document analysis. The collected data were analyzed using normality tests and hypothesis testing with the Paired Sample T-test formula. The research findings showed that the hypothesis testing using the Paired Sample T-test on the pretest and posttest conducted in the fourth-grade class yielded a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. This result indicates that the alternative hypothesis (H_1) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence of using diorama media on student learning outcomes in the IPAS subject, specifically on the topic of photosynthesis in the fourth grade at SDN Hindu 4 Batuan, Gianyar Regency.

How to cite: Santi, N., Yasa, I., & Suastini, N. (2026). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERBUAT DARI KARTON DAN KARDUS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI HINDU 4 BATUAN KABUPATEN GIANYAR. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(1), 92-99. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v11i1.7400>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif setiap individu. Setiap manusia memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan sebagai bekal dalam menghadapi masa depan. Di Indonesia, jenjang

pendidikan dimulai dari sekolah dasar. Sekolah dasar memiliki peran penting sebagai tahap awal dalam mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, peserta didik mulai mempelajari berbagai hal baru yang sebelumnya belum dipahaminya. Selain itu, jenjang ini juga berfungsi untuk membangun fondasi penting, seperti keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek intelektual saja, tetapi juga meliputi perkembangan fisik dan moral peserta didik. Secara umum, pendidikan berperan signifikan dalam membangun masyarakat yang berkembang dan kompetitif. Di samping itu, esensi utama dari pendidikan adalah mencetak generasi muda yang unggul serta membentuk individu yang memiliki tanggung jawab dan integritas sebagai warga negara (Furnamasari et al., 2024).

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan merupakan indikator utama dalam mengukur kemajuan dan menjadi prioritas dalam pengembangan sistem pendidikan. Upaya peningkatan tersebut memerlukan perencanaan yang matang dan pembaharuan sistem secara berkesinambungan. Dalam hal ini, keberhasilan peningkatan sistem pendidikan tidak hanya ditentukan oleh komitmen dan pelaksanaan proses pembelajaran saja, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai aspek pendukung. Salah satu aspek yang krusial adalah tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, yang perlu dikelola dan dimanfaatkan secara optimal (Devi, 2021). Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mampu menyajikan informasi secara lebih konkret, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai penunjang penyampaian materi pelajaran secara lebih efektif (Fransiska et al, 2024). Desain media pembelajaran yang baik akan mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui pemanfaatan media ini, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga dapat lebih mudah memahami materi secara mendalam. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam membentuk kepribadian siswa yang lebih kritis dan meningkatkan keterampilan berpikir kognitif mereka (Sahib et al, 2023).

Capaian pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang diajarkan di sekolah, yang pada umumnya diwujudkan dalam bentuk skor atau nilai dari test atau evaluasi yang dilakukan oleh guru. Pada dasarnya capaian pembelajaran menggambarkan perubahan perilaku siswa yang terjadi sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dijalani. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau sikap, dan biasanya dinilai menggunakan angka atau simbol tertentu sesuai dengan standar capaian yang ditetapkan dalam kurikulum (Irawati et al, 2021). Meskipun semua siswa diharapkan mampu meraih capaian pembelajaran yang memuaskan setelah mengikuti proses pembelajaran, namun pada kenyataannya hal tersebut masih menjadi tantangan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kualitas peran guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Hindu 4 Batuan, diperoleh informasi dari wali kelas IV bahwa tingkat prestasi belajar siswa saat ini masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, siswa sering kali terlihat lebih sibuk dengan kegiatannya sendiri daripada mendengarkan penjelasan guru. Keadaan ini terjadi karena siswa merasa jenuh dan tidak tertarik saat proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran terasa monoton karena masih didominasi dengan metode ceramah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat

menarik perhatian siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa pun menjadi rendah. Nilai rata-rata yang dicapai siswa khususnya pada mata pelajaran IPA berada pada rentang 68,8 sampai dengan 78,9 yang masih berada di bawah standar yang diharapkan. Oleh karena itu, guru menekankan bahwa pembelajaran IPA memerlukan pendekatan yang lebih kreatif karena materi yang diajarkan berkaitannya dengan lingkungan nyata dan fenomena alam yang memerlukan pemahaman kontekstual.

Temuan hasil observasi tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV SDN Hindu 4 Batuan pada mata pelajaran IPA khususnya pada topik fotosintesis yang memerlukan pemahaman visual. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPA, yang menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar siswa mampu memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara utuh. Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menggambarkan proses fotosintesis secara konkret adalah diorama, yaitu media tiga dimensi yang dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebelumnya, proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan mencatat yang dinilai kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media diorama yang terbuat dari bahan sederhana seperti kardus dan karton, untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Diharapkan pemanfaatan media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga menawarkan solusi pembelajaran yang ekonomis, ramah lingkungan, serta mampu meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *pre-eksperimental*, khususnya model *one-group pretest-posttest*. Rancangan ini digunakan untuk membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga memungkinkan diperoleh data yang lebih valid dan terukur (Tampubolon, 2023).

Dalam model ini, subjek terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal, kemudian diberikan perlakuan tertentu, dan diakhiri dengan *posttest* guna mengevaluasi perubahan yang terjadi setelah intervensi. Karena tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding, maka desain ini dikategorikan sebagai *pre-experimental* (Sugiyono et al, 2019).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, langkah awal yang dilakukan adalah memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal mereka terhadap materi pembelajaran. Setelah itu, diterapkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran diorama dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Dengan melakukan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, penelitian ini menganalisis dampak dari penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Desain *one-group pretest-posttest* dipilih karena memungkinkan pengukuran perubahan yang terjadi pada kelompok yang sama secara sistematis dan terukur. Pendekatan ini memberikan gambaran jelas mengenai perubahan yang dihasilkan oleh intervensi yang diterapkan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Hindu 4 Batuan, Gianyar, dengan subjek siswa kelas IV yang mengikuti Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS. Lokasi ini dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan siswa mengalami kesulitan memahami materi akibat metode pembelajaran yang monoton. Penelitian berlangsung selama enam

bulan dan mencakup tahapan observasi kegiatan penelitian mencakup analisis data, penyusunan laporan, proses bimbingan, hingga pelaksanaan sidang dan revisi skripsi.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV sebagai populasi yang berjumlah 28 siswa dengan rincian 10 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Peneliti menerapkan teknik total sampling yaitu dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel dengan mempertimbangkan jumlah yang relatif kecil dan sesuai dengan fokus penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengujian dan analisis dokumen-dokumen yang relevan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada capaian pembelajaran IPAS kelas IV pada materi fotosintesis. Instrumen dikembangkan dan diuji pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, daya pembeda serta efektivitas distraktor untuk menjamin akurasi dan relevansinya terhadap tujuan penelitian. Soal-soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif mulai dari C1 (Mengingat) hingga C3 (menerapkan) yang dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi fotosintesis. Metode analisis data dilakukan dengan pengujian normalitas dan hipotesis.

Instrumen tes yang diterapkan dalam penelitian ini telah melakukan uji validitas oleh dua pakar yaitu dosen di bidang pendidikan yang mampu dalam pengembangan instrumen serta ahli pada bidang materi yang digunakan dalam penelitian. Hasil validasi instrumen yang telah dilakukan oleh kedua pakar menunjukkan bahwa pakar I menunjukkan seluruh butir tes relevan untuk digunakan sedangkan pakar II menyatakan bahwa terdapat 2 butir yang tidak relevan dan 38 butir soal yang relevan, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Isi.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Isi

		Judges II	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges I	Relevan	(A) 0	(B) 0
	Tidak Relevan	(C) 2,39	(D) 1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,40

Setelah melakukan uji validitas isi selanjutnya instrumen ini diuji kembali dengan uji validitas butir. Validitas ini sangat penting untuk memastikan bahwa instrumen tersebut relevan dengan teori yang digunakan dalam penelitian. Dalam pengujian berbantuan *Microsof Excel* yang menyatakan bahwa 25 butir tes valid dan 15 butir tes valid. Adapun rekapitulasi tes yang dinyatakan valid dan tidak valid yaitu terletak pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir

Keterangan	No Butir Soal
Valid	2,3,4,5,11,12,14,16,17,19,22,23,24,26,28,29,30,31,32,34,35,36,38,39,40
Tidak Valid	1,6,7,8,9,10,13,15,18,20,21,25,27,33,37

Tahap selanjutnya dalam pengujian instrumen penelitian adalah melakukan uji reliabilitas. Uji ini bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen yang digunakan mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil dalam mengukur suatu fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Kuder-Richardson dengan kriteria butir dapat dianggap reliabel jika nilai reliabilitasnya melebihi 0,70. Pada hasil perhitungan KR-20 dengan bantuan Microsoft Excel ditemukan bahwa reliabilitasnya sebesar 0,87 dengan keterangan reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan dalam kegiatan penelitian. Hasil pengujian reliabilitas dapat dipaparkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Butir	r11	Keterangan
25	0,87	Reliabilitas Tinggi

Setelah dilakukan pengujian terhadap validitas dan reliabilitas butir soal, sebanyak 25 soal dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya, dilakukan analisis tingkat kesulitan soal dengan bantuan program Microsoft Excel. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 1 soal yang tergolong sulit, 6 soal termasuk dalam kategori mudah, dan 18 soal berada pada tingkat kesulitan sedang. Rincian butir soal tersebut adalah: 1 soal sulit terdapat pada nomor 19, 6 soal mudah berada pada nomor 14, 22, 24, 28, 29, dan 30, sedangkan 18 soal dengan tingkat kesulitan sedang terdapat pada nomor 2, 3, 4, 5, 11, 12, 16, 17, 23, 26, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, dan 40. Selanjutnya, butir yang tergolong valid akan diuji kembali dengan aspek daya pembeda. Dari 25 butir soal valid, dilakukan analisis daya beda soal yang menunjukkan bahwa 10 butir soal mempunyai daya pembeda kategori cukup, yaitu terdapat pada nomor 2, 11, 14, 22, 24, 29, 30, 36, 38, dan 39; 13 butir soal dengan kategori baik, yaitu nomor 3, 4, 5, 12, 16, 17, 19, 23, 31, 32, 34, 35, dan 2 butir soal mempunyai kategori jelek, yaitu 26 dan 28. Sehingga butir yang akan digunakan untuk pelaksanaan penelitian ada 23 butir soal. Setelah dilakukan pengujian reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda merupakan tahapan awal dalam evaluasi instrumen, sedangkan tahap akhir dari pengujian instrumen akan dilakukan melalui analisis fungsi distraktor. Tujuan analisis distraktor untuk mengetahui keefektivitasan suatu pilihan jawaban dalam soal pilihan ganda. Distractor dinyatakan efektif jika subjek yang menjawab minimal sebesar 5% dari total peserta tes. Dari 23 butir valid, dilakukan analisis fungsi distraktor dengan menggunakan rumus fungsi distraktor dan dibantu program Microsoft Excel untuk perhitungannya. Hasil analisis perhitungan Microsoft Excel menunjukkan bahwa 13 butir soal ditolak dan 10 butir soal diterima. Hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan butir yang diterima dan dapat digunakan dalam penelitian terdapat 10 butir soal, yaitu pada nomor 4, 5, 16, 19, 23, 31, 32, 35, 36, dan 39. Sehingga butir yang akan digunakan untuk pelaksanaan penelitian yaitu 10 butir soal.

RESULT AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwasanya penggunaan media pembelajaran diorama berdampak pada capaian belajar dari siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS topik fotosintesis. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwasanya ditemukan selisih yang signifikan antara capaian belajar siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran diorama. Dilihat dari hasil *pretest* nilai rata-rata siswa yaitu 60,71, sementara nilai rata-rata hasil

belajar siswa setelah perlakuan atau *posttest* adalah 82,14. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dalam penelitian ini melakukan pengujian normalitas. Pengujian normalitas dilakukan agar dapat menjamin validitas hasil statistik. Penelitian ini menerapkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui data penelitian yang dikumpulkan berdistribusi normal maupun tidak. Data yang berdistribusi normal memberikan nilai signifikansi di atas 0,05. Pengujian ini dibantu dengan *IBM SPSS 22*, yang menunjukkan hasil pengujian normalitas *pretest* sebesar 0,179 dan pengujian normalitas *posttest* sebesar 0,605. Kedua hasil pengujian normalitas tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal ini dipaparkan pada tabel 4 yang menunjukkan hasil pengujian normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,166	28	,046	,948	28	,179
Posttest	,113	28	,200*	,971	28	,605

*. This is a lower bound of the true significance
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, kedua data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut dapat digunakan untuk pengujian hipotesis guna membuktikan apakah media pembelajaran diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar atau tidak. Untuk keperluan tersebut, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test*, yaitu jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dalam hal ini, nilai 0,000 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari media diorama terhadap capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of Difference		t	df	Sig (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-Posttest	-21,429	10,789	2,039	-25,612	-17,245	-10,510	27	,000

Pernyataan ini turut diperkuat oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh Afifah et al, (2022). Hasil penelitian dan pembahasan dari studi tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari

penerapan media diorama dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa dan Haroky (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Media diorama mampu membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar meningkat. Selain itu, penelitian Hafsah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan media diorama pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 37,5% pada pra-siklus menjadi 100% pada siklus II setelah penggunaan media diorama.

Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, yang menandakan diterimanya H₁. Dengan didukung oleh hasil uji hipotesis serta temuan penelitian sebelumnya, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran diorama mampu memengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Hindu 4 Batuan.

CONCLUSIONS

Menilik berbagai temuan penelitian terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama pada hasil belajar mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan Kabupaten Gianyar dapat diambil simpulan, yaitu analisis uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) bernilai signifikansi (2-tailed) sebanyak 0,000, lebih kecil dari nilai α 0,05. Berdasarkan hasil analisis ini, H₁ diterima dan H₀ ditolak. Oleh karena itu, bisa dibuat kesimpulan bahwa media pembelajaran diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan pada mata pelajaran IPAS.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis menyampaikan bahwa penelitian ini bebas dari adanya konflik kepentingan. Tidak ada keterkaitan finansial maupun hubungan personal baik dengan pihak manapun yang berpotensi memengaruhi atau menimbulkan keberpihakan dalam proses penelitian.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Ni Putu Sri Santi merencanakan konsep penelitian, mengembangkan metodologi, melaksanakan penelitian, mengumpulkan data melalui pelaksanaan pemberian tes dengan pretest dan posttest kepada peserta didik dan studi dokumentasi serta melakukan analisis data dengan pengujian asumsi berupa uji normalitas dan melakukan uji hipotesis dengan *paired simple t-test* yang berbantuan SPSS 22. Turut bertanggung jawab dalam penyusunan draf awal naskah serta perbaikan atau revisi naskah. I Made Wiguna Yasa dan Ni Nyoman Suastini mengawasi pelaksanaan penelitian, memberikan arahan metodologis, berperan dalam memberikan umpan balik yang membangun untuk pengembangan konsep dan penyusunan akhir naskah.

REFERENCES

Afifah, N,D., Aan, W., & Syailin, N, C, A. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar (Vol. 4).

- Devi, A. D. (2021). Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2).
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Furnamasari, Y. F., Shafira, D., Yulianti, D., Kulsum, M. U., Syifa, N. A., Khoerunisa, S., Rizkia, Y. F., & Nurfadillah, Y. S. (2024). *Membangun budaya integritas dalam generasi muda melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 2589–2595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1097>
- Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2024). *Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Bangunsari 01*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9709>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Nisa, S. N., & Haroky, F. (2025). *Pengaruh media diorama terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1759–1768. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10681>
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran* Penerbit Cv. Eureka Media Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, S. M. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods*. Medan: Penerbit Media Sains Indonesia.