



Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV

Avifa Nurlaila Hesti Pratiwi¹, Djoko Susanto², Rini Nafsiati Astuti³
^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
E-mail: avifanurlaila01@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-09 Keywords: <i>Diorama Media Development; Media Attractiveness.</i>	This study aims to develop Diorama Media to Improve Students' Concept Understanding on Plant Photosynthesis Material in Class IV Madrasah Ibtidaiyah properly. This is because there are still students who find it difficult to understand plant photosynthesis material. The development of research products in the form of diorama media is based on the ADDIE research model using the subjects of grade IV students of MI Imami Kepanjen. There are 5 stages of the ADDIE model, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using qualitative and quantitative data. The results of media validation namely media design amounted to 94.66% with the criteria "very feasible", the results of material validation amounted to 89.33% with the criteria "very feasible", the results of learning validation amounted to 90.66% with the criteria "very feasible". In addition, the diorama media also obtained the results of the assessment of the questionnaire of interest filled by the student response of 89.70% so that the diorama media can be said to be a very interesting media development.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-09 Kata kunci: <i>Pengembangan Media Diorama; Kemenarikan Media.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media <i>Diorama</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah secara layak. Hal tersebut bahwa masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi fotosintesis tumbuhan. Pengembangan produk penelitian berupa media diorama ini didasarkan pada model penelitian ADDIE dengan menggunakan subyek siswa kelas IV MI Imami Kepanjen. Tahapan model ADDIE ada 5 yaitu <i>analyze, design, development, implementation, dan evaluation</i> . Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kursorier (angket), dan dokumentasi. Data yang dianalisis dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi media yakni media desain sebesar 94,66% dengan kriteria "sangat layak", hasil validasi materi sebesar 89,33% dengan kriteria "sangat layak", hasil validasi pembelajaran sebesar 90,66% dengan kriteria "sangat layak". Selain itu, media diorama juga memperoleh hasil penilaian angket kemenarikan yang diisi oleh respon siswa sebesar 89,70% sehingga <i>media diorama</i> dapat dikatakan sebagai media pengembangan yang sangat menarik.

I. PENDAHULUAN

Pada era yang sekarang atau biasanya disebut era digital, guru harus mampu mengikuti perkembangannya media pembelajaran baik itu digital atau konvensional. Adapun peran media dalam proses pembelajaran sebagai berikut (1) alat untuk menjelaskan bahan pembelajaran ketika guru menyampaikan pelajaran, (2) sebagai alat yang digunakan untuk mengkaji suatu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran (3) Sumber belajar yang berisikan bahan – bahan yang harus dipelajari oleh peserta didik baik itu secara individu maupun kelompok (Hasan et al., 2021). Dengan adanya media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Ini

dilakukan melalui sebuah proses komunikasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Proses komunikasi di dalam kelas dapat terjalin antara pendidik dan peserta didik pada saat pembelajaran, ketika proses komunikasi berjalan dengan baik diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai. Berbagai metode bisa digunakan pada saat melakukan komunikasi dengan menggunakan media pembelajaran atau pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan kegiatan pembelajaran agar siswa lebih mudah melakukan komunikasi, pemahaman materi dan memberikan keefektifan proses pembelajaran (Triapamungkas, 2022).

Pembelajaran juga merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis

untuk mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik – baiknya (Nur & Anisa, 2023). Oleh karena itu pembelajaran dapat terjadi dimanapun atau kapanpun. Salah satu ciri seseorang telah belajar ditandai dengan perubahan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh lingkungan dengan terjadinya interaksi selama proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Dengan berbagai macam jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, guru harus lebih selektif dalam memilih jenis media tersebut (Wulandari et al., 2023).

Pada saat ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini lebih menonjolkan pada integrasi dua pembelajaran yaitu Pembelajaran IPA pada kurikulum merdeka diintegrasikan dengan pembelajaran IPS yang biasanya disingkat dengan IPAS. Pembelajaran IPA adalah ilmu pengetahuan yang menekankan pada kegiatan penyelidikan yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup dan tak hidup serta gejala alam dan interaksinya yang diperoleh melalui metode ilmiah (Masrur Alifuddin, 2022). Sedangkan Pembelajaran IPS adalah atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (Unique, 2016). Oleh karena itu integrasi antara 2 mata pelajaran diatas berupaya agar siswa lebih berfikir holistik dalam menerapkan di lingkungan sekitarnya.

Permasalahannya ada dalam mata pembelajaran IPA khususnya pada materi fotosintesis. Guru lebih condong dalam hal menjelaskan dan menggunakan media secara detail terkait bagian-bagian tumbuhan dibandingkan materi proses fotosintesis sehingga kurangnya pemahaman siswa akan menjadi hal yang dapat menghambat siswa dalam memahami fotosintesis secara mendalam. Dari wawancara dengan guru dapat ditarik kesimpulan bahwa masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi fotosintesis yang disampaikan guru di depan kelas. Alasan utama yang menyebabkan mereka kesulitan memahami materi tersebut karena guru tidak digambarkan secara jelas bagaimana proses fotosintesis terjadi dan saat menjelaskan guru hanya tertuju pada papan tulis. Adapun buku – buku hanya menggambarkan secara tidak detail dalam materi fotosintesis.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa kurangnya pengaplikasian media pembelajaran akan membuat siswa kesulitan dalam memahami

materi yang diajarkan. Beberapa guru masih mengandalkan penjelasan dari buku sebagai sumber informasi dan lembar kerja peserta didik yang sering digunakan. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru cenderung melakukan dengan metode ceramah. Jadi siswa yang bosan akan mencari kesibukannya sendiri seperti ramai dengan temannya, bermain dan lain-lain. Ini mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap topik yang diajarkan, dan siswa cenderung diam ketika ditanya. Solusi yang tepat terkait permasalahan diatas adalah sangat penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif. Guru memiliki kewajiban dalam mengaplikasikan sebuah media yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran berjalan dengan sangat menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan media harus dapat menyesuaikan dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Salah satu pengembangan media yang tepat untuk materi proses fotosintesis yaitu media diorama. Tujuan media diorama untuk menggambarkan tiga dimensi. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta menyatakan bahwa diorama merupakan gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Dapat dijelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya (Wijaya et al., 2020). Nana Sudjana menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Azzahra et al., 2022). Bahwa media diorama ini bersifat konvensional yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari obyek yang susah untuk dijangkau.

Kemenarikan desain dari media diorama dapat memudahkan proses pembelajaran. Pernyataan diatas relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pentianasari dan Firmannandya (Pentianasari & Firmannandya, 2022) menyatakan jika penggunaan media diorama dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar. Semakin baik, kreatif, dan bervariasi media diorama yang digunakan oleh guru, maka akan semakin tinggi

peningkatan hasil belajar siswa. Sari (Sari et al., 2024) mengungkapkan bahwa Penggunaan diorama dapat mendorong diskusi dengan memberikan peserta didik kesempatan secara nyata untuk melibatkan diri dalam pengamatan, analisis, dan pemahaman atas objek-objek yang dipresentasikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono masalah dalam penelitian pengembangan merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Waruwu, 2024).

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. ADDIE singkatan dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model pembelajaran ADDIE didasarkan pada pendekatan sistematis yang efisien dan efektif serta proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan (Hidayat & Nizar, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan akan diujikan untuk siswa yaitu media diorama yang berisikan materi fotosintesis tumbuhan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Fokus penelitian ini adalah pada oroses fotosintesisnya dengan cara mengukur hasil kevalidan produk dari beberapa ahli dalam bidangnya dan respon siswa terkait kemenarikan media. Berikut ini pemaparan hasil validasi yang dilakukan yaitu:

1. Validasi Produk

Validasi produk ini dinilai kepada 3 validator yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut ini kriteria kelayakan produk yang dikembangkan:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 21%	Tidak Layak

Sumber : (Wahyuni & Zulyusri, 2023)

a) Validator ahli media

Hasil data berdasarkan perhitungan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{75} \times 100\% = 94,66 \%$$

Berdasarkan kriteria pada tingkat validitas. Hasil yang diperoleh dengan nilai sebesar 94,66% dengan kategori sangat layak. Pada tahapan validasi media diorama dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV pada materi pembelajaran proses fotosintesis tumbuhan.

b) Validator ahli materi

Hasil data berdasarkan perhitungan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100\% = 89,33 \%$$

Berdasarkan hasil data validasi materi memperoleh presentase 89,33% dengan kriteria sangat layak.

c) Validator ahli pembelajaran

Hasil data berdasarkan perhitungan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\% = 90,66 \%$$

Berdasarkan hasil data validasi materi memperoleh presentase 90,66% dengan kriteria sangat layak.

2. Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Diorama

Adapun kriteria kemenarikan produk yang diperoleh hasilnya dari angket respon siswa. Berikut ini kualifikasi kemenarikan produk:

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Produk

Presentse	Kriteria
81-100 %	Sangat Menarik
61-80 %	menarik
41-60 %	Tidak menarik
21-40 %	Sangat tidak menarik

Sumber: (Rina Amelia, Slamet Triyadi, 2023)

Hasil data berdasarkan perhitungan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1507}{1680} \times 100\% = 89,70 \%$$

Berdasarkan hasil data respon siswa pada kemenarikan produk memperoleh presentase 89,70% dengan kriteria sangat menarik.

B. Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Media Diorama

Penelitian ini menggunakan 5 tahap dalam model ADDIE, sebagai berikut (Cahyadi, 2019):

a) Analyze

Pada tahapan pertama melakukan analisis pengembangan dan tujuan pembelajaran. Berikut analisis yang dilakukan adalah (1) analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah terkait pembelajaran. (2) analisis siswa untuk mengamati karakteristik siswa dalam menyesuaikan media apa yang akan digunakan (3) Analisis fakta, konsep, prinsip serta prosedur materi pelajaran untuk mengidentifikasi bagian - bagian utama yang akan diajarkan (4) analisis tujuan pembelajaran untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa.

Pada tahap analisis ini dengan cara menganalisis masalah yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran, permasalahannya dalam mata pembelajaran IPA khususnya pada materi fotosintesis ini hanya diajarkan dalam waktu yang sangat singkat. Hal ini dikarenakan fotosintesis hanya bagian kecil dari pembahasan yang terdapat pada materi bagian - bagian tumbuhan dan fungsinya. Sehingga menghambat siswa dalam memahami

fotosintesis secara mendalam. Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran akan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Solusi yang tepat terkait permasalahan diatas adalah sangat penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

b) Design

Pada tahap ini untuk melakukan perencanaan pengembangan yang akan dikembangkan peneliti yaitu media diorama. Tahap desain ini mulai merancang media pembelajaran seperti mengumpulkan kebutuhan bahan atau alat yang akan digunakan serta mengukur bentuk produk yang efektif untuk dikembangkan. Mencari sumber materi bagian-bagian tumbuhan yang terdapat di buku pembelajaran, web pendidikan, dan lain lain. Dan rangkaian pembuatan media pembelajaran diorama secara bertahap. Bahan dan peralatan yang akan dibutuhkan untuk media diorama yaitu sebagai berikut: triplek, double tip, penggaris, bunga artificial, solasi, kuas, cat air, gunting, lem tembak, kertas hvs, pensil, lem rajawali, kertas buffalo, bulpen, rumput artificial, pohon artificial, spidol, gergaji, lampu led, cutter

Dalam penulisan materi yang berada di media diorama, peneliti mencari sumber informasi yang benar terlebih dahulu, kemudian setelah itu mengetiknya di Ms. Word dengan berbagai ukuran font. Setelah itu dicetak dan materi ditempel sesuai dengan posisi yang telah ditentukan.

c) Rancangan Awal

1) Tahap Awal

Peneliti mengawalinya pembuatannya dengan bahan dasar triplek untuk pondasi awal. Triplek dipotong menggunakan gergaji menjadi beberapa bagian dengan panjang yang berbeda - beda dengan ukurannya. Pada bagian alas dan bagian background dipotong menjadi

3 persegi dengan sisi sama panjang dengan ukuran 50 cm. Kemudian ketiga bagian itu kemudian di cat warna putih. Setelah itu pembuatan fondasi juga dengan triplek untuk meletakkan pohon dan rumput, pada pembuatannya membutuhkan ukuran panjang 50 cm dan lebar 15 cm kemudian diwarnai lagi sesuai kebutuhan. Setelah itu pembuatan bagian samping untuk menjadi penutup dengan menggunakan bahan triplek panjang 50 cm lebar 15 cm.

Setelah semua bagian telah selesai akan digabungkan satu per satu dengan menggunakan lem rajawali. Bagian belakangnya dilapisi dengan kertas prin yang menunjukkan matahari dan awan. Bagian fondasinya, bagian depan juga memakai stiker sedangkan bagian alas fondasinya ditempel rumput dan pohon artificial.

2) Pembuatan Pohon dan komponen lainnya

Pohon menggunakan pohon artificial dengan ditambahkan bunga artificial. Bagian rumputnya juga menggunakan rumput artificial dengan ditambahkan komponen lain untuk memperindah pengelihatannya.

3) Pembagian tata letak fotosintesis dalam media diorama

Untuk petunjuk arah menggunakan proses fotosintesis menggunakan kertas buffalo yang diprint sesuai komponen fotosintesis. Dan juga ada penambahan lampu led.

d) Development

Pada tahap pengembangan meliputi kegiatan pembuatan dan modifikasi media pembelajaran. Setelah media sudah selesai dikembangkan akan dilakukan peninjauan media oleh dosen pembimbing, kemudian mengajukan terhadap validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adanya validasi oleh beberapa validator untuk dapat mengukur tingkat kelayakan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

e) Implementation

Tahap implementasi, peneliti mengimplementasikan 2 kelas yaitu

kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran) dan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran). Adanya 2 kelas ini sebagai pembandingan seberapa paham peserta didik terkait materi yang diajarkan baik itu menggunakan media atau tidak menggunakan media. Tujuan adanya uji coba produk pada peserta didik untuk mengukur tingkat kelayakan, kesesuaian, kelengkapan dan kemenarikan produk.

f) Evaluation

Evaluasi adalah langkah terakhir dari model ADDIE. Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif untuk mendeskripsikan data hasil penelitian. Hasil penelitian diperoleh dari penilaian guru dan peserta didik. Hasil analisis data tersebut untuk menilai apakah media diorama layak digunakan atau tidak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kemenarikan Media

Dalam menilai kemenarikan produk, peneliti menggunakan lembar angket yang diberikan kepada siswa kelas IV MI Imami Kepanjen dengan menyajikan beberapa pernyataan dan memberikan skor dalam skala 1-4.

Paparan data menyatakan bahwa rentan presentase data terbanyak siswa antara 83,33% - 98,33% yang mengatakan sangat menarik media diorama yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun 2 siswa yang mengisi data respon kemenarikan produk dengan persentase perolehan mendapatkan 80% yang menurut kriteria dinyatakan menarik. (Rina Amelia, Slamet Triyadi, 2023)

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pengembangan mendapatkan penilaian tiga validasi yakni validator ahli media sebesar 94,66%, validator ahli materi sebesar 89,33%, validator ahli pembelajaran 90,66 dengan kriteria sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas IV. Hasil respon siswa terhadap kemenarikan produk didapatkan melalui angket yang disebarkan pada siswa. Hasil yang diperoleh sebesar 89,70% dengan kualifikasi sangat menarik.

B. Saran

Bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan bahwa media diorama mengenai materi fotosintesis, yang dirancang untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep saat ini masih berada dalam proses uji coba skala kecil. Dengan begitu, diharapkan produk ini dapat disebarluaskan dan diproduksi secara luas untuk mendukung materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Azzahra, E., Fajar, N. N., & Rahmawati, Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi IPA di Sekolah Dasar. *DIDAKTIS 7: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), 1359–1372.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Masrur Alifuddin. (2022). Penggunaan Media Pop-Up Pembelajaran Ipa Untuk Melatih Belajar Mandiri Siswa Kelas Iv Sdn 1 Borang. *Stkipacitan.Ac.Id*, 10–28.
- Nur, & Anisa, P. (2023). Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 10.
- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V-F Di SDN Tanah Kelikedinding V Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 534–551.
- Rina Amelia, Slamet Triyadi, U. M. (2023). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS WEB WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SDN KEDAWUNG 03 KABUPATEN BLITAR. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656–664.
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 193–204. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4265>
- Triapamungkas, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam, Lingkungan, Teknologi Dan Masyarakat. (*Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–43.
- Unique, A. (2016). *Pembelajaran Ips*. 0, 1–23.
- Wahyuni, D., & Zulyusri, Z. (2023). Meta-Analisis Validitas Penggunaan LKPD Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1485–1491. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1496>
- 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>
- Wijaya, A. T., Sri Wulan, B. R., & Rohmatin, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1197>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>