



Implementasi Diorama untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam pembelajaran IPAS pada Kelas VIII di MTS Miftahul Huda

La'la'a Alfi Zumrudah

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Rifki Ramanda Rahman

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Saila Mizab Rifdal Kafili

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Muhammad Fani Chakim

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Dany Miftah M. Nur

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Alamat: Kampus: Jl Conge Ngembalrejo Bae Kudus Jawa Tengah

Korespondensi penulis: alfizumrudah8@gmail.com

Abstract. *This research aims to implement diorama media in Natural and Social Sciences (IPAS) learning to increase student creativity at the Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Lodan. The approach used is a design research method, which involves the development and repeated testing of the use of dioramas as a learning tool. This research was carried out through several stages, namely: problem identification, diorama design, implementation, evaluation and revision based on feedback from teachers and students. Data was collected through observation, interviews, and assessing student creativity before and after the intervention. The research results show that the use of dioramas significantly increases student involvement and creativity in the learning process, especially in critical thinking, imagination and problem solving skills. Thus, diorama media has proven to be effective as an innovative learning tool to increase student creativity in science classes.*

Keywords: *diorama, creativity, science and science learning, design research, madrasah tsanawiyah.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media diorama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guna meningkatkan kreativitas siswa di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Lodan. Pendekatan yang digunakan adalah metode riset desain, yang melibatkan pengembangan dan uji coba berulang terhadap penggunaan diorama sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: identifikasi masalah, perancangan diorama, pelaksanaan, evaluasi, dan revisi berdasarkan umpan balik dari guru serta siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian kreativitas siswa sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan diorama secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, media diorama terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas IPAS.

Kata Kunci: *diorama, kreativitas, pembelajaran IPAS, riset desain, madrasah tsanawiyah.*

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat, pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang kreatif, kritis, dan inovatif. Kreativitas adalah salah satu kemampuan kognitif yang harus dikembangkan sejak dini, karena memungkinkan siswa untuk berpikir di luar batasan yang ada, menyelesaikan masalah secara inovatif, dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Namun, pada kenyataannya, pendidikan di sekolah dasar sering kali masih berfokus pada metode pembelajaran yang konvensional dan berbasis hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi kreatif mereka.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang relevan untuk pengembangan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka, serta mampu menghubungkannya dengan konsep-konsep ilmiah yang dipelajari di kelas. Namun, pembelajaran IPS sering kali dilakukan secara teoritis dan kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan terbatasnya kreativitas yang dapat dikembangkan (Dayana et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS adalah diorama. Diorama merupakan miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan atau peristiwa tertentu secara visual dan mendetail. Penggunaan diorama dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, melalui proses observasi, analisis, dan pembuatan karya yang melibatkan imajinasi dan kreativitas. Dengan diorama, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat, merasakan, dan bahkan menciptakan sendiri representasi visual dari konsep-konsep yang dipelajari.

MTS Miftahul Huda Lodan menjadi lokasi yang relevan untuk penelitian ini, mengingat tantangan yang dihadapi guru-guru dalam memfasilitasi kreativitas siswa melalui pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Berdasarkan observasi awal, siswa di MTS Miftahul Huda Lodan menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis proyek, namun belum banyak memanfaatkan media yang mendukung pengembangan kreativitas, seperti diorama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan diorama dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan kreativitas siswa, sekaligus memberikan solusi terhadap kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan edukatif (Muakhirin, 2014).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset desain, yang melibatkan proses perancangan, pengujian, dan penyempurnaan media diorama dalam konteks pembelajaran di kelas. Melalui riset desain, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran berbasis diorama yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa serta kebutuhan kurikulum di MTS Miftahul Huda Lodan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan diorama terhadap kreativitas siswa, yang diukur melalui berbagai indikator seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan imajinasi (Yuli Nurul Fauziah, 2010).

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif di MTS, khususnya dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, guna meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya berfokus pada pengembangan kreativitas siswa, tetapi juga pada upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan,

dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermanfaat bagi siswa di era yang terus berkembang (Hidayati et al., 2017).

KAJIAN TEORITIS

Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, inovatif, dan bermanfaat dalam konteks tertentu. Menurut Aprila *et al.* (2023), kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, yaitu proses berpikir yang memungkinkan individu mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Dalam pembelajaran, kreativitas sangat penting untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan motivasi belajar. Pembelajaran yang kreatif juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Diorama sebagai Media Pembelajaran

Diorama adalah representasi tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan suatu adegan, peristiwa, atau konsep tertentu. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran seperti diorama dapat meningkatkan minat siswa karena sifatnya yang visual dan interaktif. Diorama memungkinkan siswa untuk memahami materi secara konkret, terutama untuk konsep-konsep yang abstrak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggunaan diorama dalam pembelajaran membantu siswa menghubungkan teori dengan realitas, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan riset desain merupakan teknik penelitian yang berfokus pada pengembangan dan implementasi media diorama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTS Miftahul Huda. Riset desain dipilih karena memungkinkan peneliti untuk merancang, menguji, dan menyempurnakan penggunaan diorama secara iteratif, guna meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa yang menggunakan diorama.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, di MTS Miftahul Huda. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VIII, yang dipilih karena berada dalam tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk mengeksplorasi konsep-konsep IPS menggunakan media visual. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran IPS menggunakan diorama dan 14 siswa yang tidak menggunakan diorama.

Prosedur penelitian meliputi beberapa tahap: (1) tahap identifikasi masalah, di mana peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS dan potensi pengembangan kreativitas siswa; (2) tahap perancangan, di mana peneliti membuat diorama yang relevan dengan materi IPS yang sedang diajarkan; (3) tahap implementasi, di mana diorama digunakan dalam pembelajaran IPS dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan yang dirancang untuk mendorong kreativitas; (4) tahap evaluasi, di mana peneliti mengamati perubahan perilaku dan keterlibatan siswa yang menggunakan diorama selama pembelajaran berlangsung; dan (5) tahap refleksi dan revisi, di mana hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan penggunaan diorama dalam pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbasis diorama, seperti partisipasi, keterlibatan, dan perilaku kreatif. Pedoman

wawancara digunakan untuk menggali pandangan guru dan siswa tentang efektivitas diorama dalam memfasilitasi pembelajaran IPS dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah penerapan metode diorama, serta melalui observasi dan penilaian terhadap hasil karya diorama siswa. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas belajar siswa, yang dapat diukur dari peningkatan skor kuesioner yang menunjukkan pemahaman dan penerapan konsep yang lebih baik. Selanjutnya, observasi terhadap proses pembuatan diorama menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam kelompok, yang menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Penilaian hasil karya diorama juga menunjukkan bahwa siswa mampu mengekspresikan ide dan konsep dengan lebih jelas dan inovatif. Secara keseluruhan, implementasi praktek diorama terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas VIII MTS Miftahul Huda, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pelajaran IPAS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi diorama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas VIII di MTS Miftahul Huda Lodan. Dengan jumlah sampel sebanyak 24 siswa, data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan penilaian hasil karya diorama siswa. Hasil penelitian dibagi menjadi dua bagian, yaitu hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis.

Hasil Analisis

1) Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran menggunakan diorama untuk menilai keterlibatan siswa, kemampuan kerja sama, dan kualitas presentasi (Wulansari & Ridwan, 2022). Hasil observasi dicatat dalam tabel berikut:

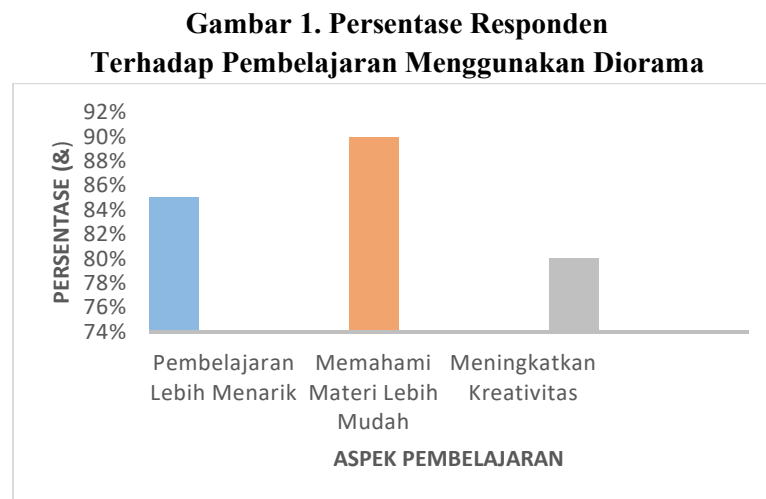
Tabel 1
Hasil Observasi

Aspek yang Dinilai	Jumlah Siswa (%)	Keterangan
Keterlibatan Aktif	88%	Siswa terlibat dalam diskusi dan kerja kelompok
Kemampuan Kerja Sama	85%	Siswa saling membantu dalam pembuatan diorama
Kualitas Presentasi	80%	Presentasi menunjukkan pemahaman konsep ekosistem
Kreativitas Diorama	80%	Karya menunjukkan inovasi dan orisinalitas

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, dengan 88% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan 85% siswa mampu bekerja sama dengan baik. Kualitas presentasi juga mencapai 80%, menunjukkan bahwa siswa memahami kondisi geografi dan sumber daya alam.

2) Hasil Angket

Setelah kegiatan pembelajaran, angket dibagikan kepada siswa untuk mengukur pengalaman mereka terhadap penggunaan diorama dalam pembelajaran (Hidayati et al., 2017). Angket mencakup pertanyaan tentang minat, pemahaman materi, dan peningkatan kreativitas. Berikut adalah hasil angket yang ditunjukkan dalam grafik:



Sumber: Data Diolah, 2024

Analisis Grafik:

- 85% siswa merasa bahwa pembelajaran dengan diorama lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional.
- 90% siswa setuju bahwa mereka lebih mudah memahami materi tentang kondisi geografi dan sumber daya alam dengan menggunakan diorama.
- 80% siswa menyatakan bahwa kegiatan ini membantu meningkatkan kreativitas mereka.

3) Penilaian Karya Diorama

Karya diorama yang dihasilkan oleh siswa juga dinilai berdasarkan kriteria tertentu, yaitu kreativitas, ketepatan informasi, dan presentasi visual. Berikut adalah hasil penilaian terhadap 24 diorama yang dihasilkan siswa (Fitri et al., 2022):

Tabel 2
Hasil Penelitian

Kriteria	Rata-rata Skor (1-5)	Keterangan
Kreativitas	4.2	Karya menunjukkan ide-ide orisinal
Ketepatan Informasi	4.5	Informasi akurat tentang ekosistem
Presentasi Visual	4.3	Penyajian yang menarik dan jelas

Sumber: Data Diolah, 2024

Dari tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor untuk ketiga kriteria mencapai di atas 4, menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan diorama yang kreatif, informatif, dan menarik secara visual.

Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan diorama dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar.” Untuk menguji hipotesis ini, analisis dilakukan dengan membandingkan hasil kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan diorama juga menghitung evaluasi uji coba pada siswa yang menggunakan diorama dan tidak.

a. Kreativitas Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Sebelum implementasi diorama, pengamatan menunjukkan bahwa hanya 40% siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang baik dalam menyampaikan ide-ide mereka. Setelah implementasi, data menunjukkan bahwa 80% siswa berhasil menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam pembuatan dan presentasi diorama.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan perubahan tingkat kreativitas siswa:

Tabel 3
Perubahan Tingkat Kreativitas Siswa

Kategori Kreativitas	Sebelum Implementasi (%)	Setelah Implementasi (%)
Rendah	60%	20%
Sedang	40%	0%
Tinggi	0%	80%

Sumber: Data Diolah, 2024

b. Hasil evaluasi uji coba penerapan diorama

Pada evaluasi uji coba diorama ini menggunakan perbandingan antar kelas yaitu 1) Siswa kelas VIII B dengan penerapan penggunaan media; dan 2) Siswa kelas VIII A dengan penerapan tanpa adanya penggunaan media dan penerapan penggunaan media. Uji coba skala terbatas dan uji coba skala besar digunakan dalam subjek penelitian. Satu guru dan 14 siswa membentuk kelas dalam uji coba skala terbatas, sedangkan satu guru dan 24 siswa membentuk kelas dalam uji coba skala besar.

Tabel 4. Hasil evaluasi
Uji coba Skala Terbatas dan Skala Luas

No	Keterangan	Kelas uji coba lapangan	
		Skala terbatas	Skala luas
1	Jumlah siswa	14	24
2	Nilai terendah	28	30
3	Nilai tertinggi	64	80
4	Rata-rata nilai	50	60
5	Jumlah siswa Tidak Tuntas	6	2
6	Jumlah siswa Tuntas	8	22
	KBK (%)	75 %	92 %

Peningkatan = 17%

Temuan ini menunjukkan dengan menggunakan media diorama menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan rata-rata KBK sebesar 17% dalam penguasaan pembelajaran klasikal. Jika 92% siswa yang mengikuti tes mendapat nilai kurang dari 75, maka

dianggap berhasil atau tuntas bahwa siswa tersebut telah mempelajari materi tersebut. Lima siswa berhasil menyelesaikan percobaan skala kecil yang telah dilakukan dengan 14 siswa kelas VIII A, sedangkan 6 siswa belum tuntas. Soal penilaian skala terbatas mendapat nilai 75% berdasarkan temuan perhitungan KBK. Berdasarkan temuan evaluasi ekstensif yang dilakukan terhadap 24 siswa kelas VIII B, 22 siswa menyelesaikannya dan 2 siswa tidak menyelesaikannya. Soal postes mendapatkan nilai 92% berdasarkan hasil perhitungan KBK. Oleh karena itu, dapat dikatakan sangat layak dan efektif untuk mengadopsi penggunaan media diorama dalam mata pelajaran IPS tentang materi kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPS mengenai tentang materi kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Peningkatan keterlibatan siswa dan kemampuan kerja sama dalam kelompok maupun hasil belajar menjadi indikator bahwa metode pembelajaran ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan kreativitas siswa yang terlihat dari hasil penilaian diorama menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu memahami konsep ekosistem, tetapi juga mampu mengekspresikan pemikiran mereka secara kreatif melalui media visual. Diorama berfungsi sebagai alat yang efektif untuk merangsang siswa berpikir kritis dan kreatif, karena mereka harus mempertimbangkan berbagai aspek ekosistem dan cara menyajikannya secara visual (Bali & Zahroh, 2023).

Dari analisis angket, sebagian besar siswa merasakan bahwa pembelajaran dengan diorama lebih menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan media visual dan hands-on dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang dihadapi siswa, seperti kesulitan dalam memilih elemen yang tepat untuk dimasukkan dalam diorama dan teknik pembuatan yang masih memerlukan bimbingan. Sekitar 30% siswa mengalami kesulitan dalam mengorganisasi informasi secara visual. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memberikan dukungan tambahan, seperti pengenalan teknik pembuatan diorama dan sesi *brainstorming* sebelum memulai proyek (Auliawati et al., 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan penggunaan diorama sebagai metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS, terutama untuk tentang kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam. Penggunaan diorama tidak hanya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Diharapkan, dengan penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif ini, siswa dapat lebih siap untuk memahami dan menghadapi tantangan di masa depan.

Melalui penelitian ini, diharapkan juga akan ada studi lebih lanjut yang dapat mengeksplorasi penggunaan media lain dalam pembelajaran IPS dan cara-cara untuk mengatasi tantangan yang mungkin dihadapi siswa selama proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif, kualitas pendidikan di sekolah dasar dapat terus ditingkatkan (Lestari & Halidjah, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi diorama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai lingkungan hidup (ekosistem) secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTS Miftahul Huda Lodan. Dengan melibatkan 24 siswa sebagai subjek penelitian, ditemukan bahwa 90% siswa merasa lebih mudah memahami materi ekosistem, sementara 85% siswa menganggap pembelajaran menggunakan diorama lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Selain itu, 80% siswa menyatakan bahwa kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas mereka. Hasil ini menekankan kebaruan dari penelitian ini, yaitu penggunaan diorama sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan kreatif siswa.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah pentingnya guru untuk terus menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti diorama, dalam kurikulum IPAS. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru mengenai teknik pembelajaran berbasis proyek agar dapat mendukung siswa dalam proses pembuatan diorama. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar dilakukan kajian lebih mendalam mengenai penerapan berbagai media pembelajaran lainnya dan dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam konteks yang lebih luas. Dengan mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliawati, P., Ika, C., & Nita, R. (2023). Penerapan model project based learning berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 759–766.
- Aprila, D., Andriani, W., & Ananto, R. P. (2023). Financial Management of Nagari Owned Enterprises (BUMNAG) and Its Impact on Community Welfare. *Jurnal Akuntansi Bisnis*, 16(2), 210–225. <https://doi.org/10.30813/jab.v16i2.4461>
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Dayana, R., Winarni, E. W., & Agusdianita, N. (2021). Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 106–114. <https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/article/view/18120/8536>
- Fitri, I. S., Zulfan, Z., & Rosita, D. (2022). The Use of Diorama Learning Media Towards Learning Motivation of Students in Class X IPS 2. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(1), 88–105. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i1.24547>
- Hidayati, A., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 284–294. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7417/8057>
- Lestari, E. R., & Halidjah, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(6), 1573–1586. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4040>
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Wulansari, I. C., & Ridwan, I. R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Media Diorama Improving Creative Thinking Skills in Social Studies Subjects Through Diorama Media. 1, 23–24.
- Yuli Nurul Fauziah. (2010). Kemampuan Guru Sd Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 61–77. <https://doi.org/10.33830/jp.v11i2.556.2010>