

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN MELALUI PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING (PjBL)* BERBANTUAN MEDIA DIORAMA PESERTA DIDIK KELAS V-A SDN MIROTO KOTA SEMARANG

Dina Puspita Ningrum¹, Moh. Fathurrahman²

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan melalui penerapan Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Diorama pada mata pelajaran IPAS peserta didik di kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Miroto Kota Semarang dengan jumlah subjek 28 orang peserta didik dan seorang guru sebagai peneliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang digunakan diperoleh dari tindakan yang dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 meningkat dengan terbukti adanya nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 76,78 dengan predikat cukup serta perolehan persentase ketuntasan pun meningkat dengan memperoleh persentase sebesar 64,29% dan Begitu pula pada siklus II, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pun mengalami peningkatan, yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 85,35 dengan predikan baik, serta perolehan persentase ketuntasan pun meningkat yang memperoleh persentase sebesar 89,29% dengan predikat sangat tinggi. Sedangkan pada keaktifan peserta didik pun mengalami peningkatan pada siklus I memperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 13 dengan tingkat keaktifan klasikal aktif. Pada siklus II, rata-rata keaktifan peserta didik meningkat sebesar 18 dengan tingkat keaktifan klasikal sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikelas V-A dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Diorama dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang. Oleh karena itu, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Diorama sebagai salah satu model pembelajaran alternatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, Model *Project Based Learning (PjBL)*, Media Diorama.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dengan demikian, bagaimanapun sederhananya peradapan suatu masyarakat, didalamnya terjadi atau berlangsung suatu proses pendidikan. Karena itulah sering dinyatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia melestarikan hidupnya.

Pelaksanaan pembelajaran yang berhasil dapat dilihat melalui penguasaan materi, pemahaman konsep, keaktifan peserta didik serta hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Selain itu, faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran ialah ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Ketiga factor ini sangatlah penting dalam

melaksanakan pembelajaran bersama peserta didik. Dalam hal ini guru harus berupaya untuk terus berinovasi dan berkreasi dalam setiap pelaksanaan pembelajaran. Guru harus memahami metode dan model pembelajaran yang digunakan serta perlu untuk berinovasi mengenai media yang akan digunakan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (Unik Hanifah Salsabila, 2020). Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk memperjelas dalam penyajian suatu materi tertentu sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menguasai suatu materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki manfaat lain bagi peserta didik yaitu dapat mengarahkan perhatian serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya berdampak pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap proses belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan jembatan penghubung diantara guru dengan peserta didik dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Guru juga perlu memperhatikan pemilihan media pembelajaran dengan materi yang

diajarkan. Selain itu guru perlu untuk menguasai cara penggunaan media ataupun alat peraga yang digunakan. Penggunaan media dalam bentuk benda konkret/nyata dapat menjadi pilihan yang tepat bagi guru. pada proses pembelajaran media berupa alat peraga benda konkret memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan memperjelas suatu unit materi pelajaran tertentu. Benda konkret merupakan media pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik yang mudah dikenal dan mudah didapatkan. Media konkret merupakan pengalaman yang diperoleh melalui aktifitas yang sebenarnya (Kuncoro Adi Saputro, 2021).

Menurut Ramadiani (2021) menjelaskan pembelajaran pada anak sekolah dasar adalah tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkret, dimana proses belajar peserta didik seharusnya berinteraksi dengan benda atau peristiwa nyata. Khususnya dalam pembelajaran IPA di SD, suatu pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung guna mengembangkan kompetensi yang dimiliki.

Menurut Solikah dan Himmah dalam Sasmita, dkk (2021) pembelajaran yang ideal dapat diciptakan melalui pemilihan strategi juga model

pembelajaran yang relevan. Pemilihan ini dapat didasarkan pada standar kompetensi yang diinginkan dapat dicapai oleh peserta didik, sehingga selain memberikan hasil belajar yang memenuhi standar juga dapat merangsang kemampuan kreativitas peserta didik.

Menurut Hendri & Kenedi, (2018) menjelaskan pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap level pendidikan. Termasuk pada level sekolah dasar. Pembelajaran IPA menjadi pembelajaran yang wajib diajarkan pada tingkatan sekolah dasar karena pembelajaran IPA memiliki manfaat yang dapat membantu siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas V-A Bapak Slamet, terdapat permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS pada materi rantai makanan dan jarring-jaring makanan. Permasalahan pada pembelajaran ini adalah rendahnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, evaluasi dilaksanakan dengan model kertas, guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang aktif dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga masih menggunakan metode ceramah.

Sehingga salah satu cara untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan penerapan *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media diorama.

Menurut Wahyuni dalam Sutrisna (2019 : 84-85) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Model *Project Based Learning (PjBL)* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Salah satu tujuan dari model *PjBL* adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata. (Titritri, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning (PjBL)* adalah model

pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik dengan melibatkan kerja proyek yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan cara memperoleh keterampilan dengan melibatkan kerja proyek.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuk, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik.

Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana peserta didik bekerja atau berperan aktif dalam

pembelajaran di kelas, sehingga dengan demikian peserta didik tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan yang dilakukan dikelas terjadi bila ada kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Maharani & Kristin (2017:157) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar dalam hal ini adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Untuk melihat terwujudnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa indikator cara belajar peserta didik aktif. Melalui indikator cara belajar peserta didik aktif dapat dilihat tingkah laku mana muncul dalam suatu proses belajar mengajar. Indikator tersebut yaitu:

- a. keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya;
- b. keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar;
- c. penampilan berbagai usaha/kekreatifan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya; dan

d. kebebasan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru/pihak lainnya.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran pada materi IPAS pada kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Melalui Penerapan *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Diorama Peserta Didik Kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan siklus, satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan melalui beberapa tahapan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: 1) tahap perencanaan tindakan (*Planning*), 2) tahap pelaksanaan tindakan (*Action*), 3) observasi (*Observation*), dan 4) tahap refleksi (*Reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan melalui penerapan *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media Diorama pada Peserta Didik Kelas

V-A SD Negeri Miroto Kota Semarang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.. Teknik pengambilan data yaitu dengan test evaluasi menggunakan Quizziz Papper Mode. Data yang digunakan diperoleh dari tindakan yang dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V-A SD Negeri Miroto dengan jumlah 28 peserta didik, dengan rincian 16 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Miroto Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan pada 22 Agustus – 8 September 2023 yang dimulai dari observasi prasiklus hingga penyusunan laporan penelitian tindakan kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Melalui Penerapan *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Diorama Peserta Didik Kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang” telah dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil Nilai Prasiklus Kelas V-A di sajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Peserta Didik pada Prasiklus

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
$89 < \text{Nilai} \leq 100$	0	0%	Tuntas
$78 < \text{Nilai} \leq 89$	9	32,14%	
$68 \leq \text{Nilai} \leq 78$	0	0%	
$\text{Nilai} < 68$	19	67,86%	
Jumlah peserta didik	28	100%	
Peserta didik tuntas	9	32,14%	Sangat Rendah
Peserta didik tidak tuntas	19	67,86%	
Nilai tertinggi	80		
Nilai terendah	20		
Rata-rata	62,3		Perlu Bimbingan

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 62,3 dengan predikat perlu bimbingan. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 sejumlah 9 peserta didik, sedangkan yang mendapatkan nilai < 75 sejumlah 19 peserta didik.

Tabel 3.2 Hasil Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik Pada Prasiklus

Rentang Skor	Kategori	prasiklus
17 – 20	Sangat Aktif	0
13 - 16	Aktif	3
9 – 12	Cukup Aktif	7
5 - 8	Kurang Aktif	18
Jumlah skor klasikal		276
Rata-rata keaktifan peserta didik		10
Tingkat keaktifan klasikal		Cukup Aktif

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa keaktifan belajar masih rendah dengan rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 10, dan dengan tingkat keaktifan klasikal “cukup aktif” Dari data diperoleh di kelas V-A SDN

Miroto diketahui bahwa rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik pada kondisi awal secara klasikal sebesar 10 dengan kategori cukup aktif. Keaktifan belajar peserta didik diketahui tidak terdapat siswa dengan tingkat keaktifan sangat aktif, sedangkan dengan tingkat keaktifan aktif sebanyak 3 peserta didik, cukup aktif 7 peserta didik dan kurang aktif 18 peserta didik.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran pra siklus, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum berhasil karena hasil belajar peserta didik rendah dan keaktifan peserta didik di kategori “cukup aktif”.

Tabel 3.3 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Peserta Didik pada Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
$89 < \text{Nilai} \leq 100$	7	25,02 %	Tuntas
$78 < \text{Nilai} \leq 89$	11	39,28 %	
$68 \leq \text{Nilai} \leq 78$	4	14,28%	
$\text{Nilai} < 68$	6	21,42%	
Jumlah peserta didik	28	100%	
Peserta didik tuntas	18	64,29%	Sangat Rendah
Peserta didik tidak tuntas	10	35,71%	
Nilai tertinggi	100		
Nilai terendah	35		
Rata-rata	77,32		Cukup

Tabel 3.3 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar sebesar 64,29% dengan nilai rata-rata sebesar 77,32. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75

sejumlah 18 peserta didik, sedangkan yang mendapatkan nilai < 75 sejumlah 10 peserta didik dengan kategori cukup. Selain itu persentase jumlah peserta didik yang tuntas pun terjadi peningkatan dimulai dari 32,1 % pada prasiklus naik menjadi 64,29% pada siklus I .

Tabel 3. 4 Data Hasil Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Rentang Skor	Kategori	prasiklus
17 – 20	Sangat Aktif	4
13 - 16	Aktif	8
9 – 12	Cukup Aktif	6
5 - 8	Kurang Aktif	10
Jumlah skor klasikal		360
Rata-rata keaktifan peserta didik		13
Tingkat keaktifan klasikal		Aktif

Berdasarkan data hasil observasi di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar dari prasiklus masih rendah menjadi aktif. Dari data diperoleh di kelas V-A SDN Miroto diketahui bahwa rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik pada siklus I secara klasikal sebesar 13 dengan kategori aktif. Keaktifan belajar peserta didik diketahui terdapat 4 peserta didik dengan tingkat keaktifan sangat aktif, sedangkan dengan tingkat keaktifan aktif sebanyak 8 peserta didik, cukup aktif 6 peserta didik dan kurang aktif 10 peserta didik.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang

dilakukan belum berhasil karena hasil belajar peserta didik rendah dan keaktifan peserta didik di kategori “aktif”.

Tabel 3. 5 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Peserta Didik Pada Siklus I I

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
$89 < \text{Nilai} \leq 100$	15	53,57%	Tuntas
$78 < \text{Nilai} \leq 89$	10	35,71%	
$68 \leq \text{Nilai} \leq 78$	2	7,14%	
Nilai < 68	1	3,57%	
Jumlah peserta didik	28	100%	
Peserta didik tuntas	25	89,28%	Tinggi
Peserta didik tidak tuntas	3	10,71%	
Nilai tertinggi	100		
Nilai terendah	60		
Rata-rata	90		Sangat Baik

Tabel 3.5 menunjukkan bahwa hasil dari nilai rata-rata klasikal peserta didik diperoleh nilai sebesar 85,35 dengan kategori baik. Selain itu persentase jumlah peserta didik yang tuntas pun terjadi peningkatan dimulai dari 64,29% pada siklus I naik menjadi pada 89,29% siklus II . Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 sejumlah 25 peserta didik dan peserta didik yang mendapatkan nilai < 75 sejumlah 3 peserta didik.

Tabel 3.6 Data Hasil Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II

Rentang Skor	Kategori	prasiklus
17 – 20	Sangat Aktif	16
13 - 16	Aktif	10
9 – 12	Cukup Aktif	2
5 - 8	Kurang Aktif	0
Jumlah skor klasikal		504

Rata-rata keaktifan peserta didik	18
Tingkat keaktifan klasikal	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel 3.6, dapat diketahui bahwa data hasil observasi di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar dari prasiklus masih rendah menjadi aktif. Dari data diperoleh di kelas V-A SDN Miroto diketahui bahwa rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik pada siklus II secara klasikal sebesar 18 dengan kategori sangat aktif. Keaktifan belajar peserta didik diketahui terdapat 16 peserta didik dengan tingkat keaktifan sangat aktif, sedangkan dengan tingkat keaktifan aktif sebanyak 10 peserta didik, cukup aktif 2 peserta didik dan tidak terdapat peserta didik yang kurang aktif.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran siklus II, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah berhasil karena hasil belajar peserta didik meningkat dan keaktifan peserta didik di kategori “sangat aktif”.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Miroto dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media Diorama dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V-A SDN

Miroto Kota Semarang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Diorama mengalami peningkatan. Pada Hasil tes evaluasi kognitif peserta didik pada saat dilakukannya prasiklus memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,71 dengan predikat perlu bimbingan dengan persentase ketuntasan sebesar 32,14% dengan kategori sangat rendah. Pelaksanaan penelitian siklus 1, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan terbukti adanya nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 76,78 dengan predikat cukup serta memperoleh persentase ketuntasan pun meningkat sebesar 64,29% Begitu pula pada siklus II, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pun mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 85,35 dengan persentase ketuntasan sebesar 89,29% dengan predikat sangat baik.
2. Keaktifan peserta didik kelas V-A SDN Miroto Kota Semarang

dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Diorama mengalami peningkatan. Pada pengamatan prasiklus memperoleh nilai rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 10 dengan tingkat keaktifan klasikal cukup aktif. Pelaksanaan penelitian siklus 1, menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat dengan terbukti adanya nilai rata-rata keaktifan peserta didik yang diperoleh pada siklus I sebesar 13 dengan tingkat keaktifan klasikal aktif. Begitu pula pada siklus II, nilai rata-rata keaktifan peserta didik peningkatan dengan nilai rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 18 dengan tingkat keaktifan klasikal sangat aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Ulfisa. 2018. *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Min 6 Aceh Selatan*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Dayana, Resi, dkk. 2021. *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL)*

- Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar. Universitas Bengkulu. Bengkulu. 4 (1). 106 – 114.*
- Dinda, Nadia Ulfa, dkk. 2021. *Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). Journal of Basic Education Studies. Universitas Negeri Padang. Padang. 4 (2). 44 – 62.*
- Evitasari, Dwi Atika, dkk. 2022. *Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Riset Pendidikan Dasar. IKIP PGSD Wates. Wates. 3 (1). 1- 9.*
- Fadliah, Nur, dkk. 2023. *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Materi Ekosistem Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Ganrang Jawa 1 Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa. Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar. 1 (3). 179 – 194.*
- Hidayatulloh, Ari, dkk . 2021. *Meningkatkan Keaktifan Siswa Pelajaran Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Melalui Metode Discovery Learning. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III. STKIP Kusuma Negara.*
- Rahmawati, Indriani Nur, dkk. 2023. *Penerapan Model PjBL Berbantu Media Diorama Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI. Universitas PGRI Semarang. Semarang. 737 – 746.*
- Ramadiani, Astria Ayu. 2021. *Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. Jurnal PRIMATIKA, 10(2), 93-98.*
- Retnaningsih, C. (2023). *Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 6 Buntok. Jurnal Saintifik : Multi science journal, 17- 24.*
- Sekar Dwi Ardianti, Savitri Wanabuliandari, Dan Susilo Rahardjo. 2017. *“Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model”. Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” Iv(1):1–7.*
- Setiawan, Erwin Rahayu, dkk. 2017. *Pengembangan Media Diorama*

- Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Ipa Kelas V.* Joyful Learning Journal. Universitas Negeri Semarang. Semarang. 6(2). 110 – 116.
- Siswanto, Ernaz. 2023. *Pengembangan Model Project Based Learning Tentang Kenampakan Alam Dengan Media Diorama Untuk Peningkatan High Order Tingking Skill (Hots) Siswa Kelas 4 Sdn Puntan 01 Kota Batu.* Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH). SDN Puntan 01 Kota Batu. Kota Batu. 2 (2). 751 – 774.
- Sudrajat, Ajat dan Hernawati, Eneng. 2020. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta : Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementrian Agama RI
- Hendri, S., & Kenedi, A. K. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP.* Jurnal Inspirasi Pendidikan, 8(2), 10- 24.
- Wulandari, Fitri Sintia, dkk. 2023. *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Banjarpanjang*
1. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Universitas PGRI Madiun. Madiun. 8 (1), 6085 – 6097.
- Wulandari, Rina, dkk. 2021. *Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook terhadap Keaktifan Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. 6 (2). 300 - 308.
- Zulasmi, Rio, dkk. 2021. *Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di SD.* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta. 1 (1). 1225 – 1235.