



PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA MUATAN IPS KELAS V

Iin Nadhliroh ✉, Fitria Dwi Prasetyaningtyas

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Oktober 2018

Disetujui

November 2018

Dipublikasikan

Desember 2018

Keywords:

audiovisual; diorama media;

IPS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media diorama berbasis audiovisual. Bentuk desain Pre-Eksperimental yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media diorama berbasis audiovisual dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88,4% dan oleh ahli media dengan persentase 85,5% atau termasuk kriteria sangat layak; (2) Hasil uji t diperoleh thitung sebesar 16.661 dan ttabel 2.034; (3) peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,343 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini yaitu media diorama berbasis audiovisual layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI.

Abstract

This study aimed to develop designs, test the feasibility and test the effectiveness of audiovisual based diorama media. Data collection techniques used technical tests, interviews, questionnaires, and documentation. The results of research showed that (1) the audiovisual based diorama media deserves for used with the percentage of the component assessment of content eligibility was 88,4% and the component assessment of the media representation was 85,5% ; (2) the t test obtained by t count of 16.661 and t table 2.034; (3) average increase (gain) was 0,343 (fair). The conclusion of research was audiovisual based diorama media effective used on IPS material of the NKRI formation phenomenon.

PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2016:137) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, pemecahan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di SDN Kedung Pane 02 belum mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa dalam pembelajaran IPS, proses dan hasil belajar siswa belum optimal. Rerata hasil belajar siswa rendah, ditunjukkan dengan data dari 34 siswa terdapat 22 siswa (65%) mendapatkan nilai dibawah KKM, sedangkan 12 siswa (35%) mendapatkan nilai diatas KKM. Hal ini disebabkan karena beberapa permasalahan. Dari angket siswa didapatkan bahwa sebanyak 31 siswa dari 34 siswa mengatakan bahwa sejarah adalah materi yang sulit. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan informasi bahwa guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan media

yang digunakan terbatas pada media visual. Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara lebih konkret.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2013:3). Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Salah satu jenis media yang dapat membantu siswa belajar lebih konkret yaitu media diorama. Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media diorama tingkat konkrititasnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan media visual. Sehingga media diorama dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Prastowo (2011:235) mengatakan bahwa "diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya".

Diorama berbasis *audiovisual* merupakan media sebagai penjelas materi pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Pengembangan media ini dilaksanakan melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Berbasis *Audiovisual* Pada Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Peristiwa Pembentukan NKRI Kelas V SDN Kedung Pane 02".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model menurut Sugiyono (2016:409). Langkah-langkah model ini terdiri dari 10 langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produk akhir. Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi (Sugiyono 2016:414). Langkah-langkah tersebut kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu dibatasi sampai delapan tahap, (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Desain penelitian yang diterapkan adalah bentuk *pre-experimental design* dengan model *one group pretest-posttest*. Sugiyono (2012:110) desain ini diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan diberikan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas V SDN Kedung Pane 02 Semarang, tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa yang terdiri atas 17 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki; (2) guru kelas V SDN Kedung Pane 02 Semarang, yang berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan produk media

diorama berbasis *audiovisual* yang dikembangkan oleh peneliti; (3) ahli ataupun sebagai penguji dan memberikan masukan pada media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI untuk siswa SD kelas V, terdiri atas dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media; (4) peneliti sebagai pengembang produk dalam penelitian.

Pemilihan lokasi di SDN Kedung Pane 02 dikarenakan terdapatnya permasalahan dalam pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS, siswa kesulitan dalam mempelajari sejarah, kurangnya penggunaan variasi metode dan model pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang lebih konkret dan sesuai materi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan nontes. Instrumen nontes meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes yang dilaksanakan pada awal pembelajaran (*pretest*) serta akhir pembelajaran (*posttest*) sebagai pembandingan peningkatan hasil belajar siswa SDN Kedung Pane 02 Semarang sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga macam diantaranya, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk digunakan untuk menilai produk peneliti yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*, sedangkan analisis data awal digunakan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas.

Untuk analisis data akhir dilakukan dengan dua uji, yaitu uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata *pretest* dan *posttest* terhadap penggunaan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI, serta uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan mengkaji mengenai hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI di kelas V SDN Kedung Pane 02, meliputi: (1) Model dan desain media diorama berbasis *audiovisual*; (2) hasil penilaian validator ahli; (3) tanggapan guru dan siswa; (3) analisis data keefektifan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI.

1. Model dan Desain Media Diorama Berbasis *Audiovisual*

Prastowo (2011:235) “diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya”. Purwono, Yutmini dan Anitah (2014:130-131) mengatakan bahwa “media *audio-visual* adalah media kombinasi antara *audio* dan *visual* yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide* suara dan sebagainya”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa diorama berbasis *audiovisual* adalah sebuah pemandangan miniatur tiga dimensi yang dilengkapi dengan efek suara dan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama dan *audiovisual* dapat memberikan manfaat jika diterapkan dalam pembelajaran. Menurut hasil penelitian Arntanty, dkk (2016), menunjukkan bahwa kreativitas siswa di kelas dengan menggunakan diorama mendapatkan persentase kreativitas lebih tinggi daripada kelas tanpa menggunakan diorama. Teske, dkk (2014) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan diorama pada siswa sekolah dasar, memperoleh perubahan positif dalam rencana siswa untuk berkarir dan menjadikan siswa menjadi lebih kreatif. Weranti (2017) dalam penelitiannya memaparkan bahwa ada pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar *kognitif* siswa. Rizki dan Khotimah (2014) dalam penelitiannya memaparkan bahwa pemanfaatan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Budimandan Hasan (2017) dalam penelitiannya, menyimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan media *audiovisual* efektif dalam pemantapan perencanaan karir peserta didik. Wahyuni, Widiyatmoko dan Akhlis (2015) dalam penelitiannya, memaparkan bahwa penggunaan media *audio visual* efektif terhadap minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Media diorama berbasis *audiovisual* yang peneliti kembangkan ini terdiri dari :



Gambar 1. Kotak diorama (a), tokoh atau objek (b), rekaman materi pembelajaran (c), topi pahlawan (d), skenario drama (e), ringkasan materi dan kuis (f).

2. Hasil Penilaian Validator Ahli

Validasi kelayakan media diorama berbasis *audiovisual* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kelayakan komponen isi materi dalam media diorama berbasis *audiovisual*, ahli media menilai kelayakan komponen penyajian media diorama berbasis *audiovisual*.

Penilaian kelayakan oleh ahli materi meliputi aspek kesesuaian materi, aspek kelayakan materi, dan aspek kebermanfaatan materi, mendapatkan respon positif dari validator materi, ditunjukkan dengan skor nilai yang diberikan dengan rata-rata persentase 88,4% dan masuk dalam kriteria sangat layak, sesuai dengan konversi menurut Riduwan (2015:13). Menurut ahli materi, isi materi dalam media diorama berbasis *audiovisual* perlu diperbaiki pada bagian : (1) Perbaikan pada tujuan pembelajaran, pada tujuan pembelajaran tidak boleh menggunakan kata penghubung dalam dua materi dalam satu indikator, akan tetapi dijadikan dua tujuan pembelajaran; (2) Dalam tujuan pembelajaran pada kalimat “siswa dapatdengan benar”. Kalimat ‘dapat’ hendaknya dihilangkan atau dihapus; (3) Pada instrumen kisi-kisi penulisan soal bagian ranah tidak boleh hanya sampai C2 akan tetapi sampai C4. Masukan dari ahli materi kemudian segera diperbaiki oleh peneliti yang kemudian setelah perbaikan isi materi dalam media diorama berbasis *audiovisual* disetujui oleh ahli materi dan dinyatakan sangat layak digunakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli media meliputi : (1) aspek kesesuaian; (2) aspek mutu teknis; (3) aspek kualitas; (4) aspek kemudahan penggunaan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI. Hasil penilaian validator media mendapatkan rata-rata persentase 85,5% dan masuk dalam kriteria sangat layak sesuai dengan konversi menurut Riduwan (2015:13). Validator media memberikan masukan perbaikan pada media diorama berbasis *audiovisual* diantaranya: (1) Pada bagian luar dan dalam kotak diorama diberi judul; (2) Setiap

miniatur gedung dan tokoh pahlawan diberi keterangan tempat, peristiwa ataupun nama; (3) Setiap miniatur dirapikan lagi; (4) Durasi waktu penggunaan media dipastikan berapa lamanya, semula hanya 2x45 JP, maka penggunaan media diperlama menjadi 4x45 JP; (5) Kotak diorama diperbesar. Semula kotak diorama hanya berukuran 40x30 cm setelah direvisi menjadi 60x40 cm untuk menampung isi 4 diorama beserta toko, topi pahlawan, CD-ROM rekaman materi, skenario drama, ringkasan materi dan kuis. Masukan dari ahli media tersebut kemudian segera diperbaiki oleh peneliti, selanjutnya setelah perbaikan media diorama berbasis *audiovisual* disetujui oleh ahli media dan media diorama berbasis *audiovisual* dinyatakan sangat layak digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Safitri, Ibrahim dan Suryanti (2017) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa media diorama layak untuk diterapkan, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Anwar, Jamaluddin, dan Jufri (2016) dalam penelitiannya bahwa setelah melalui tahapan validasi dan revisi, kemudian dilanjutkan ketahap uji coba terbatas, menunjukkan bahwa media diorama layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa

Media diorama berbasis *audiovisual* yang telah direvisi sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi selanjutnya dapat digunakan untuk uji coba produk. Uji coba produk skala kecil dilaksanakan terhadap 6 siswa kelas V SDN Kedung Pane 02 yang terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan, dengan kemampuan masing-masing yang berbeda sesuai dengan pilihan wali kelas. Keenam siswa

diberikan pengenalan dan penjelasan tentang media diorama berbasis *audiovisual*, cara penggunaan dan penjelasan kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat penelitian dalam satu kelas, siswa juga diperkenankan untuk mencoba menggunakan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Peristiwa Pembentukan NKRI. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa terhadap media diorama berbasis *audiovisual*. Hasil angket tanggapan siswa digunakan untuk memperbaiki media diorama berbasis *audiovisual* sebelum digunakan pada uji coba produk skala besar atau pada kelas penelitian.

Hasil tanggapan 6 siswa kelas SDN Kedung Pane 02 yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan terhadap media diorama berbasis *audiovisual* menyatakan setuju pada 10 aspek dan 0 aspek tidak setuju dengan persentase 100% dan media diorama berbasis *audiovisual* dinyatakan sangat layak digunakan.

Tanggapan positif siswa terlihat dengan ketertarikan siswa pada media diorama berbasis *audiovisual* pada saat uji kelompok kecil. Siswa sangat antusias dan berminat dalam belajar menggunakan media diorama berbasis *audiovisual*.

4. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru kelas V SDN Kedung Pane 02 terhadap media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI serta masukan yang diberikan terhadap media diorama berbasis *audiovisual* sebelum digunakan di kelas penelitian. Angket tanggapan guru

diberikan setelah guru diperkenalkan dan dijelaskan tentang media diorama berbasis *audiovisual* beserta kegiatan yang akan dilaksanakan pada penelitian skala besar.

Pada uji coba produk skala kecil, guru memberikan skor sempurna pada 10 indikator aspek pertanyaan dengan persentase 100% pada semua aspek. Persentase tersebut kemudian dijadikan ke dalam kriteria tanggapan dan termasuk kriteria yang sangat layak.

5. Hasil Analisis Data Keefektifan Media

Data hasil belajar siswa didapatkan dari hasil *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media diorama berbasis *audiovisual*. Nilai *posttest* didapatkan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbasis *audiovisual* pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI. Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas V SDN Kedung Pane 02 yaitu 53, sedangkan rata-rata untuk hasil *posttest* siswa SDN Kedung Pane 02, yaitu 69. Siswa yang mendapatkan nilai tuntas pada saat *pretest* yaitu sejumlah 7 siswa (20%), serta siswa yang mendapatkan nilai tuntas pada *posttest* sejumlah 29 siswa (85%), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Kedung Pane 02 terdapat perbedaan.

Data hasil belajar siswa yang telah didapatkan kemudian diuji normalitasnya dengan menggunakan uji *Liliefors*, uji ini digunakan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan ketentuan $Lo < Lt$, Lt atau *Liliefors* tabel untuk sampel 34 siswa,

diketahui bahwa Lo data *pretest* yaitu 0,156, dan diketahui Lo data *posttest* yaitu 0,089.

Data yang berdistribusi normal kemudian digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata media diorama berbasis *audiovisual* kelas V SDN Kedung Pane 02. Uji perbedaan rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus *paired sample test*, berdasarkan rumus yang digunakan diperoleh t_{hitung} sebesar 16.661 dan t_{tabel} 2.034 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, didapatkan simpulan bahwa media diorama berbasis *audiovisual* efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI terhadap hasil belajar siswa. Hasil penghitungan lain yang menguatkan bahwa media diorama berbasis *audiovisual* efektif digunakan dalam muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI yaitu dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan *N-gain* sebesar 0.343. Ariwibowo dan Parmin (2015) dalam penelitiannya mengatakan bahwa hasil belajar siswa dalam penelitian meliputi hasil *pretest* dan hasil *posttest*, yang kemudian hasil penilaian tersebut akan di analisis dengan uji *N-gain*.

Simpulan berdasarkan penjelasan tersebut bahwa media diorama berbasis *audiovisual* efektif digunakan dalam muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI sesuai dengan penjelasan Edgar Dele (dalam Arsyad, 2013: 13) mengemukakan, bahwa semakin konkret media yang disajikan pada siswa maka akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan akan berakibat pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Media diorama berbasis *audiovisual* efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi peristiwa pembentukan NKRI, terhadap hasil belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 16.661 dan t_{tabel} 2.034. Sebagai penguat diperoleh juga penghitungan dengan menggunakan *N-gain* sebesar 0,343 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Mitra Bestari 1 Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., dan Mitra Bestari 2 Florentina Widihastrini, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada artikel ini sertapihak-pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian manuskrip ini. Semoga dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwibowo, P dan Parmin. 2015. Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah Yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*. 4(2):887.
- Arntanti, F.W., Sudargo, F., dan Rusyati, L. 2017. The profile of students' creativity through dioramas and flannel board in learning ecosystem. *Mathematics, Science, and Computer Science Education*. 6(6):67-68.
- Anwar, H., Jamaluddin dan Jufri, A.W. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Model 5E Di SMP. *Cakrawala Pendidikan*. 35(1):148-149
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Budiman, M.A dan Hasan, U.I.A. 2017. Keefektifan Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Audiovisual Dalam Pemantapan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas X Multimedia SMK N 1 Slawi. *Cakrawala Pendidikan*. 11(2):30
- Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purwono, J., Yutmini, S dan Anitah, S. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(2):130.
- Riduwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal*. Bandung: Alfabeta
- Rizki, A dan Khotimah, K. 2014. Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembang II Di Sidoarjo. *JPGSD*. 32(2):60
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Safitri, Y., M. Ibrahim dan Suryanti. 2017. The development of diorama media to improve the cognitive learning outcomes in elementary school students. *Proceeding the 1st International Conference on Education Innovation (ICEI)*. 4(2):416
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Teske, J.K., dkk. 2014. Making Dioramas of Women Scientists Help Elementary Students Recognize Their Contributions. *Creative Education*. 5(2):1998
- Wahyuni, T., Widagdo, A dan Ansori, I. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa Smp. *Unnes Science Education Journal*. 4(3):1003
- Weranti, S.E. 2017. Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo. *Journal of Information and computer Technology Education*. 1(1):41