

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TATA SURYA MELALUI MEDIA PABELUANG DI KELAS VI SDN 064974 MEDAN

Ferbina Nazaretta Br Sitepu¹, Hotma Siregar²,
Tetty Rosmaida Harahap³, Yusni Khairul Amri⁴

PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Alamat e-mail : 1ferbina.nazaretta15@gmail.com, 2hotmasiregar@umsu.ac.id,
3tetyharahap604@gmail.com, 4yusnikhairulamri@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of IPAS Solar System material in class VI SD Negeri 064974 Medan through the use of PABELUANG (Space Learning Board) learning media. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of four stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects amounted to 25 students. Data collection techniques were carried out through observation and learning outcomes tests. Pre-cycle results showed that only 4 students (16%) reached the Minimum Completion Criteria (KKM). In Cycle I, the number of completed students increased to 9 people (36%). In Cycle II, 17 students (68%) reached the KKM. A more significant increase occurred in Cycle III, with 22 students (88%) declared complete, and only 3 students (12%) who had not reached the KKM. PABELUANG media combined with the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach and the Quizizz application provides a learning experience that is contextual, fun, and in accordance with students' cultural background. The results showed that this strategy was effective in improving students' engagement and understanding of the subject matter. Thus, it can be concluded that the use of PABELUANG media with the CRT approach and the support of the Quizizz application can significantly improve students' learning outcomes on Solar System material.

Keywords: PABELUANG, learning outcomes, Solar System

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Tata Surya di kelas VI SD Negeri 064974 Medan melalui penggunaan media pembelajaran PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 4 siswa (16%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 orang (36%). Pada Siklus II, 17

siswa (68%) mencapai KKM. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus III, dengan 22 siswa (88%) dinyatakan tuntas, dan hanya 3 siswa (12%) yang belum mencapai KKM. Media PABELUANG dikombinasikan dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dan aplikasi Quizizz memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan latar belakang budaya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PABELUANG dengan pendekatan CRT dan dukungan aplikasi Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya.

Kata kunci: PABELUANG, hasil belajar, Tata Surya

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan akademik dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, peserta didik dikenalkan dengan berbagai disiplin ilmu sebagai dasar untuk memahami lingkungan dan kehidupan secara lebih luas. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membangun pemahaman ilmiah peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Di dalamnya, materi tentang Tata Surya menjadi salah satu topik penting yang harus dikuasai karena berkaitan erat dengan pengetahuan dasar tentang alam semesta dan kehidupan di bumi Ningsih (2022). Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas VI SD Negeri 064974 Medan, hasil belajar peserta

didik pada materi Tata Surya masih tergolong rendah.

Berdasarkan observasi awal, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep astronomi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang baik (Uno, 2009). Hal ini diperparah dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga tidak mampu merangsang rasa ingin tahu serta partisipasi aktif peserta didik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik (Zaini, dkk, 2008).

Salah satu upaya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa), sebuah alat bantu visual berbasis pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) yang dirancang untuk menyajikan materi Tata Surya secara interaktif dan kontekstual sesuai dengan latar belakang budaya serta gaya belajar peserta didik.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2009: 22–23), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektual seperti mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi; (2) ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai; serta (3) ranah psikomotorik yang melibatkan keterampilan fisik dan motorik. Dalam konteks pembelajaran Tata Surya, ranah kognitif menjadi indikator utama dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.

Menurut Hamalik (2008), hasil belajar merupakan indikator dari sejauh mana peserta didik mengalami perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar mengajar. Perubahan ini dapat dilihat dari

peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang diukur melalui penilaian formatif dan sumatif. Senada dengan itu, Nasution (2006) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah bentuk akhir dari interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, yang biasanya tercermin dari nilai tes.

Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus, penggunaan media PABELUANG dipadukan dengan aplikasi Quizizz sebagai sarana evaluasi berbasis teknologi. Quizizz cocok digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi IPA (Annisa dan Erwin, 2021). Kombinasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media PABELUANG dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran yang lebih inovatif, terutama dalam menghadirkan media

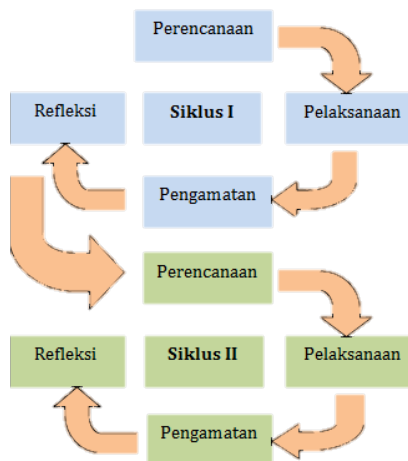
kontekstual yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 064974 Medan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. Penelitian berlangsung dari tanggal 8 April hingga 26 April 2025. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan bantuan media pembelajaran Papan Belajar Luar Angkasa (PABELUANG). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Metode PTK dipilih karena memberikan peluang bagi guru untuk secara langsung mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas dan mencari solusinya melalui tindakan yang sistematis dan reflektif (Yunanto, 2022). Penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri dari empat tahap, yaitu:

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Berikut ini adalah tahapan PTK menurut Kemmis dan McTaggart:



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda, lembar observasi, dan dokumentasi berupa foto kegiatan belajar. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan

apabila minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 .

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Dalam penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan untuk membantu siswa lebih memahami materi dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya dan proyek.

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas VI SD Negeri 064974 Medan pada tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya melalui penggunaan media pembelajaran PABELUANG.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: Tes hasil belajar, digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Observasi, dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan arsip hasil kerja peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan

mencakup lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada setiap akhir siklus. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis menggunakan rumus rata-rata:

$$M = (\sum X) / N$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah total nilai siswa

N = Jumlah siswa

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar secara klasikal, digunakan rumus:

$$P = (\sum n_1) / (\sum n) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar klasikal

$\sum n_1$ = Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75

$\sum n$ = Jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan dua hal: Secara individu, peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Serta Secara klasikal, pembelajaran dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari peserta didik mencapai nilai ketuntasan minimum tersebut. Kriteria tingkatan ketuntasan

keberhasilan penelitian dapat dikategorikan sebagai berikut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil belajar siswa dari Pra-Siklus hingga Siklus III, dilengkapi dengan rata-rata nilai tes pada setiap tahap:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar

Tahap	Jumlah Tuntas (Siswa)	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-Rata
Pra Siklus	4	16%	45
Siklus I	9	36%	62
Siklus II	17	68%	74
Siklus III	22	88%	83

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap melalui penggunaan media pembelajaran PABELUANG dalam materi Tata Surya. Berdasarkan hasil evaluasi pada tahap pra-siklus, dari 25 peserta didik, hanya 4 orang (16%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai sebesar 45. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya kurang memberikan hasil yang optimal, baik

dari segi pemahaman konsep maupun keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar menjadi 9 siswa (36%), dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 62. Meskipun peningkatan tersebut belum terlalu signifikan, hal ini merupakan indikator awal bahwa penggunaan media PowerPoint (PPT) dan diskusi kelompok mulai memberikan dampak positif terhadap ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi Tata Surya. Materi dalam bentuk visual melalui PPT membantu peserta didik mengenali dan mengingat susunan serta ciri-ciri planet secara lebih mudah, dibandingkan saat penjelasan hanya dilakukan secara verbal.

Penyajian gambar planet, orbit, serta fakta-fakta ilmiah yang dirancang secara menarik dalam PPT menstimulasi kemampuan kognitif peserta didik, terutama dalam menghubungkan informasi visual dengan konsep ilmiah. Di sisi lain, diskusi kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk berdialog, bertukar

ide, dan saling melengkapi pemahaman, sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan kolaboratif. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky (dalam Suparno, 2013) bahwa interaksi sosial dalam kegiatan belajar dapat mengembangkan kemampuan berpikir melalui zona perkembangan proksimal. Oleh karena itu, meskipun hasil pada Siklus I belum optimal, tindakan yang dilakukan menunjukkan arah perbaikan yang jelas dan berpotensi untuk ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus II, peningkatan hasil belajar peserta didik tampak lebih signifikan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 orang (68%), dan rata-rata nilai kelas naik menjadi 74. Keberhasilan ini tidak terlepas dari perbaikan strategi pembelajaran yang diterapkan, yaitu dengan menguatkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dan mengintegrasikan evaluasi interaktif melalui aplikasi *Quizizz paper mode*.

Pendekatan CRT yang dikembangkan dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, karena materi tidak disampaikan secara abstrak dan

umum, melainkan dikaitkan dengan pengalaman hidup dan konteks budaya lokal yang dekat dengan peserta didik, seperti nilai-nilai gotong royong, tradisi lisan, serta simbol-simbol budaya daerah (misalnya perumpamaan planet yang disamakan dengan tokoh pewayangan atau adat Mandailing). Hal ini sesuai dengan pendapat Gay (2010) bahwa pembelajaran yang responsif terhadap budaya membantu siswa merasa dihargai, dipahami, dan lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, penggunaan Quizizz dalam mode evaluasi interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Fitur permainan, skor langsung, serta tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal-soal, sekaligus mempercepat umpan balik bagi guru dalam menilai pemahaman siswa (Maharani, 2023). Interaksi teknologi dalam proses evaluasi juga membantu mengembangkan literasi digital peserta didik secara tidak langsung.

Peningkatan partisipasi dan hasil belajar pada siklus ini menunjukkan bahwa perpaduan antara pendekatan kontekstual

berbasis budaya dan pemanfaatan teknologi edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, relevan, dan bermakna Yulianti (2023).

Hasil paling optimal dicapai pada Siklus III, di mana 22 siswa (88%) dinyatakan tuntas dan rata-rata nilai mencapai 83. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi media PABELUANG, pendekatan CRT, dan evaluasi berbasis teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Media PABELUANG yang berbasis visual dan manipulatif sangat membantu dalam membentuk pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh, sementara penguatan strategi pembelajaran yang responsif terhadap budaya dan kebutuhan siswa menjadikan proses belajar lebih bermakna.

PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa) adalah media pembelajaran tematik berbentuk papan edukatif yang menggambarkan sistem Tata Surya secara visual dan interaktif. Media ini menampilkan bentuk planet-planet yang dibuat dari bahan gabus dengan motif dan warna menyerupai aslinya, dilengkapi dengan keterangan karakteristik

masing-masing planet. Selain planet-planet, PABELUANG juga menyajikan elemen-elemen luar angkasa lainnya seperti Matahari, bintang, dan asteroid, sehingga memberikan gambaran yang utuh mengenai ruang angkasa.

Sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan, PABELUANG dilengkapi dengan permainan teka-teki silang berisi tebak kata nama-nama planet, yang bertujuan melatih daya ingat dan pemahaman peserta didik secara aktif. Terdapat pula penunjuk planet dari stik yang digunakan peserta didik saat menjelaskan letak dan ciri-ciri planet, guna melatih kemampuan berbicara dan presentasi. Melalui pendekatan visual, kinestetik, dan interaktif, PABELUANG memudahkan peserta didik memahami konsep Tata Surya dengan cara yang menarik dan bermakna.

Penggunaan *Quizizz Paper Mode* terbukti sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mode ini memungkinkan evaluasi dilakukan secara luring dengan lembar kertas, namun tetap mengadopsi gaya permainan interaktif khas *Quizizz*. Peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias dalam

mengikuti evaluasi, karena soal-soal disajikan dengan format yang menarik dan menantang. Selain meningkatkan partisipasi aktif, Quizizz Paper Mode juga membantu guru dalam mengelola evaluasi secara efisien, karena hasil jawaban dapat dipindai dan dianalisis dengan cepat menggunakan fitur pemindaian yang tersedia. Dengan cara ini, evaluasi tidak hanya menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terus belajar (Susilo, 2020).

Dengan demikian, penggunaan media PABELUANG (Papan Belajar Luar Angkasa) dan Quizizz Paper Mode serta menggunakan pendekatan CRT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada materi Tata Surya di SDN 064974 Medan. Media PABELUANG yang bersifat konkret dan menyenangkan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena menyajikan bentuk planet-planet dari gabus dengan warna dan motif menyerupai aslinya, dilengkapi karakteristik masing-masing planet serta elemen-elemen luar angkasa lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (dalam Dahar, 2011)

dan Maulia (2024) yang menyatakan bahwa "pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik memanipulasi objek nyata atau media konkret."

Selain itu, penggunaan Quizizz Paper Mode sebagai media evaluasi berbasis teknologi turut mendorong peningkatan semangat dan partisipasi peserta didik. Meskipun berbentuk kertas, pendekatan ini tetap mempertahankan unsur interaktif dan gamifikasi khas Quizizz, sehingga membuat evaluasi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Prastowo (2012), media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Keterlibatan aktif siswa dalam menjawab soal serta fitur pemindaian hasil yang efisien bagi guru menjadikan proses evaluasi tidak hanya sebagai pengukuran hasil, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri. Perpaduan antara media konkret dan digital ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga memperkuat motivasi belajar mereka. Oleh karena itu,

strategi pembelajaran ini layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mengajarkan materi IPA di tingkat sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tiga siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PABELUANG, yang dipadukan dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan evaluasi melalui aplikasi Quizizz, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya. Hal ini dibuktikan dari peningkatan

Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 16% pada pra-siklus menjadi 36% pada siklus I, 68% pada siklus II, dan mencapai 88% pada siklus III. Rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan dari 45 menjadi 83. Dengan demikian, penggunaan media PABELUANG efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi secara lebih konkret dan menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. New York: Teachers College Press.
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8.
- Maulia, T. F., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PATASUR (Putaran Tata Surya) pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD di Kecamatan Cibeureum. *JAHE: Jurnal Akuntansi Hukum dan Edukasi*, 1(2), 160–170.
- Nasution, S. (2006). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, I. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PATAYA (Puzzle Tata Surya) Berbantuan Kartu sebagai Inovasi dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 45–52.

- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilo, R. D., & Yuliane, Y. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema Luar Angkasa. *Visual Heritage, Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(3), 215–225.
- Uno, H. B. (2009). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunanto, H. A. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3):1-10.
- Yulianti, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alat Peraga Tata Surya pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains dan Humaniora*, 1(1), 85–92.
- Zaini, H., Wahab, M., & Mansyur. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.