

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA MATERI BAGIAN
TUBUH-TUMBUHAN KELAS IV SDN 08 SUNGAI RAYA**

Kurnianingsih¹, Risdiana Andika Fatmawati², Riyanti Nurdiana
PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalbar
Alamat e-mail : ningsihkurnia383@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is that the learning outcomes of students are not good, because the implementation of teacher learning does not use concrete 3-dimensional media. So that students do not understand the material delivered by the teacher. This research aims to produce diorama media on body-plant material that is suitable for students. The model used in this study is Research and development (R&D) which consists of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. However, in this study, the author only used three stages, namely Analyze, Design, and Develop. This research produces diorama media on body-plant material that is suitable for students, by validating it to media expert validators and material experts. The results of the media expert validation got a percentage of 93% with the very feasible category, while the results of the media expert validation got a percentage of 76% with the feasible category. From the results of the validation of media experts and material experts, it can be concluded that diorama media on the material of the body-plant part can be said to be feasible.

Keywords: Diorama Media, Body-Plant Parts Material

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang kurang baik, karena pelaksanaan pembelajaran guru tidak menggunakan media berbentuk 3 dimensi yang secara konkret. Sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan yang layak bagi peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah Research and development (R&D) yang terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Namun pada penelitian ini penulis hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu *Analyze, Design, dan Develop*. Penelitian ini menghasilkan media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan yang layak bagi peserta didik, dengan cara melakukan validasi kepada validator ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase 93% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase 76% dengan kategori layak. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan dapat dikatakan layak.

Kata Kunci: Media Diorama, Materi Bagian Tubuh-Tumbuhan

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) ialah mata pelajaran yang memadukan konsep dari berbagai jenis ilmu menjadi satu mata pelajaran. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan salah satu pengembangan dari kurikulum merdeka yang memadukan materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi satu tema dalam pembelajaran Suhelayanti dkk dalam (Apriani.2024.hal.1). Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS) tidak hanya berkaitan dengan materi-materi saja tetapi berkaitan erat dengan kejadian di alam semesta, konsep-konsep yang terjadi pada kehidupan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memperkenalkan kepada peserta didik mengenai pengetahuan tentang makhluk hidup, lingkungan, masyarakat, dan interaksi manusia. Ilmu Pengetahuan Alam

Sosial (IPAS) di sekolah dasar menjadi landasan penting. Pada proses kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) secara langsung peserta didik akan bersentuhan langsung dengan alam sekitar. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mempunyai pengalaman yang luas.

Pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guna membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memperkuat pengetahuan peserta didik. Menurut Sadiman dalam (Daniyati et al., 2023: hal 284) Mengemukakan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu medius, yang secara harafiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Hamka dalam (Daniyati. 2023:hal.248) berpendapat bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Wati dalam (Gajah & Dwi.2023:hal.154).Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan dan karena penyampaian materi lebih jelas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada materi yang disampaikan oleh guru.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar peserta didik salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat pelaksanaan kegiatan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada

peserta didik memperjelas makna pembelajaran dan materi yang di sampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Sudjana dan Rivai (1991). Media terdapat banyak jenisnya salah satunya media tiga dimensi seperti media diorama. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran di perlukan media pembelajaran yang kongkret salah satunya dengan menggunakan media diorama.

Diorama adalah papan 3 dimensi yang menggambarkan tentang objek yang ingin dijelaskan didalamnya. Menurut Prabowo dalam (Yanti. 2023: Hal 67) menyatakan diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukan suatu aktivitas. Diorama terdapat benda tiga dimensi yang berupa organ-organ, pohon-pohon, rumah-rumah dan lain-lain. Sedangkan menurut Amalia, dkk dalam (Yanti et al, 2023: Hal.67) diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau konkret. Media pembelajaran diorama adalah media pembelajaran

tiga dimensi yang dibuat semirip mungkin dengan materi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik paham mengenai materi yang dijelaskan. Media diorama ini salah satu bentuk benda tiruan yang dibuat menyerupai benda-beda yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru guna mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada materi bagian tubuh-tumbuhan dikelas IV SDN 08 Sungai Raya, yaitu hasil belajar peserta didik yang kurang baik dengan mendapatkan nilai tidak mencukupi KKM. Karena peserta didik kurang mengetahui materi yang disampaikan oleh guru dan pada pelaksanaan pembelajaran guru tidak menggunakan media berbentuk tiga dimensi yang secara konkret. Sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan menyebabkan hasil belajar peserta didik yang kurang baik.

Dengan ini penulis bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi bagian tubuh- tumbuhan yang layak

meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai materi bagian tubuh-tumbuhan. Karena media diorama dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Penulis mengembangkan media pembelajaran diorama ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tubuh-tumbuhan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi tubuh-tumbuhan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Penulis memilih untuk mengembangkan media pembelajaran diorama karena menggambarkan suatu benda secara kongkret, sehingga mudah di pahami, selain itu media pembelajaran ini memiliki penjelasan yang lengkap tentang tubuh tumbuhan (bagian dan fungsi tubuh tumbuhan).

Dengan hasil penelitian terdahulu media diorama yang layak, dapat digunakan untuk meningkatkan peserta didik. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh (1) Dini Apriani (2024) yang berjudul "Pengembangan media diorama pada materi proses fotosintesis kelas IV" (2) penelitian oleh Yurital Atul Rohmah (2023) yang berjudul "Pengembangan

media diorama pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Jember. Menunjukkan bahwa media diorama sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bedasarkan latar belakang uraian permasalahan diatas penulis berkeinginan melaksanakan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Pada Materi Bagian Tubuh-Tumbuhan kelas IV SDN 08 Sungai Raya"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and development (R&D). Menurut pendapat Sugiyono dalam (Apriani,2024:hal.21) metode penelitian dan pengembangan R&D ialah penelitian yang dipergunakan untuk membentuk suatu produk eksklusif serta menguji keefektifan suatu produk. Produk yang telah didapatkan harus dilakukan pengujian oleh validator untuk bisa mengetahui kelayakan suatu produk yang telah didapatkan oleh penulis.

Model pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) model pengembangan ADDIE ialah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Namun, dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu *Analyze, Design, dan Develop*.

Teknik dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuensioner yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan evaluasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Ada beberapa angket yang digunakan penulis yaitu angket validasi untuk ahli media, angket validasi untuk ahli materi

Lembar validasi yang diberikan oleh penulis dan diisi oleh ahli media dan ahli materi, bertujuan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan yang telah dihasilkan dan akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menjadi evaluasi saran atau masukan untuk penulis dalam menyempurkan

media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis.

Tabel 1 Kisi-kisi angket ahli media

No	Aspek	Indikator
1	Fisik	1. Jenis bahan yang digunakan 2. Kemudahan bahan dan alat yang digunakan
2	Pemanfaatan	3. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik 4. Ketepatan media untuk peserta didik berpikir kritis
3	Ilustrasi tubuh tumbuhan	5. Kesesuaian tubuh tumbuhan 6. Kesesuaian bagian tubuh tumbuhan serta fungsinya
4	Kemenarikan tampilan warna	7. Keterpaduan warna dan bentuk 8. Keterkaitan warna 9. Komposisi warna
5	Gambar	10. Kesesuaian penjelasan pada tubuh tumbuhan 11. Kejelasan penjelasan pada bagian dan fungsi tubuh tumbuhan.
6	Kemudahan pengunaan	12. Media mudah digunakan

Pada penelitian ini jenis analisis kelayakan data penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Analisis kelayakan dilakukan bertujuan untuk memperoleh hasil data tentang kelayakan media diorama yang dikembangkan oleh penulis. Validator diminta untuk memberikan penilaian pada setiap

aspek yang telah disiapkan berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, cukup baik, sangat baik dengan memberikan tanda berupa conteng pada salah satu skor.

Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor rata-rata hasil validator dari ahli materi dan ahli media.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} 100\%$$

Keterangan

P = Nilai Uji Validasi produk

$\sum x$ = Jumlah skor

$\sum x_i$ = Nilai maksimal

Untuk mengetahui data hasil validasi ahli media dan ahli materi, digunakan standar analisis rata-rata pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Pedoman skor ahli media dan materi

No	Interval Skor	Kategori
1	$84 < Y \leq 100$ %	Sangat Layak
2	$68 < Y \leq 84$ %	Layak
3	$52 < Y \leq 68$ %	Tidak Layak
4	$36 < Y \leq 52$ %	Kurang Layak
5	$0 < Y \leq 36$ %	Sangat Kurang Layak

Media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan dapat dikatakan layak apa bila memenuhi persentase pedoman skor validasi dari ahli media dan ahli materi dengan persentase nilai 68-84% dan dapat dikategorikan sangat layak apa bila mendapat nilai 84 – 100 %.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Dan Pembahasan

a). Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan oleh penulis. Validator ahli media memberikan penilaian skor, saran, dan kesimpulan. Selanjutnya akan melakukan revisi media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	No Pertanyaan	Skor	Jumlah Per aspek	Persentase Kelayakan
Fisik	1	5	9	90%
	2	4		
Pemanfaatan	3	5	9	90%
	4	4		
Ilustrasi tumbuhan	5	5	9	90%
	6	4		
Kemenerikan tampilan	7	5	15	100%
	8	5		
	9	5		
Gambar	10	4	9	90%
	11	5		

Kemudahan Penggunaan	12	5	5	100%
Jumlah Skor			56	93%
Keseluruhan Aspek				
Skor Rata-Rata Seluruh Aspek			0,93	
Kategori		Sangat Layak		

Hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase kelayakan rata-rata 93% dan dapat disimpulkan bahwa media diorama dikategorikan sangat layak.

b). Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan. Validator juga memberikan saran dan kesimpulan tentang materi yang ada pada media diorama. Berikut ini adalah data hasil validasi dari ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Fisik	No Pertanyaan	Skor	Jumlah Per aspek	Persentase Kelayakan
Ketepatan materi	1	4	4	80%
Kesenjangan Materi	2	4	7	70%
	3	3		
Kecukupan Materi	4	5	12	80%
	5	3		
	6	4		
Jumlah Skor			23	76%
Keseluruhan Aspek				
Skor Rata-Rata			0,76	

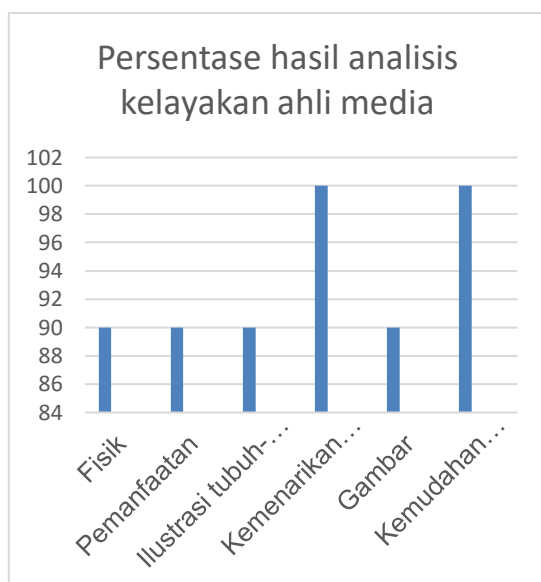
Kategori	Layak
----------	-------

Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan rata-rata 76% dan dapat disimpulkan bahwa media diorama dikategorikan layak.

2. Analisis data kelayakan

a). Hasil analisis data kelayakan ahli media

Berdasarkan paparan data hasil kelayakan dari ahli media diperoleh persentase skor 93% produk yang dikembangkan langsung dinilai oleh validator ahli media untuk mengetahui persentase kelayakan media diorama.



Hasil validasi kelayakan media diorama pada materi bagian tubuh-

tumbuhan digambarkan di bawah ini. Data hasil validasi ahli media berupa angket yang telah dibuat oleh penulis dan isi oleh ahli media. Angket ini berisi 12 butir pernyataan yang menggunakan skor likert dari 1 (Terendah sampai 5 (Tertinggi). Kelayakan media diorama diuji berdasarkan pedoman kriteria validasi ahli media, setelah melakukan validasi ahli media dengan mengisi angket yang diberikan dengan memberikan saran dan komentar kepada penulis. Setelah itu penulis menghitung skor yang diberikan oleh validator pada setiap aspek kemudian jumlah skor yang diberikan validator disesuaikan dengan kategori penilaian.

Kelayakan media diorama diuji berdasarkan pedoman kriteria validasi ahli media, setelah melakukan validasi ahli media dengan mengisi angket yang diberikan dengan memberikan saran dan komentar kepada penulis. Setelah itu penulis menghitung skor yang diberikan validator pada setiap aspek kemudian jumlah skor yang diberikan validator disesuaikan dengan kategori penilaian.

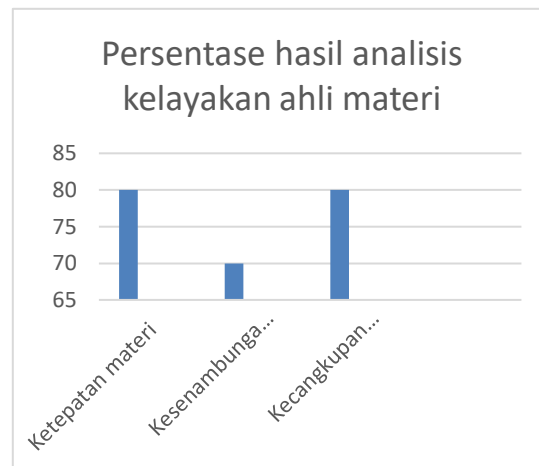
Hasil penilaian media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan berdasarkan aspek fisik mendapat

skor 9 dengan persentase 90%, aspek pemanfaatan mendapat skor 9 dengan persentase 90%, aspek ilustrasi tumbuhan mendapat skor 9 dengan persentase 90%, aspek kemenarikan tampilan mendapat skor 10 dengan persentase 100%, aspek gambar mendapat skor 9 dengan persentase 90% aspek kemudahan penggunaan mendapat skor 9 dengan persentase 90%. Skor yang diperoleh penulis dari hasil validasi ahli media ialah sebanyak 55 dengan persentase 93% dengan kategori sangat layak dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan dikatakan sangat layak karena telah di validasi oleh validator ahli media.

b). Hasil analisis data kelayakan ahli materi

Berdasarkan paparan data hasil kelayakan dari ahli materi diperoleh persentase skor 76% produk yang dikembangkan langsung dinilai oleh validator ahli media untuk mengetahui

persentase kelayakan media diorama.



Berdasarkan persentase kelayakan pada hasil validasi ahli media di atas, diperoleh data kelayakan media pembelajaran. Data hasil validasi ahli media berupa angket yang telah dibuat oleh penulis dan isi oleh ahli media. Angket ini berisi 6 butir pernyataan yang menggunakan skor likert dari 1 (Terendah sampai 5 (Tertinggi)). Kelayakan media diorama diuji berdasarkan pedoman kriteria validasi ahli media, setelah melakukan validasi ahli media dengan mengisi angket yang diberikan dengan memberikan saran dan komentar kepada penulis. Setelah itu penulis menghitung skor yang diberikan validator pada setiap aspek kemudian jumlah skor yang diberikan validator disesuaikan dengan katgori penilaian.

Hasil penilaian media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan berdasarkan aspek ketepatan materi 4 dengan persentase 80%, aspek kesenjangan materi mendapat skor 7 dengan persentase 70%, aspek kecangkupan materi mendapat skor 8 dengan persentase 80%, aspek. Skor yang diperoleh penulis dari hasil validasi ahli media ialah sebanyak 19 dengan persentase 76% dengan kategori yang sangat layak, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama materi bagian tubuh-tumbuhan sangat layak karena telah di validasi oleh validator ahli media.

E. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan oleh penulis pada penelitian dan pengembangan ini berupa media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan. Dengan adanya media diorama ini membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada materi bagian tubuh-tumbuhan.

Kajian produk pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menjadi validator. Hasil validator ahli media ialah 93% dengan kategori sangat layak dan hasil dari validasi

ahli materi 76% dengan kategori layak. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan dapat disimpulkan bahwa media diorama pada materi bagian tubuh-tumbuhan layak digunakan pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Fitriani, R., Suryana, D., Hadiwijaya Zulkarnaen, R., & Media Diorama, P. (2023). *Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index>
- Ayuwardani, M. (2023). PEMAHAMAN MATERI TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATAKULIAH PRAKTEK. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, 1(2).
- Apriani, D (2024) *Pengembangan Media Pembelajaran Media Diorama Pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV*. Skripsi tidak diterbitkan. Kubu Raya. Prodi PGSD FKIP UNU Kalbar
- Arsyad, A. (2023) *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Atul, Y.R (2023) *Pengembangan Media diorama pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV DI Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum* skripsi tidak diterbitkan. Jember. Fakultas tarbiah dan Ilmu Keguruan

- Barnch, R. M (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York, NY: Springer
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Eka Yanti, Y., Huda, M., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Islam Raden Rahmat Malang, U. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA DASI (DIORAMA SIKLUS AIR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V SD. *PRIMARY EDUCATOIN JOURNAL* VOL. Xx NO. Xx Tahun Xxxx *PRIMARY EDUCATION JOURNALS*, 3(1).
- Gajah, T. A., & Dwi, D. F. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MARINDAL 104211 KEC. MEDAN AMPLAS*.
- Hariani, N. D., Wibowo, S., & Nurhayati, E. (2022) Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pandas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 1089-1103.
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Artikel, I. (n.d.). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning)*. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. Bandung: Rosda
- Sundayana, R. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta cv
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zulkifli (2024) *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tema 3 Madrasah Ibtidayah Mambaul Ulum*. Jember