Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Berbantuan Media Diorama Di Kelas 5 Sekolah Dasar

Dewi Fortuna Setiawati, Dyah Triwahyuningtyas, Retno Dwi Astuti

Progam Profesi Guru

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

dewifsetiawati5699@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA melalui penerapan model pembelajaran discovery learning dengan bantuan media diorama di kelas 5 sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN Kota Malang yaitu sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi aktivitas siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dan model pembelajaran discovery learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 39 %. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat secara signifikan menjadi 82 %. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu memahami konsep materi pembelajaran IPA dengan lebih baik. Dengan demikian implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media diorama dan model pembelajaran discovery learning dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat konseptual.

**Kata kunci:** Hasil belajar, IPA, Discovery Learning, Diorama

**Abstract:** This research aims to improve student learning outcomes in science material through the application of the discovery learning model with the help of diorama media in grade 5 elementary school. The subjects in this research were 5th grade students at SDN Malang City, namely 28 students consisting of 12 male students and 16 female students. This research is classroom action research carried out in two cycles. Data collection is carried out through learning results tests and documentation of student activities. The data obtained was then analyzed quantitatively. The results of the research show that the use of diorama media and discovery learning models is effective in improving student learning outcomes. In cycle I, the percentage of completeness of student learning outcomes reached 39%. After taking action in cycle II, the percentage of complete learning outcomes increased significantly to 82%. This increase shows that students are more actively involved in the learning process and can understand the concepts of science learning material better. Thus, the implication of this research is that the use of diorama media and discovery learning models can be an effective alternative for teachers in improving the quality of learning, especially in conceptual material.

*Key Words:* Learning Outcomes, Natural Science, Discovery Learning, Diorama

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling mendasar dan sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Pendidikan seumur hidup tidak memandang usia sebagai patokan dalam mendapatkan pembelajaran atau pengetahuan baru. Dalam pendidikan seumur hidup siapapun itu berhak mendapatkan pendidikan sampai akhir hayatnya. (Hakim, 2020). Adapun pendidikan yang bermakna merupakan Pendidikan yang efektif dimana siswa belajar secara aktif dan terlibat secara aktif-partisipatif dalam mengkonstruk pengetahuannya dengan bimbingan dan fasilitas guru (Mustadi, 2020). Dalam membangun proses pembelajaran yang aktif dan bermakna tentunya di butuhkan pemahaman mengenai karakteristik siswa oleh guru. Hal ini menjadikan bahwa sebagai seorang guru sekolah dasar harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.Siswa harus menjadi subjek aktif dalam pembelajaran. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Belajar merupakan suatu proses mental yang terjadi dalam benak seseorang yang melibatkan kegiatan (proses) berfikir, dan terjadi melalui pengalaman-pengalaman belajar yang didapat oleh individu yang belajar dan melalui reaksi-reaksi terhadap lingkungan dimana dia berada sehingga terjadi perubahan perilaku di dalam diri individu yang belajar (Sarumaha, 2021). Hal ini berarti pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami oleh individu baik dilembaga pendidikan maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri (Sarumaha, 2021). Dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh siswa (Ahyar dkk, 2021).

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Discovery learning merupakan model pembelajaran berbasis penemuan dengan memahami arti, konsep maupun hubungan, melalui proses intuitif siswa untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Dalam kegiatan pembelajaran dengan model Discovery Learning guru memberikan kebebasan siswa untuk menemukan dan merangkai sendiri ilmu pengetahuannya, sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih bermakna bagi siswa (Abdjul, 2022). Discovery learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Kristin,2016). Adapun menurut Rusli, M (2021) discovery learning merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan secara keseluruhan, melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah. Dengan adanya model pembelajaran discovery learning, guru dapat mengkombinasikan proses pembelajaran yang biasanya dilakukan akan lebih bervariatif dan menghasilkan umpan balik yang efektif dari siswa. Hal ini dapat ditandai dengan sesuai dengan pemaparan Safitri dkk (2022) bahwa 3 ciri utama model discovery learning ini yaitu: 1). Mendalami serta memecahkan permasalahan agar menciptakan, menyatukan, menyamaratakan ilmu pengetahuan; 2). Lebih terpusat kepada siswa; 3). Aktifitas dalam menyatukan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sebelumnya telah ada.

Namun, implementasi model discovery learning seringkali masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran yang konvensional. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti diorama dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak (Farikhatin dkk, 2024). Diorama adalah salah satu media tiga dimensi yang sering dikenal sebagai media serba aneka, dimana di dalam media tersebut terdapat replika gambar atau bagian yang berupa gambar 3 dimensi sehingga dapat memvisualkan seperti bentuk aslinya. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar dapat meningkat.

Dengan adanya model dan media pembelajaran yang tepat, maka mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam hal ini hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, seringkali masih menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan model pembelajaran yang aktif dan media pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *discovery learning* atau pembelajaran penemuan. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dengan menemukan konsep sendiri melalui proses eksplorasi dan investigasi. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran ekosistem diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi ekosistem melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media diorama.

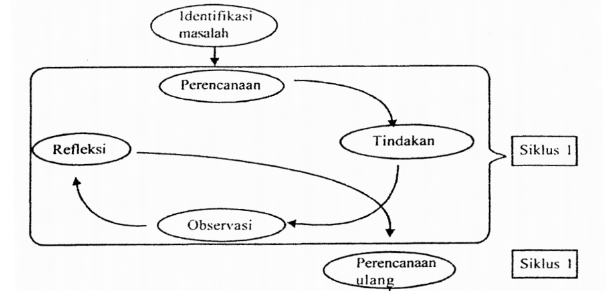
Dalam pembelajaran IPA, partisipasi aktif siswa sangat penting. Pembelajaran IPA pada dasarnya merupakan kegiatan penemuan pengetahuan yang dilakukan oleh siswa. Perilaku aktif siswa sejalan dengan proses belajar IPA. Keaktifan belajar akan memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam mengonstruk pengetahuannya. Pengalaman nyata tersebut akan memberikan kegiatan belajar yang bermakna dan akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa sehingga tujuan instruksional akan tercapai dengan baik. Materi IPA di Sekolah Dasar mencakup makhluk hidup, lingkungan tak hidup (abiotik), dan fenomena-fenomen yang muncul di lingkungan (alam). Tidak semua materi IPA dapat dihadirkan secara nyata kepada siswa dan beberapa materi IPA bersifat abstrak. Perkembangan usia siswa Sekolah Dasar masuk pada tahapan operasional konkrit. Pada tahapan tersebut, seorang anak telah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logika atau operasi, namun hanya pada objek fisik (objek yang dapat diamati secara langsung). Pada tahap operasional konkret, seorang anak masih berpikir secara konkret.

Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran IPA. Meskipun demikian, penelitian yang menggabungkan model *discovery learning* dengan media diorama dalam pembelajaran ekosistem di tingkat sekolah dasar masih relatif jarang ditemukan, terutama di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memperkaya literatur penelitian tentang pembelajaran sains di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Keunikan penelitian ini terletak pada kombinasi antara model *discovery learning* yang menekankan pada proses penemuan siswa dengan media diorama yang memvisualisasikan materi IPA secara konkret. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji secara mendalam dampak penerapan model pembelajaran ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti menggunakan judul penelitian tindakan kelas ialah “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Berbantuan Media Diorama Di Kelas 5 Sekolah Dasar”

**METODE**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK), yang mana PTK ini juga merupakan penerapan dari model Kemmis & Mc Taggart. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan diawali prasiklus yang dilanjutkan menjadi siklus I dan siklus II yang terdiri dari 2 pertemuan pada setiap siklusnya, yang mana akan menggunakan materi Ekosistem sebagai materi pembelajaran. Penelitian ini akan melibatkan seluruh siswa kelas 5B di Sekolah Dasar Negeri Kota Malang. Dengan total siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 28 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini proses pembelajaran yang berlangsung berpusat pada siswa yang dimana siswa aktif dalam pembelajaran dengan berdiskusi kelompok untuk memecahkan permasalah sehingga mereka dapat menemukan pemahaman mereka sendiri mengenai matei yang diajarkan. Kemudian peneliti menggunakan tes hasil belajar sebagai teknik pengumpulan data. Ranah hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif meliputi, aspek pengetahuan (knowledge) dan pemahaman (comprehention). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen utama. Tes hasil belajar berfungsi untuk mengukur secara objektif sejauh mana siswa dapat memahami konsep ekosistem setelah mengikuti pembelajaran. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk memperoleh data kualitatif mengenaidinamika pembelajaran yang terjadi di kelas, termasuk aktivitas guru dan partisipasi siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tahapan yang dimana dalam satu siklus terdiri atas empat komponen, yaitu : (1) perencanaan , (2) pelaksanaan, (3) Observasi ,dan (4) Tahap refleksi (Susilowati, 2018).



**1**

Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Data yang diperoleh dari hasil observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran umum mengenai proses pembelajaran dan tingkat partisipasi siswa selama penelitian berlangsung. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui efektivitas model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media diorama, maka data hasil tes hasil belajar akan dianalisis secara statistik menggunakan perumusan pada Microsoft Excel. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata nilai siswa pada siklus 1 dan 2 selama penerapan model pembelajaran, sehingga dapat diketahui adanya peningkatan atau penurunan prestasi belajar siswa. Adapun untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa digunakan persamaan berikut :

|  |
| --- |
| P = F X 100%  N |

Dimana, P adalah persentase hasil belajar, F adalah jumlah siswa yang tuntas, dan N adalah jumlah siswa secara keseluruhan (Gulo, 2022). Kemudian suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat ≥ 75% siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 75 (Panjaitan, 2020)

Hasil dan Pembahasan

Adapun pelaksanaan Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mendapatkan informasi awal mengenai pelaksanaan pembelajaran dan kondisi siswa. Pada pelaksanaan Pra siklus ini peneliti tidak melakukan tindakan adpapun kecuali memberikan tes diagnostik kognitif dan non kognitif bagi siswa kelas 5b. Dari tes pra siklus yang diberikan di peroleh ketuntasan sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil ketuntasan hasil belajar Prasiklus**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Presentase** | **Jumlah siswa** | **Rata-rata hasil belajar** |
| Tuntas | 7 % | 2 siswa | 85 |
| Tidak tuntas | 93 % | 26 siswa | 45 |

Dari tabel 1. diperoleh hasil bahwa pemahaman awal siswa dalam materi IPA di kelas 5b masih belum tuntas dengan persentase 7 %, yang dimana jumlah siswa yang tuntas hanya 2 siswa dengan rata-rata nilai 85. Hal ini masih jauh jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak tuntas. Oleh karenanya peneliti melanjutnya tahapan ini ke tahap selanjutnya siklus I

Pada tahap pelaksanaan siklus I ini peneliti melakukan berbagai tindakan dengan mengoptimalkan penggunaan media diorama dengan model pembelajaran discovery learning. Pada proses pembelajaran langkah dicovery learning yang peneliti lakukan sebagai berikut :

Tabel 2. Langkah Discovery Learning

|  |  |
| --- | --- |
| 1). Pemberian rangsangan (stimulation) | Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa menggunakan diorama. |
| 2). Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement) | Setiap kelompok memilih satu jenis ekosistem yang ingin mereka eksplorasi |
| 3). Pengumpulan data (data collection) | Siswa melakukan observasi langsung atau mencari informasi secara berkelompok |
| 4). Pengolahan data (data processing) | Siswa mengolah data yang telah mereka kumpulkan dengan cara mengklasifikasikan pada tabel |
| 5). Pembuktian (verification) | Setiap kelompok menyajikan hasil analisis |
| 6). Menarik simpulan/generalisasi (generalization) | Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk membandingkan hasil kerja |

Adapun dari penerapan model discovery learning dan media diorama yang peneliti lakukan pada siklus I ini di dapat perolehan ketuntasan sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil ketuntasan hasil belajar Siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Presentase** | **Jumlah siswa** | **Rata-rata hasil belajar** |
| Tuntas | 39 % | 11 siswa | 66 |
| Tidak tuntas | 61 % | 17 siswa | 82 |

Dari tabel 3 didapat bahwa persentase ketuntasan siswa masih kurang sehingga pada tahap refleksi peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengidentifikasi hal yang perlu untuk diperbaiki dan perlu dikembangkan lagi pada siklus berikutnya. Dimana pada tahap pelaksanaan siklus II ini peneliti sudah melakukan revisi berdasarkan pelaksanaan siklus I.

Revisi yang peneliti lakukan pada tahapan siklus II ialah dengan mengoptimalkan penggunaan media diorama pada siswa kelas 5b, yang awalnya di siklus I peneliti hanya memfasilitasi 1 dorama untuk penggunaan media belajar dalam 1 kelas maka di siklus II peneliti memfasilitasi masing-masing siswa dengan penggunaan diorama. Hal ini dikarenakan siswa yang belum dapat memvisualkan konsep dasar pada materi IPA apabila menggunakan media dengan bergantian akan merasa kurang efektif. Selain itu Peneliti juga menambahkan latar background diorama dengan lingkungan yang beragam sehingga siswa dapat memiliki gambaran wawasan yang lebih kompleks dan nyata.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Gambar 2. Penerapan Media Diorama dan Model Discovery Learning

Berdasar revisi yang telah dilakukan dan di terapkan pada siklus II peneliti mendapatkan data perolehan ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil nilai siswa pada siklus 2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Presentase** | **Jumlah siswa** | **Rata-rata hasil belajar** |
| Tuntas | 82 % | 23 siswa | 86 |
| Tidak tuntas | 18 % | 5 siswa | 70 |

Dari tabel 4 diperoleh hasil bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dalam materi IPA di kelas 5b di siklus II telah tuntas dengan persentase 82 %, yang dimana jumlah siswa yang tuntas 23 siswa dengan rata-rata nilai 86. Hal ini apabila dibandikan tabel3 dengan tabel 4 didapat bahwa persentase ketuntasan siswa telah mengalami peningkatan dari 39 % ke 82 % Dengan demikian dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya.

Diagram 2 Perbandingan persentase hasil belajar siswa dalam setiap siklus

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat dihasilkan pembahasan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dikuatkan dengan adanya penelitian sebelumnya oleh Afifah dkk (2022) bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPA dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti juga dapat diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Muslihudin (2019) bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu penelitian yang telah peneliti lakukan juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhani (2024) mengenai penggunaan media diorama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IIPA pada materi siklus air kelas III sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dan pembahasan mengenai Peningkatan hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Berbantuan Media Diorama Di Kelas 5 Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa :

1. Upaya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan dalam materi IPA pada siswa kelas 5 di SDN Kota Malang dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari 39% pada siklus I menjadi sebesar 82 % pada siklus II.
2. Penggunan media diorama dalam materi IPA pada siswa kelas 5 di SDN Kota Malang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pembaruan media agar sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai hasil dari penelitian tindakan kelas ini bahwa hasil belajar siswa pada materi IPA dapat di tingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran discovery learning dengan media diorama.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah peneliti lakukan, peneliti memberikan saran bahwa dengan adanya penerapan media diorama dan model pembelajaran discovery learning dapat menjadikan acuan untuk para pendidik agar dalam melakukan pembelajaran lebih inovatif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdjul, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Buntulia. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(1), 343.

Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 528-533.

Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthy, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). Model-Model Pembelajaran. Pradina Pustaka.

Anggraeni, A., Bintoro, H. S., & Purwaningrum, J. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SD. Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3 (1), 82-88.

Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *3*(1), 1-9.

Farikhatin, N., Subekti, E. E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 9-15.

Gulo, A. (2022). Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 307-313.

Hakim, A. (2020). Teori Pendidikan Seumur Hidup Dan Pendidikan Untuk Semua. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, *1*(2).

Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *2*(1), 90-98.

Lestari, R., Brahmana, E. M., & Safitri, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas X SMAN 1 Tambusai. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics and Physics Education*, *1*(1), 1-8.

Muslihudin, A. (2019). Implementasi model discovery learning berbantuan video dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Suganangan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *2*(1), 74-86.

Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar* (Vol. 174). UNY Press.

Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Discovery Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1350-1357.

Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VF Di SDN Tanah Kalikedinding V Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*, *1*(1).

Rahmadhani, S., & Susanti, A. (2024). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPAS Siklus Air Kelas III Gugus XIX Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, *7*(2), 271-278.

Rahman, T., & Pd, M. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. CV. Pilar Nusantara.

Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran literasi dengan suplemen buku cerita bergambar: Studi tindakan kelas pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(2), 570-577.

Rusli, M. (2021). Discovery Learning. *Hak Cipta Buku Kemenkum dan HAM Nomor*, *259240*, 268.

Safitri, A. O., Handayani, P. A., Yunianti, V. D., & Prihantini, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 9106-9114.

Sarumaha, M. (2021b). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NOMINAL GROUP TECHNIQUE (NGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI. Jurnal Education and Development, 9(2).

Susilowati, D. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. Edunomika, 02(01), 36-46.