PENGARUH MEDIA DIORAMA BERBANTUAN *QR CODE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 060932 MEDAN AMPLAS

Wulandari[1], Yusra Nasution[2], Lala Jelita Ananda[3],
Husna Parluhutan Tambunan[4], Suyit Ratno[5]
[1-5]PGSD FIP Universitas Negeri Medan
[1]wulandari58864@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of QR Code-assisted diorama media on the learning outcomes of social studies of grade V students of SDN 060932 Medan Amplas. This study uses a quantitative approach with Quasi Experimental Design in the form of Nonequivalent Control Group Design in the even semester of the 2025/2026 Academic Year. The research sample amounted to 52 students consisting of 26 students in class V-A as the experimental class and 26 students in class V-B as the control class. The data collection technique uses validation questionnaires, learning outcome tests, and documentation. Data analysis uses analytical prerequisite tests which include normality tests and homogeneity tests, as well as hypothesis tests. The results showed that the pretest and posttest data in the experimental class and the control class were normally distributed based on the Shapiro-Wilk test with a significance value of > 0.05 and had a homogeneous variance based on the Levene test with a significance value of 0.107 (> 0.05). The average posttest score of the experimental class was 84.04 higher than that of the control class of 62.88. The results of the t-test (Independent Sample T-Test) obtained a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), so that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, the use of QR Code-assisted diorama media has a significant effect on the learning outcomes of IPAS students in grade V of SDN 060932 Medan Amplas. Based on the results of the study, it is recommended that teachers use QR Code-assisted diorama media as an alternative to innovative learning media.

Keywords: Learning media, dioramas, QR code, influence, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Quasi Experimental Design bentuk Nonequivalent *Control Group Design* pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 52 siswa yang terdiri atas 26 siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan 26 siswa kelas V-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi > 0,05 serta memiliki varians yang homogen berdasarkan uji Levene dengan nilai signifikansi 0,107 (> 0,05). Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84,04

lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,88. Hasil uji-t (Independent Sample T-Test) memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan media diorama berbantuan QR *Code* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: Media pembelajaran, diorama, QR code, pengaruh, hasil belajar

A. Pendahuluan

Proses yang disengaja untuk menciptakan lingkungan dan pengalaman belajar yang merangsang dan menginspirasi siswa untuk secara aktif menemukan dan mewujudkan potensi mereka dikenal sebagai pendidikan. Tujuan utama pendidikan adalah memberikan peserta didik kekuatan spiritual, nilai-nilai keagamaan, kemampuan untuk mengatur diri sendiri, etika yang baik, wawasan intelektual, pembentukan karakter yang positif, serta keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan pribadi dan sosial (Pristiwanti dkk., 2022). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dikelompokkan sebagai suatu usaha yang sadar dan terencana. Usaha ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan potensi siswa secara optimal dalam aspek spiritual, intelektual, dan keterampilan hidup (UU RI No. 20 Tahun 2003, Pasal 1, Ayat 1). Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena mendorong pengembangan karakter dan perolehan keterampilan yang relevan dengan permasalahan masa kini, di samping penguasaan informasi.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru tidak terbatas sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menarik (Ramadhina dkk., 2025). Media pembelajaran merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran. Unsur ini membuat pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan dengan membantu siswa memahami materi pelajaran, khususnya ide-ide abstrak yang sulit dipahami (Fadilah dkk., 2023). Sikap,

pengetahuan, dan kemampuan siswa termasuk di antara hasil yang menunjukkan kemajuan belajar mereka di sekolah dasar (Jumraeni dkk., 2025).

Mata pelajaran IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, di sekolah dasar sudah diintegrasikan dalam Kurikulum 2013 sebagai gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran ini bertujuan untuk membangun rasa penasaran, melatih kemampuan berpikir ilmiah, serta meningkatkan pemahaman tentang peristiwa alam dan sosial agar bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Azzahra dkk., 2023). Menurut Tambunan dkk. (2021, hlm. 21), di tingkat sekolah dasar, IPAS memberikan keterampilan dasar kepada siswa agar mereka bisa menjadi warga negara yang baik dengan memahami pengetahuan, sikap, nilai, dan kemampuan sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan Ibu Lasniati Br, guru kelas V A dan Ibu Susiarni Ndraha, S.Pd., guru kelas V B, di SDN 060932 Medan Amplas, pada bulan Agustus 2025, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS masih belum maksimal. Guru biasanya lebih suka menggunakan cara konvensional seperti memberi ceramah dengan bantuan buku pelajaran, papan tulis, dan alat audio yang mudah saja. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat, lebih pasif, dan kesulitan memahami materi yang menantang. Data Nilai UTS IPAS kelas V SDN 060932 Medan Amplas TA. 2025/2026 menunjukkan bahwa dari 26 siswa di kelas V A, 10 (38,5%) tuntas, sedangkan 16 (61,5%) tidak tuntas. Dari 26 siswa di kelas V B, 12 (46,2%) tuntas, sedangkan 14 (53,8%) tidak tuntas. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah dan belum mencapai KKTP sebesar 75.

Penyebab rendahnya hasil belajar tersebut karena keterbatasan pemanfaatan media ajar yang inovatif. Pendidik mengalami kendala dalam penggunaan media berbasis teknologi karena keterbatasan fasilitas sekolah. Akibatnya, proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dengan buku teks dan papan tulis, yang kurang mampu menyajikan konsep IPAS secara konkret. Hal ini menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, mengurangi motivasi dan aktivitas

belajar, serta memengaruhi hasil belajar yang masih kurang optimal.

Diorama merupakan media efektif karena menampilkan objek atau peristiwa dalam bentuk tiga dimensi, sehingga memudahkan siswa memahaminya. Selain itu, integrasi QR *Code* sebagai teknologi interaktif tambahan memungkinkan siswa mengakses informasi pendukung secara mandiri dan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan diorama dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Sania dkk., 2024), sedangkan pemanfaatan kode QR terbukti membantu siswa mengembangkan kreativitas dan memperkaya proses pembelajaran (Faizah dkk., 2024). Penelitian oleh Dhea dan Ganes (2023) juga menunjukkan bahwa media diorama dengan barcode dinilai valid, layak, dan efektif dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bahwa media diorama dengan dukungan QR *Code* dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS kelas V tentang keragaman budaya di Indonesia, serta menjadi referensi bagi guru, sekolah, siswa, dan peneliti lainnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah sebuah penelitian kuantitatif yang memanfaatkan metode eksperimen. Dalam penelitian ini, metode eksperimen yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Pengujian dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Perlakuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media diorama berbantuan QR Code pada pembelajaran IPAS Bab 7 Sub Bab B Keragaman Budaya di Indonesia. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media diorama berbantuan QR *Code*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060932 Medan Amplas pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas V A dan V B dengan jumlah 52 siswa. Sampel penelitian adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen sebanyak 26 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol sebanyak 26 siswa.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti mempersiapkan modul ajar, media diorama berbantuan QR Code, serta instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbantuan QR *Code* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media tersebut pada kelas kontrol, serta pemberian posttest. Pada tahap akhir dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest kedua kelas.

Instrumen pengumpulan data meliputi tes pilihan ganda, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan Bab 7 Sub Bab B Keragaman Budaya di Indonesia dan mengacu pada Taksonomi Bloom. Instrumen diuji validitas, reliabilitas dengan rumus KR-20, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Angket digunakan untuk validasi ahli media dan validasi soal, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Analisis inferensial dilakukan melalui uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan bantuan SPSS 25 for Windows. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (Independent Sample T-Test) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui pengaruh media diorama berbantuan QR *Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060932 Medan Amplas yang beralamat di Jl. S.M. Raja KM 11, Kelurahan Bangun Mulia, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara 20149. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 52 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling dengan pembagian kelas V-A sebanyak 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B sebanyak 26 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media diorama berbantuan QR *Code*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan media kertas karton bergambar. Penelitian ini menerapkan desain Quasi Experimental dengan tipe Nonequivalent Control Group Design, di mana kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Berdasarkan uji validitas terhadap 30 butir soal, diperoleh 22 soal valid dan 8 soal tidak valid. Setelah analisis reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, ditetapkan 20 butir soal yang memenuhi kriteria sebagai instrumen pretest dan posttest. Hasil uji reliabilitas KR-20 sebesar 0,7612 menunjukkan kategori reliabilitas tinggi. Tingkat kesukaran terdiri atas 2 soal sukar, 11 sedang, dan 9 mudah, sedangkan daya pembeda meliputi 4 soal sangat baik, 11 baik, dan 5 cukup, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 55,96, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 54,81. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara dan tidak terdapat perbedaan yang

signifikan sebelum perlakuan diberikan.

Setelah proses pembelajaran berlangsung sesuai perlakuan masing-masing, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah pembelajaran. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,04. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 28,08 poin dari hasil pretest. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 62,88, dengan peningkatan sebesar 8,07 poin dari nilai pretest.

Tabel 1 Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060932 Medan Amplas

Kelas Eksperimen		
Statistik	***Pretest***	***Posttest***
Jumlah Siswa	26	26
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1,455	2,185
Rentang	40	25
Rata – Rata	55,96	84,04
Nilai Maksimum	75	95
Nilai Minimum	35	70

Kelas Kontrol		
Statistik	***Pretest***	***Posttest***
Jumlah Siswa	26	26
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1,425	1,635
Rentang	45	35
Rata – Rata	54,81	62,88
Nilai Maksimum	75	80
Nilai Minimum	30	45

Untuk mengetahui apakah data memenuhi syarat analisis statistik parametrik, dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,107 > 0,05, yang berarti varians kedua kelompok dinyatakan homogen.

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest A (Kontrol)	,213	26	,004	,929	26	,07
	Posttest A (Kontrol)	,167	26	,060	,942	26	,15
	Pretest B (Eksperimen)	,136	26	,200*	,952	26	,26
	Posttest B (Eksperimen)	,168	26	,056	,930	26	,07

is is a lower bound of the true significance.

liefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,688	1	50	,107
	Based on Median	1,809	1	50	,185
	Based on Median and with adjusted df	1,809	1	47,634	,185
	Based on trimmed mean	2,708	1	50	,106

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas dengan Aplikasi SPSS 25 *for Windows*

Karena seluruh uji prasyarat telah terpenuhi, maka analisis dilanjutkan dengan uji Independent Sample T-Test untuk menguji hipotesis penelitian.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,688	,107	-9,169	50	,000	-21,154	2,307	-25,788	-16,520
	Equal variances not assumed			-9,169	47,105	,000	-21,154	2,307	-25,795	-16,513

Gambar 2 Hasil Uji Hipotesis dengan Aplikasi SPSS 25 *for Windows*

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai t-hitung sebesar -9,169 dengan derajat kebebasan (df) = 50 serta perbedaan rata-rata sebesar -21,154 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, diketahui bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang mencapai 28,08 poin menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan penggunaan media konvensional pada kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 8,07 poin.

Media diorama menghadirkan representasi visual tiga dimensi yang konkret sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, integrasi QR *Code* memungkinkan siswa mengakses informasi tambahan secara mandiri melalui perangkat digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran berdampak pada meningkatnya motivasi dan pemahaman konsep.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan media kertas karton bergambar, pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan terjadi peningkatan hasil belajar. Namun, peningkatan tersebut tidak sebesar pada kelas eksperimen. Hal ini disebabkan karena media konvensional cenderung bersifat dua dimensi dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

Siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, sehingga keterlibatan aktif dan eksplorasi mandiri menjadi terbatas.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh analisis statistik yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, secara empiris dapat dinyatakan bahwa penggunaan media diorama berbantuan QR *Code* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media yang mampu menggabungkan unsur konkret, visual, dan digital terbukti lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, hasil belajar siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas menunjukkan peningkatan setelah perlakuan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 55,96 meningkat menjadi 84,04 pada posttest dengan penerapan media diorama berbantuan QR Code, sedangkan kelas kontrol mengalami kenaikan dari 54,81 menjadi 62,88 menggunakan media konvensional berupa kertas karton bergambar. Peningkatan yang lebih signifikan di kelas eksperimen menunjukkan dampak positif media diorama berbantuan QR Code terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil uji-t (Independent Sample T-Test) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penerapan media diorama berbantuan QR Code terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas Tahun Pelajaran 2025/2026.

Saran

Bagi guru, disarankan untuk menerapkan media diorama

berbantuan QR *Code* sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi aktif siswa yang berkontribusi terhadap hasil belajar. Bagi sekolah, disarankan memperhatikan penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran terutama media ajar dan alat praktik agar mendukung kelancaran kegiatan belajar. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun kelompok, serta berani menyampaikan pendapat dan lebih teliti dalam mengerjakan tugas. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memanfaatkan temuan ini sebagai referensi untuk mengkaji penerapan media diorama berbantuan QR *Code* dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Annisa, K., dkk. (2021). Esensi IPAS ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD/MI kelas V fase C. Surakarta: Mediatama.

Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Astriani, S. A. (2018). Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.

Hamzah, A. (2020). Metode penelitian & pengembangan (research and development). Malang: Literasi Nusantara.

Hasan, M., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran. Penerbit Tahta Media.

Hermawan, I. (2019). Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method). Kuningan: Hidayatul Quran.

Lubis, W. (2025). Evaluasi pembelajaran: Prinsip, strategi, dan implementasi. Medan: Unimed Press.

Nasution, Y., dkk. (2024). Pengembangan pembelajaran IPS SD. Medan: Unimed Press.

Parwati, N. N., Suryawan, P. P., & Apsari, R. A. (2019). Belajar dan pembelajaran. Depok: Rajawali Pers.

Ratno, S., dkk. (2023). Pembelajaran kreatif dan inovatif. Bandung: CV Media Sains Indonesia.

Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2021). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.

Tambunan, H. P., Risma., & Nasution, Y. (2021). Pendidikan IPS SD. Medan: CV Kencana Emas Sejahtera.

Usman, K., Winara., & Natalia. (2023). Bahan ajar teknologi informasi dan komunikasi. Medan: Unimed Press.

Wildansyah, U. T. (2018). Psikometri: Konsep dan aplikasi. Jakarta: Kencana.

Artikel in Press :

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Dalam Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. Universitas Singaperbangsa Karawang.

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0 (hlm. 289–290). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.

Jurnal :

Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 6230–6238.

Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui penggunaan media diorama di sekolah dasar. Jurnal Educatio, 9(2), 1011–1016.

Destyana, V. A., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas penggunaan Google Classroom dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 1000–1009.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.

Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP, 1(1), 16–26.

Faizah, N. A., & Widiyati, E. (2024). Pemanfaatan QR-code sebagai media pembelajaran pada buku kurikulum merdeka di MISS Ar-Rohman. Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 1–10.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104–1113.

Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan, 7(1), 68–73.

Jumraeni., Hasnadi., & Tahir, R. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 10(1), 1–10.

Khoirudin, M., Sukoriyanto., & Dewi, R. S. I. (2024). Inovasi

pembelajaran berbasis media QR code dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD. Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 9(4), 893–902.

Lumban Gaol, A. T., & Simanjuntak, E. B. (2023). Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(2), 3540–3549.

Maknunah, U., Umayaroh, S., & Cholifah, P. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama berbasis digital materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III sekolah dasar. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3(1), 65–86.

Nada, D. O. T., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan media diorama berbarcode pada pembelajaran IPS materi persebaran flora dan fauna kelas V sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(4), 935–947.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(6), 7911–7915.

Puspitasari, A. E., & Indriayu, M. (2024). Implementasi penggunaan QR code sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series, 7(3), 183–192.

Putri, A. N. K. (2021). Media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8(1), 59–66.

Rahmi, M. N., & Samsudin, M. A. (2020). Klasifikasi media pembelajaran: Tinjauan teoritis dan praktis. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 15(2), 200–215.

Ratno, S., dkk. (2024). Analisis kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran IPAS di SDN 101766 Bandar Setia. Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1(9).

Safitri, D., & Munjiatun. (2022). Penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(4), 268–278.

Salsabillah, N. S. A., & Suryanti. (2025). Media SI DISA berbasis barcode dan animasi untuk pembelajaran siklus air di SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD), 13(6), 1726–1743.

Sania, S., Hendriana, E. C., & Mariana, D. (2024). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SD Negeri 13 Singkawang. Journal of Educational Review and Research, 7(2), 124–131.

Sapitri, N., Guslinda., & Zufriady. (2021). Pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(6), 1589–1598.

Simanjuntak, R. (2021). Peranan media pembelajaran dalam proses pendidikan di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 112–120.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN), 1(1), 13–23.

Mohon untuk Disebarkan
Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD
STKIP Subang

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume V, Nomor 2 Tahun 2019 dengan ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X dan telah terindeks *Google Schoolar dan ROAD*. Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Didaktik. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 November 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (085223970654)