

## **Implementasi Media Diorama untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B SDN Pakis V Surabaya**

**Hani Fuddin<sup>1</sup>, Diyas Age Larasati<sup>2</sup>, Nanda Dini Novayanti<sup>3</sup>**

*Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia*

*Email: [peserta.23651@ppg.belajar.id](mailto:peserta.23651@ppg.belajar.id), [larasati\\_age@yahoo.co.id](mailto:larasati_age@yahoo.co.id), [dininovaa@gmail.com](mailto:dininovaa@gmail.com)*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya melalui implementasi media diorama. Permasalahan awal adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang teridentifikasi dari kurangnya antusiasme, partisipasi pasif, dan penyelesaian tugas yang kurang optimal. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 35 siswa kelas 4B. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada kondisi pra siklus, rata-rata motivasi belajar siswa tergolong rendah. Setelah implementasi media diorama pada Siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, dan peningkatan lebih lanjut yang signifikan tercapai pada Siklus II, di mana persentase siswa dengan motivasi belajar kategori baik hingga sangat baik mencapai sekitar 80%. Peningkatan ini tercermin pada indikator antusiasme, fokus perhatian, partisipasi aktif, dan kualitas pengerjaan tugas siswa. Disimpulkan bahwa implementasi media diorama efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih konkret, visual, dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Diorama, Motivasi Belajar*

### **PENDAHULUAN**

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan dipengaruhi oleh faktor non-intelektual. Salah satu faktor non-intelektual yang sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa adalah motivasi belajar (Suharni, 2021). Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Gymnastiar, 2024; Nidawati, 2024). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, ketekunan dalam menghadapi kesulitan, dan keinginan untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik (Dhea Ramadhani et al., 2024).

Kenyataan di lapangan seringkali menunjukkan kondisi yang belum ideal. Berdasarkan observasi awal dan refleksi pembelajaran yang dilakukan di kelas 4B SDN Pakis V Surabaya, teridentifikasi adanya permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, di antaranya: siswa kurang antusias dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan atau mengerjakannya dengan asal-asalan, siswa terlihat mudah bosan dan kehilangan fokus, serta kurangnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas maupun saat menjawab pertanyaan dari guru. Rendahnya motivasi belajar ini dikhawatirkan akan

berdampak negatif pada pemahaman konsep materi pelajaran dan pada akhirnya memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

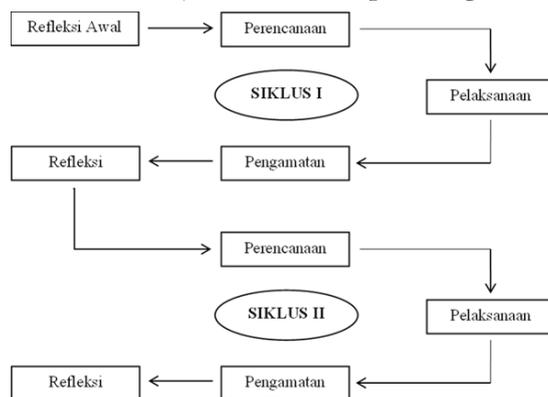
Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal akan siswa yang termotivasi tinggi dengan realitas yang terjadi di kelas 4B. Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mampu menarik minat siswa (Apit et al., 2025). Pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dapat membuat siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan inovatif yang dapat membangkitkan kembali minat dan gairah belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media diorama, sebagai representasi visual tiga dimensi dari suatu konsep atau peristiwa, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif. Diorama mampu menyajikan materi pelajaran secara lebih konkret, visual, dan imajinatif, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sari, 2024; Widiastuty et al., 2024). Dengan pemilihan media belajar yang dapat memvisualisasikan dengan menarik, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Larasati, 2020).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna mencari solusi praktis dan aplikatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan implementasi media diorama dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya, sehingga berdampak positif pada kualitas proses dan hasil pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklusnya dirancang menjadi 1 kali pertemuan. Siklus dalam penelitian ini adalah jumlah pertemuan tatap muka di kelas. Selama pertemuan tatap muka, data dikumpulkan setiap siklusnya oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, lembar observasi dan catatan lapangan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model menurut Kemmis dan Taggart. Model ini terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam setiap siklusnya. Gambar berikut menjelaskan tentang siklus penelitian tindakan kelas.

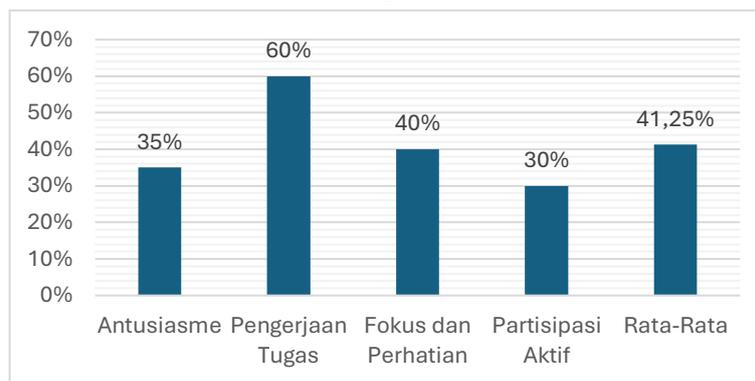


Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart

Penelitian ini dilakukan di SDN Pakis V Surabaya dengan subjek penelitian siswa kelas 4B dengan jumlah 36 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 14 orang dan siswa perempuan 22 orang. Alasannya dipilih kelas 4B dikarenakan peneliti mengetahui karakteristik siswa dan permasalahan yang ada di kelas tersebut.

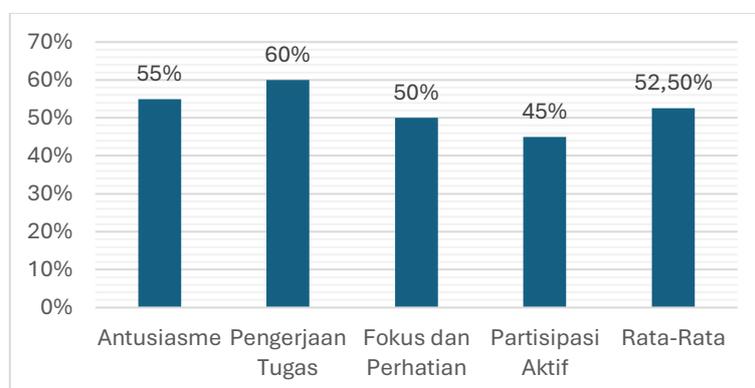
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data motivasi belajar siswa dilakukan melalui lembar observasi yang didukung oleh catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini hasil motivasi belajar siswa pada pra-siklus ditampilkan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 2. Motivasi Belajar Siswa Tahap Pra-Siklus

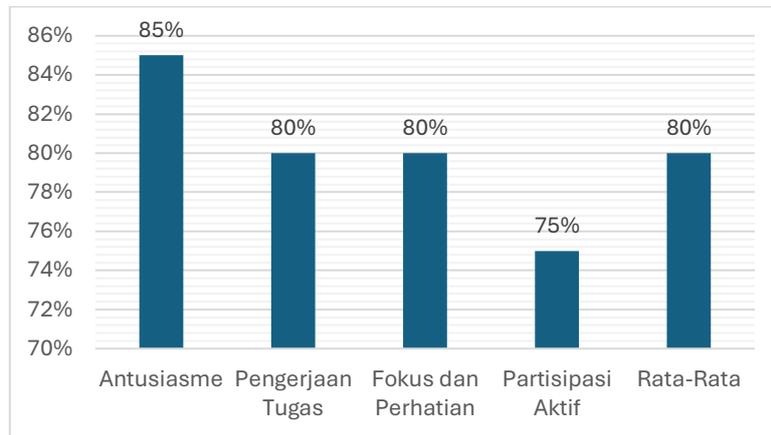
Berdasarkan data hasil motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus diperoleh data bahwa aspek antusiasme siswa sebesar 35%, aspek pengerjaan tugas 60%, aspek fokus dan perhatian 30%, dan rata-rata motivasi belajar siswa 41,25%, oleh sebab itu diadakan penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan media diorama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya. Pada siklus pertama diperoleh peningkatan motivasi belajar siswa yang ditampilkan pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus ke I

Berdasarkan gambar diagram 3. diperoleh data motivasi belajar siswa berdasarkan aspek antiasiasme 55%, aspek pengerjaan tugas 60%, aspek fokus dan perhatian 50%, aspek partisipasi aktif 45%, dan rata-rata yakni 52,50%. Kemudian diadakan siklus ke II

dikarenakan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa belum mencapai 80%, pada siklus ke II diperoleh data motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang ditampilkan pada tabel berikut ini.



Gambar. 4 Hasil Motivasi Belajar Siswa Sikluis Ke II

Berdasarkan gambar 4. Mengenai data motivasi belajar siswa pada siklus ke II diperoleh data yakni pada aspek antusiasme 85%, pengerjaan tugas 80%, fokus dan perhatian 80%, partisipasi aktif 75%, dan rata-rata motivasi belajar siswa 80%. Dikarenakan rata-rata motivasi belajar siswa telah mencapai 80% maka siklus ke II dihentikan. Agar dapat mengetahui perbedaan data motivasi belajar siswa tiap siklusnya, oleh sebab itu ditampilkan pada tabel perbandingan persentase rata-rata motivasi belajar siswa kelas 4B.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B

Aspek Motivasi	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Peningkatan Pra ke II (%)	Siklus II (%)
Antusiasme	35%	55%	50%	85%
Pengerjaan Tugas	60%	60%	80%	80%
Fokus dan Perhatian	40%	50%	40%	80%
Partisipasi Aktif	30%	45%	45%	75%
Rata-Rata	41,25%	52,5%	53,75%	80%

Pada kondisi awal sebelum tindakan (pra siklus), observasi dan refleksi pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya tergolong rendah. Hal ini tercermin dari beberapa indikator, di antaranya sekitar 65% siswa tampak kurang antusias dan cenderung pasif, sekitar 40% siswa tidak mengerjakan tugas dengan baik atau bahkan tidak mengerjakan sama sekali, sekitar 60% siswa mudah bosan dan kehilangan fokus, serta hanya sekitar 30% siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Secara keseluruhan, diperkirakan hanya sekitar 41,25% siswa yang menunjukkan kategori motivasi belajar yang cukup baik pada tahap pra siklus ini.

Memasuki Siklus I, peneliti mulai mengimplementasikan media diorama dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS Materi Kerajaan Nusantara sesuai dengan rencana yang telah disusun. Setelah pelaksanaan tindakan, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan kondisi awal. Antusiasme siswa meningkat

menjadi sekitar 55%, yang terlihat dari ketertarikan mereka terhadap media visual tiga dimensi. Pengerjaan tugas juga menunjukkan perbaikan, dengan sekitar 60% siswa mengerjakannya lebih baik. Fokus dan perhatian siswa terhadap penjelasan guru menggunakan diorama meningkat menjadi sekitar 50%, dan partisipasi aktif siswa dalam bertanya atau menjawab pertanyaan terkait diorama mencapai sekitar 45%. Rata-rata persentase siswa dengan motivasi belajar dalam kategori baik meningkat menjadi sekitar 52,5%. Catatan lapangan pada siklus ini menandakan bahwa siswa merasa senang dan banyak mengajukan pertanyaan, meskipun interaksi masih dominan dari guru dan beberapa siswa di bagian belakang kurang terlibat langsung. Refleksi Siklus I menyimpulkan bahwa meskipun ada peningkatan, hasil belum optimal sehingga diperlukan perbaikan untuk siklus selanjutnya, terutama dalam hal keterlibatan siswa secara langsung.

Berdasarkan refleksi Siklus I, tindakan pada Siklus II dilakukan dengan berbagai perbaikan, seperti menyiapkan beberapa diorama sederhana untuk kelompok kecil atau memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berinteraksi langsung dan menjelaskan berdasarkan diorama utama. Implementasi tindakan perbaikan ini menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan antusiasme siswa melonjak hingga sekitar 85%. Kualitas dan kelengkapan pengerjaan tugas siswa juga meningkat drastis, dengan sekitar 80% siswa mengerjakannya secara sungguh-sungguh. Mayoritas siswa, sekitar 80%, mampu mempertahankan fokus dan perhatiannya selama pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi, bertanya, menjawab, dan menjelaskan berdasarkan diorama juga meningkat pesat menjadi sekitar 75%. Secara keseluruhan, persentase siswa dengan motivasi belajar dalam kategori baik hingga sangat baik mencapai sekitar 80% pada akhir Siklus II. Catatan lapangan pada siklus ini menggambarkan suasana kelas yang jauh lebih hidup, interaktif, dan penuh semangat, di mana hampir semua siswa terlibat aktif dan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar.

Secara ringkas, terjadi peningkatan yang konsisten pada setiap indikator motivasi belajar siswa dari kondisi pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Peningkatan antusiasme siswa bergerak dari 35% (pra siklus) menjadi 55% (Siklus I) dan akhirnya 85% (Siklus II). Kualitas pengerjaan tugas menunjukkan perbaikan signifikan dari kondisi awal yang rendah menjadi 60% pada Siklus I dan 80% pada Siklus II. Fokus dan perhatian siswa meningkat dari 40% (pra siklus) menjadi 50% (Siklus I) dan 80% (Siklus II). Partisipasi aktif siswa juga menunjukkan lompatan dari 30% (pra siklus) menjadi 45% (Siklus I) dan mencapai 75% pada Siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media diorama pada mata pelajaran IPAS Materi Kerajaan Nusantara secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya. Peningkatan ini terlihat dari setiap siklus yang dilaksanakan. Pada kondisi awal (pra siklus), motivasi belajar siswa teridentifikasi rendah, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, pengerjaan tugas yang asal-asalan, mudah bosan, dan minimnya partisipasi aktif. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik dapat menurunkan minat siswa. Ketika siswa dihadapkan pada metode atau media yang monoton, kejenuhan akan mudah muncul yang membuat mereka tidak terlibat dalam proses pembelajaran (Fatimatuzzahra & Khabibah,

2022). Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif, kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif, dan pada akhirnya kesulitan dalam menyerap serta memahami konsep yang diajarkan karena fokus mereka telah beralih. Media yang variatif dan menarik dapat membangkitkan antusiasme, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan bagi siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar (Sahri Nova Yoga & Farida Isroani, 2023).

Pada Siklus I, implementasi media diorama mulai menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan terjadi pada semua indikator motivasi yang diamati. Siswa menjadi lebih antusias dan tertarik karena diorama menyajikan materi secara visual tiga dimensi yang lebih konkret dan menarik. Diorama mampu menyajikan materi pelajaran secara lebih konkret, visual, dan imajinatif (Widiastuty et al., 2024). Aspek visual yang kuat dari diorama, melalui detail miniatur, warna, dan tata letak, dapat menarik perhatian siswa secara langsung dan membantu mereka memproses informasi lebih efektif dibandingkan hanya membaca teks atau melihat gambar dua dimensi (May & Achiam, 2019). Hal ini merangsang rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih memperhatikan pelajaran. Pelajaran yang berhasil membangkitkan motivasi belajar akan meminimalkan kebosanan dan potensi distraksi, karena pikiran siswa sibuk menjelajahi ide-ide baru yang disajikan, bukan mencari hal lain yang lebih menarik (Simamora & Simamora, 2022). Namun, peningkatan pada siklus I belum optimal karena interaksi siswa dengan media masih terbatas dan beberapa siswa belum terlibat sepenuhnya.

Berdasarkan refleksi Siklus I, perbaikan tindakan dilakukan pada Siklus II dengan lebih mengoptimalkan interaksi siswa dengan media diorama, misalnya dengan melibatkan siswa dalam kelompok kecil atau memberikan kesempatan lebih banyak untuk eksplorasi mandiri terhadap diorama. Hasilnya, pada Siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Siswa tidak hanya antusias mengamati, tetapi juga aktif bertanya, berdiskusi, dan bahkan menjelaskan bagian dari diorama. Peningkatan fokus, perhatian, dan kualitas pengerjaan tugas juga terlihat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa ketika siswa merasa terlibat dan media yang digunakan mampu memvisualisasikan konsep secara menarik, dorongan internal dan eksternal mereka untuk belajar meningkat, sejalan dengan definisi motivasi belajar (Yustina & Muti'ah, 2023). Siswa yang termotivasi menunjukkan semangat, arah, dan kegigihan dalam belajar.

Keberhasilan media diorama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan karena beberapa faktor. Pertama, diorama mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dibayangkan oleh siswa kelas 4B SD yang masih dalam tahap operasional konkret. Kedua, sifat visual dan tiga dimensi diorama menarik perhatian dan minat siswa lebih baik daripada metode ceramah atau media dua dimensi saja. Ketiga, ketika siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan diorama, mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar. Hal ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif, yang merupakan indikator penting dari motivasi belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, seperti media diorama, efektif dalam mengatasi masalah rendahnya

motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar ini penting karena merupakan landasan bagi siswa untuk mencapai pemahaman konsep yang lebih baik dan hasil belajar yang optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media diorama dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4B SDN Pakis V Surabaya. Peningkatan motivasi belajar ini terlihat secara signifikan pada seluruh indikator yang diamati, meliputi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, kualitas dan ketuntasan dalam mengerjakan tugas, kemampuan siswa untuk fokus dan memperhatikan penjelasan guru, serta partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas dan menjawab pertanyaan. Pada Siklus I, penggunaan media diorama mulai menunjukkan dampak positif dengan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dibandingkan kondisi pra siklus. Perbaikan tindakan pada Siklus II, yang lebih menekankan pada interaksi siswa secara langsung dengan media diorama dan keterlibatan aktif mereka, berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa hingga mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media diorama, dengan kemampuannya menyajikan materi secara visual, konkret, tiga dimensi, dan imajinatif, mampu menarik minat, merangsang rasa ingin tahu, serta memfasilitasi pemahaman siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan gigih dalam belajar.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar para guru mengoptimalkan pemanfaatan media diorama dalam proses pembelajaran dengan merancang interaksi siswa yang aktif dan mempertimbangkan keterlibatan siswa dalam pembuatannya. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan untuk mendorong pengembangan serta penggunaan media pembelajaran inovatif. Selanjutnya, bagi peneliti lain, direkomendasikan untuk mengembangkan penelitian serupa pada konteks yang lebih luas, seperti mengkaji dampak media diorama terhadap hasil belajar kognitif siswa secara lebih mendalam atau melakukan studi komparatif dengan media interaktif lainnya untuk memperkaya khazanah strategi pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apit, F., Astra, P. E., Saparini, & Ketang, W. (2025). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Pembelajaran PBL Pada Mata Pelajaran IPAS*. 5(1), 34–41.
- Dhea Ramadhani, Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 249–254. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3108>
- Fatimatuzzahra, N., & Khabibah, S. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Putaran Peluang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII*. 07, 3–7.
- Gymnastiar, A. M. (2024). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas*. 07, 24–45.
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 39–47. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i1.684>

- May, M., & Achiam, M. (2019). *Educational Mechanisms of Dioramas BT - Natural History Dioramas – Traditional Exhibits for Current Educational Themes: Science Educational Aspects* (A. Scheersoi & S. D. Tunnicliffe (eds.); pp. 113–122). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-00175-9\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-030-00175-9_8)
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>
- Sahri Nova Yoga, & Farida Isroani. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Innovation In Education*, 1(1), 01–05. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i1.886>
- Sari, M. (2024). *Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu*. 01(November), 7–12.
- Simamora, L., & Simamora, H. J. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendidstra)*, 1(1), 92–102. <https://doi.org/10.54367/pendistra.v4i2.1617>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Widiastuty, H., Hapsari, M. S., Kharimah, I., Rawenda, M., Ziya, K., & Maisarah, U. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah: Pemanfaatan Diorama Sebagai Media Interaktif. *Landmark*, 2(1), 84–93. <https://doi.org/10.37253/landmark.v2i1.9302>
- Yustina, A., & Muti'ah, T. (2023). Penerapan Teori Behavioristik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 661–665. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1002>