

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. D., Agustina, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 185-198.
- Arum, N. M., & Masfuah, S. (2020). Permainan Lempat Gelang Menggunakan Model Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595)*.
- Aulia, S. (2020). *Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Aplikasi Android Berupa Weblog Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Sistem Priodik Unsur (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)*.
- Azizah, M. (2019). Pengembangan Media Diorama Berbasis Tema Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 46-57.
- Christin, D., Daningsih, E., & Marlina, R. (2016) Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3).
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.

- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37-47.
- Hamalik, Oemar. (2015). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, A. N., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa.. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(2).
- Kariadinata, Rahayu. (2015) Dasar-Dasar Statistik. Bandung: Tim Redaksi Pustaka Seta.
- Lestari, T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(02), 1114-1123.
- Majid, Abdul. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Nadhliroh, I. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25-33.
- Putri, D. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Mind Mapping Pada Materi Laju Reaksi Untuk Melatihkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas Xi Sma. *UNESA Journal of Chemical Education*, 4(2).
- Robbayani, A. (2016). Pengembangan Media Diorama pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS di MAN Tempursari Ngawi Tahun Ajaran 2015/2016. *Swara Bhumi*, 1(2).
- Rahardjo, T., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa

Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 195-202.

Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Grup.

Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung; Alfabeta.

Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Prenadmedia Group.

Ulya, H., & Ardianti, S. D. (2020). Pembuatan Laboratorium Media Berbasis Lingkungan dan Keunggulan Lokal Kudus. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 365-372.

Yunita, S. (2018). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Permasalahan Sosial Lingkungan Setempat Siswa Kelas Iv Sdn Plandi I Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11).