

Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun

Tiur Marnita Br. Sinaga, Minar Trisnawati L. Tobing, Desi Sijabat

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

tiurmarnitasinaga@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun. Jenis penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan menggunakan *one group pretest-posttest desain*. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas III dengan menggunakan Teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pilihan berganda sebanyak 25 butir soal yang sudah melalui tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya beda. Data dianalisis menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji N-gain dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* 63,41 meningkat menjadi 91,56 pada *posttest*. Hasil analisis Ngain menunjukkan distribusi data dengan skor N-gain skor 0,79 menunjukkan kategori peningkatan tinggi dengan tingkat efektivitas 78,70. Pada uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} 25,62 dan t_{tabel} 1,70 hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III pada materi mengenal keberagaman agama di Indonesia.

Kata kunci: Media Diorama, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of diorama learning media on the Pancasila Education learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 091273 Karang Bangun. The type of research used is quantitative, employing a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of all third-grade students using a saturated sampling technique. Data were collected through a multiple-choice test consisting of 25 items that had undergone validity testing, reliability testing, difficulty level analysis, and discrimination power analysis. Data were analyzed using the normality test (Shapiro-Wilk), N-gain test, and hypothesis test. The results showed that the average pretest score of 63.41 increased to 91.56 in the posttest. The normality analysis indicated that the data were normally distributed, with an average N-gain score of 0.79, which falls into the high improvement category with an effectiveness level of 78.70. The hypothesis test showed that the calculated t-value $t_{calculated}$ was 25.62 and the t-table value t_{table} was 1.70, indicating that $t_{calculated} > t_{table}$, meaning H_a was accepted while H_0 was rejected. It can be concluded that there is a significant effect of diorama learning media on the Pancasila Education learning outcomes of third-grade students in the material on recognizing religious diversity in Indonesia.

Keywords: Diorama Media, Pancasila Education Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komprehensif, baik dari aspek kognitif, emosional, sosial dan moral. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk melaksanakan penataan pembelajaran yang mengacu pada tatanan dasar dan disertai dengan pertimbangan karakteristik belajar siswa. Kurikulum ini juga menekankan pentingnya penguatan profil pelajar Pancasila, yang bertujuan untuk membentuk individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pendidikan Pancasila adalah bagian yang penting dalam membangun karakter bangsa dengan berlandaskan nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan. Salah satu aspek

penting dalam pancasila adalah keberagaman agama. Pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat 12 siswa atau 44% yang sudah mencapai KKTP dan 15 siswa atau 56% yang belum dapat mencapai. Sehingga dari hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pada mata Pelajaran Pendidikan lebih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan KKTP daripada siswa yang sudah mencapai ketuntasan KKTP. Dan sejauh ini belum ada solusi yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pelaksanaan belajar mengajar yang dilaksanakan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III ini masih menggunakan media buku pelajaran dan guru juga jarang menggunakan media yang menarik dan inovatif. Sehingga kurangnya pemanfaatan media yang inovatif seperti media diorama ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. (Sugiyono, 2017: 8). Dalam desain ini, menggunakan satu kelompok (*one-group pretest-posttest Desain*). Peneliti memiliki satu kelas yang kemudian diberikan *pretest-treatment-posttest* untuk mengetahui keadaan awal dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media diorama.

Adapun sampel penelitian ini adalah siswa/i kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun. Data dianalisis menggunakan uji Normalitas, N-Gain dan uji hipotesis (Uji-t) dengan bantuan SPSS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain Pre Eksperimental design dengan jenis one grub pretest-posttest design, dengan jumlah sampel 27 siswa. Penggunaan media pembelajaran diorama dilakukan setelah pemberian *pretest* dan ketika pembelajaran sudah selesai dilanjutkan dengan melaksanakan *posttest*. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai *pretest* yaitu 63,41 dan rata-rata nilai *posttest* 91,56. berdasarkan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Pada uji normalitas hasil yang diperoleh pada nilai *pretest* ialah 0,09 dan hasil yang diperoleh oleh pada *posttest* ialah 0,14 dengan taraf signifikat 0,05 maka hasil *pretest & posttest* berdistribusi normal . dan hasil pada uji N-gain dengan N-gain skor 0,79 dan N-gain Persen 78,70 sehingga berdasarkan hasil yang telah didapatkan maka N-gain skor terkategori tinggi dan N-gain persen terkategori efektif. Pada uji hipotesis ditemukan adanya pengaruh dari media diorama terhadap hasil belajar siswa di kelas III, Dimana pada $t_{hitung} = 25,62$ dan $t_{tabel} = 1,70$ dimana artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka

H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III di SD Negeri 091273 Karang Bangun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun tentang media pembelajaran diorama dan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest siswa masih tergolong rendah karena belum mencapai KKTP dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran diorama melalui posttest dilakukan maka dapat dilihat bahwa seluruh siswa kelas III yang berjumlah 27 siswa dinyatakan lulus KKTP. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menggunakan bantuan SPSS diperoleh $t_{hitung} = 25,62 > t_{tabel} = 1,70$. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelika, Khasanah, L., Widodo, S. T., & Mardiyani, E. R. (2023). *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PKn*. Jurnal Basicedu, 7(6), 3753–3762. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6387>
- Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, F. (2021). *Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.47031>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif*. E- Journal.Unipma, 7(1),

- 1-8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research, 7(4), 136–142. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9(1), 33-41.
- Pagarra, d. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan penerbit UNM
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). *Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubun*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(6), 4784–4793. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9028/6809>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*
- Wardoyo, S., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar*. Indonesian Research Journal On Education, 2(2), 918–925. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.200>
- Yanti, Y. E., & Huda, M. (2023). *Pengembangan Media Dasi (Diorama Siklus Air) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sd*. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 3(1), 66–74.