



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERMO 3D TERHADAP PEMAHAMAN LAMBANG DAN NILAI-NILAI PANCASILA DI SDN 81 PALEMBANG

Nia Rahmawati^{1*}, Kiki Aryaningrum², Budi Utomo³

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

³ Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

*Email: niaahm334@gmail.com, kikiaryaningrum86@gmail.com, budiutomo@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5395>

Abstrak

Penelitian ini melatarbelakangi pentingnya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi kewarganegaraan. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama TERMO 3D terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila di SDN 81 Palembang. Sejalan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama TERMO 3D terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila di sekolah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis Quasi Experiment melalui desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III SDN 81 Palembang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik simple random sampling, yang menetapkan kelas III C sebagai kelas kontrol dan kelas III F sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah total sampel sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Diorama TERMO 3D, Pemahaman Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses penting dalam kehidupan seseorang, yang memungkinkan individu untuk memperluas pengetahuan dan mengasah potensi diri mereka. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghadirkan tantangan baru bagi sistem pendidikan di Indonesia, terutama dalam mempersiapkan generasi muda yang terampil (Anjarwati, Lubis & Sugiarti, 2021). Pendidikan merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, memastikan bahwa setiap individu memiliki karakter yang kuat, kecerdasan, dan nilai moral yang baik, serta mampu berkontribusi secara aktif dalam masyarakat (Nurhayati, Egok, 2022).

Pendidikan adalah hak yang dimiliki oleh setiap warga negara sepanjang hidupnya. Tujuan pendidikan adalah untuk memberdayakan setiap individu agar dapat mengasah keterampilan hidup mereka sampai mencapai potensi penuhnya. Proses belajar memiliki peranan yang vital dalam sistem pendidikan, karena berfungsi sebagai cara utama untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk memperoleh tujuan tertentu dengan membantu interaksi peserta didik dengan berbagai sumber pembelajaran (Nurulhidayah, Lubis & Ali, 2020).

Salah satu materi penting dalam kurikulum pendidikan dasar adalah pelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), terutama pemahaman terhadap lambang dan nilai-nilai Pancasila. Pancasila, yang merupakan dasar nilai bangsa, mengandung ajaran mulia yang perlu dipahami sejak usia dini, karena berperan sebagai panduan dalam perilaku dan sikap seorang warga negara (Novitasari, Najicha, 2023).



Pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai ini akan berperan dalam membentuk sikap mencintai tanah air, menghargai perbedaan, dan mempertahankan kesatuan bangsa. Maka dari itu, dibutuhkan metode pengajaran yang mendukung siswa dalam memahami dan merasakan nilai-nilai Pancasila dengan tepat.

Namun, pada kenyataannya, pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar tetap mengalami berbagai masalah. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 81 Palembang mengindikasikan bahwa siswa di kelas tiga memiliki pemahaman yang kurang tentang nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila. Siswa belum mampu menyebutkan atau menjelaskan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila dengan tepat. Selain itu, para guru menjelaskan bahwa penggunaan sumber belajar di sekolah ini belum maksimal, sehingga materi sering kali sulit untuk dipahami oleh siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu jenis media yang bisa digunakan adalah media diorama termo 3d. Media diorama adalah bentuk media tiga dimensi yang mampu menggambarkan suatu kejadian atau konsep dengan cara yang realistis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kreativitas mereka (Purba, Sidebang, Simanungkalit, 2023). Selain itu, media ini mudah dibuat menggunakan bahan-bahan sederhana dan menyajikan alur kejadian secara jelas (Melindaa & Ariyania, 2024).

Penggunaan media diorama bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai isi dari Pancasila (Riyanti, et al., 2023). khususnya berkaitan dengan lambang dan nilai-nilainya. Nilai-nilai Pancasila memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa, seperti saling menghargai, kolaborasi, dan kepatuhan terhadap keadilan (Amelia, Sabila, Asbari, 2022). Nilai-nilai ini juga berfungsi sebagai landasan dalam pengembangan profil siswa Pancasila yang dicirikan oleh iman, kreativitas, kemandirian, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis (Silalahi, Wuriyani, Gafari, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Penelitian oleh (Sinaga, Trisnawati & Sijabat, 2025) menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan pemahaman Pancasila, meskipun belum menggunakan bahan termo 3D. Penelitian (Khairana, et al., 2025) juga menyatakan bahwa diorama 2D mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila, namun masih terbatas pada bentuk dua dimensi. Selain itu, (Ayuningtyas, Hartini & Waluyaningrum, 2025) menemukan bahwa penggunaan diorama dalam model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar, meskipun tidak berfokus pada lambang Pancasila. Penelitian lain oleh (Della et al., 2022) menunjukkan bahwa media hologram 3D efektif dalam mengenalkan lambang Pancasila, namun berbeda dengan diorama termo 3D yang lebih sederhana dan mudah diterapkan. Sementara itu, (Rahmah, Adri & Ichsan, 2024) membuktikan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA, yang menunjukkan bahwa media visual konkret sangat membantu pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun telah banyak penelitian tentang penggunaan media diorama, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media diorama termo 3D terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dan relevan untuk dilakukan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Termo 3D terhadap Pemahaman Lambang dan Nilai-Nilai Pancasila Di SDN 81 Palembang”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dan menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek yang telah ada di sekolah tanpa melakukan pengacakan kelas secara penuh, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media diorama termo 3d, sedangkan kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode pengajaran konvensional atau ceramah biasa tanpa media khusus. Adapun bentuk desain penelitian



tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber (sugiyono,2024)

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 81 Palembang dengan jumlah 210 peserta didik. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	III A	35
2	III B	33
3	III C	35
4	III D	37
5	III E	35
6	III F	35
	Total	210

(Sumber : Tata Usaha SDN 81 Palembang)

Sampel penelitian ditentukan melalui *teknik simple random sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang didasarkan pada anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak. Dengan menggunakan teknik tersebut, peneliti memilih sampel yang dianggap mampu mendukung pencapaian tujuan penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	III C	35	Kelas Kontrol
2	III F	35	Kelas eksperimen
		71	

(Sumber : Tata Usaha SD Negeri 81 Palembang)

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes dan dokumentasi. Tes berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas, serta analisis terhadap daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

a. Uji Validitas Soal

Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki kemampuan untuk mengukur variabel sesuai dengan tujuan pengukuran yang telah ditetapkan. Kriteria penentuan validitas instrumen didasarkan pada perbandingan antara nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Instrumen dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan instrumen dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$. Analisis validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi person (*product Moment*). Berdasarkan perhitungan validitas soal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dari 16 soal yang sudah diuji cobakan kepada kelas III yang terdiri dari 35 siswa, hasilnya dari 16 soal tersebut 10 soal dinyatakan valid dan layak digunakan, yaitu 3,5,6,7,8,9,10,11,14 dan 16.

b. Uji Reliabilitas Soal

Reabilitas merupakan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data pengukuran. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang relatif tetap ketika digunakan untuk mengukur gejala yang sama sebanyak dua kali atau lebih dengan alat ukur yang sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Alpha (*Cronbach's Alpha*).

**Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.687	10

(Sumber: SPSS Versi 25 yang Diolah Oleh Peneliti 2026)

Nilai Cronbach's Alpha diperoleh dari hasil uji reliabilitas pada tabel di atas adalah sebesar 0,687. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa instrumen soal yang dikembangkan peneliti memiliki konsistensi yang baik, sehingga layak digunakan dalam kegiatan penelitian.

c. Uji Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP) merupakan kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pintar (berkemampuan rendah) (Sundayana, 2020).

Tabel 5. Hasil Daya Pembeda

No	Daya Pembeda	Kriteria
3	0,222	Cukup
5	0,376	Cukup
6	0,295	Cukup
7	0,367	Cukup
8	0,396	Cukup
9	0,444	Baik
10	0,472	Baik
11	0,159	Jelek
14	0,398	Cukup
16	0,444	Baik

Berdasarkan data di atas diketahui perhitungan kekuatan butir soal terdapat 6 butir soal yang berada pada kategori Cukup yaitu 3,5,6,7,8 dan 14. Kemudian terdapat 3 butir soal pada kategori baik yaitu soal nomor 9,10 dan 16. Lalu 1 butir soal yang berada pada kategori Jelek yaitu soal nomor 11. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument tes ini layak untuk digunakan untuk penelitian.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran adalah sejauh mana suatu soal dianggap sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya (Sundayana, 2020). Oleh karena itu, soal yang memiliki $P = 0,70$ dianggap lebih mudah, dibandingkan dengan $P = 0,20$. sebaliknya soal dengan $P = 0,30$ dianggap lebih sukar, dari soal memiliki $P = 0,80$. Berikut adalah rumus tingkat kesukaran sebagai berikut (Saputri et al., 2023).

Tabel 6. Uji Tingkat Kesukaran

Nilai uji	Tingkat kesukaran	keterangan
3	0,77	Mudah
5	0,63	Sedang
6	0,83	Mudah
7	0,89	Mudah
8	0,86	Mudah
9	0,86	Mudah
10	0,89	Mudah
11	0,74	Mudah
14	0,71	Mudah
16	0,86	Mudah

Hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat kesukaran soal berada dalam kategori mudah dan sedang. Dengan demikian, indeks kesukaran yang diperoleh dapat dinilai memiliki kualitas yang baik. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji



melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's tes of homogeneity of variances*. Adapun pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji independent sample t-test yang diolah melalui aplikasi SPSS 25 for windows.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan melalui media diorama termo 3d dan kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *pretes* dan *posttest* guna mengukur pemahaman siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes siswa pada kelas eksperimen mencapai 56,28 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,14. Dan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 81,71 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 69,71. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media diorama termo 3d memiliki efektivitas yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 7. Data Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Pretes	Posttest	Pretes	Posttest
1	80	90	40	80
2	50	80	50	60
3	60	100	60	70
4	70	70	50	70
5	40	80	40	60
6	50	60	50	80
7	60	70	70	60
8	60	80	40	80
9	70	90	60	70
10	60	100	50	80
11	50	70	60	70
12	40	80	50	90
13	50	90	40	70
14	60	100	50	60
15	70	80	60	70
16	50	70	40	80
17	40	60	50	60
18	60	80	40	70
19	60	90	60	60
20	70	70	50	70
21	50	80	30	50
22	60	90	60	70
23	50	100	40	80
24	70	70	50	60
25	60	90	50	80
26	40	80	60	70
27	50	70	30	50
28	50	80	40	70
29	60	90	50	80
30	50	70	60	90
31	70	90	30	60
32	60	100	60	70
33	50	70	40	50



34	40	80	60	70
35	60	90	50	80
Nilai terendah	40	60	30	50
Nilai tertinggi	80	100	70	90
Jumlah	1.970	2.860	1.720	2.440
Rata-rata	56,28	81,71	49,14	69,71
Ketuntasan				

(Sumber : Data di olah oleh peneliti 2026)

Setelah penelitian dilaksanakan, data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya dianalisis melalui beberapa tahapan untuk memperoleh hasil penelitian. Tahapan tersebut diawali dengan pengujian prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis sebagai dasar dalam merumuskan kesimpulan penelitian.

Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi normal, dilakukan uji normalitas. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS versi 25, karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah nilai signifikansi, di mana data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$. Adapun hasil pengujian normalitas dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Uji Normalitas Data *pretes* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

		Statistic	df	Sig.
hasil	pretes kontrol	.942	35	.063
	posttest kontrol	.942	35	.063
	pretest eksperimen	.963	35	.281
	postes eksperimen	.964	35	.304

(Sumsumber :Hasil Olah Data Peneliti 2026)

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan SPSS Versi 26 menunjukkan bahwa nilai sig *pretes* pada kelas kontrol adalah 0,063, sedangkan nilai *pretes* kelas eksperimen adalah 0,281 dan nilai sig *posttest* pada kelas kontrol adalah 0,063, sedangkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig 0,304. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf sig $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, karena nilai sig pada kelas kontrol 0,063 dan kelas eksperimen 0,304 $> 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas atau berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varians data pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki kesamaan. Pengujian ini dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 26, dengan data yang dianalisis berupa hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi $> 0,05$ yang menunjukkan bahwa data bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hasil pengujian tersebut memberikan gambaran mengenai kesamaan varians hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 9. Uji Homogenitas Data *pretes* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	1.354	1	68	.249
	Based on Median	1.230	1	68	.271



Based on Median and with adjusted df	1.230	1	64.775	.271
Based on trimmed mean	1.394	1	68	.242

(Sumber : Hasil Olah Data Peneliti 2026)

Hasil pengujian homogenitas yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 26 melalui tabel *Test of Homogeneity of Variances*, menunjukkan bahwa nilai *Levene Statistic* berdasarkan rata-rata (*based on mea*) sebesar 1,354 dengan tingkat signifikansi 0,249. Nilai signifikan tersebut berada di atas batas ketentuan 0,05 ($0,249 > 0,05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa data memiliki varians yang homogen. Interpretasi tersebut sesuai dengan ketentuan uji *Levene Statistic*, yaitu data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan, dilakukan pengujian terhadap ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama termo 3d terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila di SDN 81 Palembang. Adapun hasil pengujian hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10 Uji Hipotesis Data Independent Samples Test

		Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	MD	SED
Nilai	Equal variances assumed	.354	.249	-22.212	68	.000	-12.457 .561
	Equal variances not assumed			-22.212	65.918	.000	-12.457 .561

(Sumber:Hasil Olah Data Peneliti 2026)

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji T (*Independent Samples Test*) menggunakan SPSS versi 26, maka didapatkan nilai sig (2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga ditarik kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media diorama termo 3d terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila di SDN 81 Palembang.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama termo 3d terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila siswa kelas III di SD Negeri 81 Palembang. Munculnya pengaruh yang signifikan ini disebabkan karena penggunaan media diorama termo 3d terbukti mampu membuat siswa merasa senang, tertarik, serta lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, di mana penggunaan media konkret tiga dimensi dinilai sangat efektif dalam mengalihkan perhatian siswa dari kejenuhan model konvensional sehingga materi pembelajaran yang semula bersifat abstrak dapat tersampaikan dengan lebih visual dan interaktif (Sinaga, Trisnawati, Sijabat, 2025); (Khairana, et al., 2025). Fokus dan kegembiraan siswa dalam belajar tersebut berdampak langsung pada capaian hasil belajar mereka, di mana kelas eksperimen berhasil meraih nilai tertinggi mencapai angka sempurna yaitu 100, dengan nilai terendah sebesar 60, serta capaian nilai rata-rata kelas yang unggul sebesar 81,71, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media diorama memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah yaitu sebesar 69,71.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama termo 3d lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep lambang dan nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SD Negeri 81 Palembang. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Sinaga, Trisnawati, Sijabat, 2025) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun” serta (Khairana, et al., 2025) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila



Melalui Media Diorama Di Kelas 3 SDN Silih Asuh 2” yang menunjukkan bahwa penggunaan visualisasi tiga dimensi melalui media konkret berbentuk diorama memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar materi Pendidikan Pancasila siswa di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran dengan menggunakan bantuan media diorama membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih konkret dan bermakna. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu keduanya sama-sama menggunakan media diorama sebagai variabel utama dan berfokus pada materi Pendidikan Pancasila untuk kelas III. Namun perbedaannya terletak pada materi spesifik yang dikaji serta lokasi penelitiannya, di mana penelitian ini lebih berfokus pada pemahaman lambang dan nilai Pancasila menggunakan media inovatif diorama termo 3d di SDN 81 Palembang.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian dari (Ayuningtyas, Hartini, Waluyaningrum, 2025) mengenai “Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Diorama Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 03 Taman Madiun”, (Della et al., 2022) mengenai “Pengembangan Media 3d Hologram Pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan Antara Simbol dan Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, serta (Rahmmah, Adri, Ichsan, 2024) mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPA”. Rangkaian penelitian tersebut membuktikan bahwa visualisasi objek nyata melalui media tiga dimensi sangat efektif dalam merangsang pemahaman kognitif dan membantu ingatan jangka panjang anak di sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama memfungsikan media konkret tiga dimensi sebagai alat bantu visualisasi utama untuk siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, model pembelajaran, serta fokus jenjang kelas yang diteliti, di mana penelitian ini secara spesifik meneliti pemahaman lambang dan nilai Pancasila melalui diorama termo 3d pada siswa kelas III di SD Negeri 81 Palembang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media diorama termo 3D terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SDN 81 Palembang, maka dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen yaitu kelas III.F dengan menerapkan perlakuan berupa media pembelajaran konkret Diorama Termo 3D dipadukan dengan model Problem Based Learning menunjukkan hasil pemahaman yang jauh lebih efektif, aktif, dan kondusif dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu kelas III.C yang hanya menerapkan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Selain itu, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media Diorama Termo 3D terhadap pemahaman lambang dan nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SDN 81 Palembang, yang dibuktikan dari adanya peningkatan pemahaman yang sangat nyata pada skor akhir atau posttest siswa yang menggunakan media Diorama Termo 3D sehingga perolehan pemahaman akhir siswa kelas eksperimen tersebut terbukti jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai akhir kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut dalam proses belajarnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N, P., & Sabila, I, Asbari, M. (2022). *pancasila sebagai paradigma ilmu pengetahuan dan teknologi*. 01(02), 1–6. <https://doi.org/10.4444/jisma.v1i2.8>
- Anjarwati,N., Lubis,P.H. ., & Sugiarti, S. (2021). Pengembangan LKPD Materi Gerak Lurus Berbasis Discovery Learning Berbantuan Software Tracker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 226. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3953>
- Ayuningtyas,O, E, Hartini, & Waluyaningrum, I, H. (2025). PT. Media Akademik Publisher Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Diorama Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 03 Taman Madiun. *Jma*, 3(5), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281/v3i5.1827>



- Della, A., Putri, A, D, H., Hunaifi, A, A., & Wiguna, F, A. (2022). Pengembangan Media 3D Hologram pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan antara Simbol dan Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 849–856. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3011>
- Hera Apriliana Saputri Saputri. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah Pgsd STKIP Subang*, 9(05), 2986–2995. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>
- Khairana, R, Mayasari, R, Nuraeni, R, S, Winarto, E, R, Muslika, I. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar pendidikan Pancasila Melalui media Diorama Di Kelas 3 SDN Silih Asuh 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2588–2593. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25031>
- Melindaa, W., & Ariyania, Y, D. (2024). *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. 2, 5–9. <https://doi.org/10.37640/ice.02.679>
- Novitasari, S., Najicha, F, U. (2023). Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila sebagai Upaya Memperkuat Persatuan dan Kesatuan Bangsa. *Universitas Sebelas Maret, May*, 2. <https://doi.org/10.37640/ice.02.697>
- Nurhayati, Ekok, A. S., & A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurulhidayah, M. R., Lubis, P.H.M., & Ali, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Simulasi Phet Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.2461>
- Purba, N, A., Sidebang, R., Simanungkalit, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa melalui Penggunaan Media Diorama pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4414>
- Rahmmah, K, N, F, Adri, H, T, Ichsan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ipa the Effect of Using Diorama Media on the Learning Outcomes of Class V Students in Science Lessons. *Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 131–137. <https://doi.org/10.30997/alkaff.v2i2.12863>
- Riyanti, R, F., Rahmawati, F, P., Widyastuti, A, D., & Hasna, L. (2023). Understanding the Values of Pancasila and the Kebhinekaan Tunggal Ika Diversity in the Middle of the Diversity of Students. *Jurnal VARIDIKA*, 35(2), 94–109. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i2.23209>
- SilalahI, M, Wuriyani, E, P, Gafari, M, O, F. (2025). *Machine Translated by Google Jurnal Penelitian Pragmatik dan Wacana Artikel Penelitian Membingkai Nilai: Studi Waktu Internalisasi Pancasila Di Perkenalan Machine Translated by Google*. <https://doi.org/10.51817/jpdr.v5i1.1235>
- Sinaga, T, M, Br, Trisnawati, M, L, T., & Sijabat, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Negeri 091273 Karang Bangun. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 8, 44–46. <https://doi.org/10.54367/pendistra.v8i1.4864>
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.