



IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) MELALUI PROYEK DIORAMA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN BANJAREJO KOTA MADIUN

Yoshinta Tsari Putri Salsabila^{1*}, Suyanti², Dita Mayang Ayuningtyas³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

*Email: salsabilaabil29@gmail.com, suyanti@unipma.ac.id, ditaayuningtyas23@guru.sd.belajar.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5789>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman melalui implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan Proyek Diorama Nusantara pada siswa kelas V SDN Banjarejo Kota Madiun. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas VB SDN Banjarejo Kota Madiun. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,25 pada tahap prasiklus menjadi 76,04 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 86,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 37,50% pada tahap prasiklus menjadi 70,83% pada Siklus I dan mencapai 91,67% pada Siklus II. Dengan demikian, implementasi model *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan Proyek Diorama Nusantara terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman siswa kelas V SDN Banjarejo Kota Madiun.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Diorama Nusantara, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membangun karakter siswa, serta menjadi landasan moral dan etika yang kuat untuk membimbing siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengajarkan prinsip-prinsip demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang adil, yang membantu siswa tumbuh menjadi pribadi yang positif dan bermoral (Fierna dkk., 2023). Menurut Nurgiansah (2022), Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana penguatan karakter dan identitas kebangsaan melalui penanaman nilai-nilai luhur bangsa. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, termasuk sikap menghargai keberagaman.

Materi keberagaman budaya merupakan salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beragam, seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian daerah, dan makanan khas yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Menurut Sumilat dkk (2023), menyatakan bahwa pembelajaran yang mengangkat keberagaman budaya dapat membantu siswa memahami identitas bangsa sekaligus menumbuhkan sikap menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan merupakan hasil karya, rasa, dan cipta manusia yang diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap keberagaman budaya perlu ditanamkan sejak dini agar siswa mampu menghargai perbedaan dan menjaga persatuan.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V B SDN Banjarejo Kota Madiun, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi proses dan hasil



belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi keberagaman masih berorientasi pada hafalan, sehingga siswa hanya mampu menyebutkan berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan alat musik tradisional, tanpa memahami makna keberagaman serta pentingnya sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan hasil tes prasiklus terhadap 24 siswa kelas V B, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 66,25, dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 37,50%, yaitu 9 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 15 siswa belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi keberagaman secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta membantu siswa memahami materi keberagaman secara lebih konkret sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan (Fatimah dkk., 2024).

Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan menyelesaikan suatu proyek secara kolaboratif, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Menurut Kause dkk (2024), menyatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui kegiatan proyek yang menuntut kolaborasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Penelitian Nuku dkk (2024), yang menyatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang kolaboratif dan kontekstual. Sedangkan menurut pendapat Valentinna dkk (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan Vina dkk (2024), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar ranah kognitif maupun afektif siswa sekolah dasar. Menurut Taupik dkk (2021), menyatakan bahwa *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa melalui kegiatan proyek sehingga siswa lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama, memecahkan masalah, serta menghasilkan produk pembelajaran yang bermakna. Pendapat ini sejalan dengan Astuti, D., Kristin, F., & Anugraheni (2021), yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan penyelesaian proyek secara kolaboratif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, dalam penelitian ini *Project Based Learning* (PjBL) diimplementasikan melalui Proyek Diorama Nusantara, yaitu kegiatan kolaboratif yang mengajak siswa membuat diorama dengan mengintegrasikan berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, makanan khas dan alat musik tradisional. Proyek Diorama Nusantara dipilih sebagai produk pembelajaran karena memberikan representasi visual yang memungkinkan siswa mengamati, menghubungkan, dan menyajikan berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia dalam satu kesatuan. Menurut Sinaga, dkk (2024), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sijabat dkk (2024), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Kondisi tersebut terlihat dalam penelitian ini, Proyek Diorama Nusantara mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengenali berbagai bentuk



keberagaman budaya Indonesia. Implementasi *Project Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar (Sholikhah & Mahmudi, 2024).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, D., Kristin, F., & Anugraheni, 2018) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar karena di dalam pembelajarannya siswa diminta untuk membuat sebuah produk. Dalam penelitian ini juga membahas pendidikan Pancasila yang menggunakan model *Project Based Learning* terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil proyek dalam penelitian ini yaitu *mind mapping*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Yuhanna, 2023) menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi poster dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Mentari dkk., 2024) menunjukkan bahwa proyek yang dihasilkan dari *Project Based Learning* (PjBL) yaitu media *flipbook*. Pada saat pengerjaan, sebagian siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang tata cara pembuatan. Setiap anggota kelompok aktif bertanya dan diskusi yang menunjukkan rasa antusias pada proyek yang akan dikerjakan. Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar melalui berbagai produk pembelajaran, mulai dari *mind mapping*, poster, dan *flipbook*. Namun, produk-produk tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian ini melalui Proyek Diorama Nusantara, yang mengintegrasikan berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan alat musik tradisional dalam satu proyek. Melalui proyek tersebut, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu memahami materi keberagaman secara lebih utuh dan meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman melalui implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dengan Proyek Diorama Nusantara pada siswa kelas V B SDN Banjarejo Kota Madiun.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan penelitian. PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas melalui Tindakan yang dirancang untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan. Model PTK yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi dan refleksi. Keempat komponen dalam model Kemmis dan McTaggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan. Banyaknya siklus tergantung pada permasalahan yang dipecahkan (Ani, 2022).

Penelitian dilaksanakan di SDN Banjarejo Kota Madiun pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VB yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman melalui implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dengan Proyek Diorama Nusantara.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa selama penerapan model *Project Based Learning*. Sementara dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil Proyek Diorama Nusantara. Serta dokumen lain yang mendukung pelaksanaan penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi tes evaluasi pilihan ganda dan lembar dokumentasi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif komparatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi selama proses pembelajaran, sedangkan analisis deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II berdasarkan nilai rata-rata



kelas serta persentase ketuntasan belajar. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap prasiklus untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa pada materi keberagaman. Tahap prasiklus dilakukan melalui pemberian tes kepada 24 siswa kelas V B SDN Banjarejo Kota Madiun. Hasil belajar pada tahap prasiklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

Aspek	Hasil
Jumlah peserta didik	24
Peserta didik tuntas	9
Peserta didik belum tuntas	15
Nilai rata-rata kelas	66,25
Persentase ketuntasan	37,50%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada tahap prasiklus masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dari 24 siswa, sebanyak 9 siswa telah mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 66,25 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 37,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi keberagaman masih tergolong rendah. Selain itu, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi masih cenderung bersifat hafalan. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan perbaikan pada Siklus I melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Proyek Diorama Nusantara. Berdasarkan hasil prasiklus tersebut, penelitian dilanjutkan pada Siklus I dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini mengacu pada enam sintaks PjBL sebagai berikut.

1. Menentukan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*) Guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, serta memberikan pertanyaan pemantik mengenai keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya, guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan pentingnya menghargai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar pelaksanaan proyek.
2. Menyusun rencana proyek (*Design a Plan for the Project*) Guru menjelaskan bahwa proyek yang akan dilaksanakan adalah Proyek Diorama Nusantara. Siswa kemudian dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok memperoleh tema provinsi yang berbeda untuk dijadikan fokus proyek. Selanjutnya, setiap kelompok merancang dan membuat sebuah diorama menggunakan kardus sebagai media utama. Diorama memuat berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia yang terdiri atas rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan alat musik tradisional sesuai dengan provinsi yang diperoleh. Setiap unsur budaya ditempel menggunakan potongan kardus sehingga menghasilkan tampilan yang lebih menonjol dan menarik. Selain itu, setiap diorama dilengkapi dengan latar belakang bergambar ikon atau ciri khas provinsi yang dicetak berwarna sehingga mampu memperkuat visualisasi budaya daerah yang ditampilkan. Pada bagian atas tengah diorama dibuat lubang yang dipasang benang wol sehingga hasil proyek tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran dan presentasi kelompok, tetapi juga dapat digantung sebagai hiasan kelas. Guru bersama siswa mendiskusikan alat dan bahan yang digunakan serta membagi tugas kepada setiap anggota kelompok agar seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam penyelesaian proyek. Desain diorama tersebut dirancang agar hasil proyek tidak hanya dimanfaatkan selama proses pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pajang di kelas sehingga memberikan apresiasi terhadap hasil karya siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka mengenai keberagaman budaya Indonesia.
3. Menyusun jadwal pelaksanaan proyek (*Create a Schedule*) Guru bersama siswa menyusun jadwal



- penyelesaian proyek serta menjelaskan tahapan kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap kelompok. Jadwal tersebut disepakati agar proyek dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Memonitor pelaksanaan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) Selama proses pengerjaan proyek berlangsung, guru memantau aktivitas setiap kelompok, memberikan bimbingan apabila siswa mengalami kesulitan, serta memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan Diorama Nusantara sesuai dengan pembagian tugas yang telah disepakati.
 5. Menilai hasil proyek (*Assess the Outcome*) Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil Diorama Nusantara di depan kelas. Kelompok lain memberikan pertanyaan, tanggapan, dan masukan terhadap hasil presentasi sehingga tercipta diskusi yang aktif serta mendorong siswa untuk saling menghargai pendapat.
 6. Mengevaluasi pengalaman belajar (*Evaluate the Experience*) Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan hasil proyek yang telah diselesaikan. Selanjutnya, guru memberikan tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui Proyek Diorama Nusantara.

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I telah dilaksanakan sesuai dengan sintaks *Project Based Learning*, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, menyusun rencana proyek, menyusun jadwal pelaksanaan proyek, memonitor pelaksanaan proyek, menilai hasil proyek, dan mengevaluasi pengalaman belajar siswa. Adapun hasil belajar siswa pada Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

Aspek	Hasil
Jumlah siswa	24
Siswa tuntas	17
Siswa belum tuntas	7
Nilai rata-rata kelas	76,04
Persentase ketuntasan	70,83%

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar siswa pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Dari 24 siswa, sebanyak 17 siswa telah mencapai KKTP, sedangkan 7 siswa masih belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,04, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 70,83%. Meskipun hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai 85%.

Selama pelaksanaan pembelajaran, sebagian besar siswa mulai menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan Proyek Diorama Nusantara. Siswa tampak antusias dalam mencari informasi, menyusun berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia, serta mempresentasikan hasil proyek di depan kelas. Namun, masih terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan tindakan. Beberapa siswa belum berpartisipasi secara optimal dalam kerja kelompok, pembagian tugas antaranggota kelompok belum berjalan secara merata, dan masih terdapat siswa yang kurang percaya diri saat menyampaikan hasil diskusi. Selain itu, beberapa kelompok masih memerlukan bimbingan guru dalam menghubungkan unsur-unsur budaya dengan materi keberagaman yang dipelajari.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan Siklus II. Guru memberikan arahan yang lebih jelas mengenai pembagian tugas setiap anggota kelompok, meningkatkan pendampingan selama proses pengerjaan proyek, serta mendorong seluruh siswa untuk lebih aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Perbaikan tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar pada Siklus II dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II**

Aspek	Hasil
Jumlah siswa	24
Siswa tuntas	22
Siswa belum tuntas	2
Nilai rata-rata kelas	86,67
Persentase ketuntasan	91,67%

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar siswa pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Dari 24 siswa, sebanyak 22 siswa telah mencapai KKTP, sedangkan 2 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,67 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal telah melebihi target yang ditetapkan, yaitu 85%.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, hampir seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, mulai dari menyusun informasi, membuat Proyek Diorama Nusantara, hingga mempresentasikan hasil proyek di depan kelas. Produk diorama yang dihasilkan setiap kelompok telah memuat unsur-unsur keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tema provinsi yang diperoleh.

Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bekerja sama dalam kelompok, saling berdiskusi, dan menyelesaikan Proyek Diorama Nusantara sesuai dengan tugas yang telah dibagikan. Setiap kelompok mampu menyusun diorama dengan lebih rapi dan lengkap, serta menghubungkan berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan alat musik tradisional, sesuai dengan provinsi yang menjadi tema proyek. Pada saat presentasi, sebagian besar siswa juga mampu menjelaskan hasil proyek dengan percaya diri serta memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* melalui Proyek Diorama Nusantara mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada Siklus II, penelitian tindakan kelas ini dihentikan sampai pada siklus kedua.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase Ketuntasan
Prasiklus	24	9	15	66,25	37,50%
Siklus I	24	17	7	76,04	70,83%
Siklus II	24	22	2	86,67	91,67%

Berdasarkan Tabel 4, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahapan penelitian. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,25 pada tahap prasiklus menjadi 76,04 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 86,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 37,50% pada tahap prasiklus menjadi 70,83% pada Siklus I, kemudian mencapai 91,67% pada Siklus II.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* (PjBL) melalui Proyek Diorama Nusantara mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman pada siswa kelas V SDN Banjarejo Kota Madiun. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 66,25 pada tahap prasiklus menjadi 76,04 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 86,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 37,50% pada tahap prasiklus menjadi 70,83% pada Siklus I dan mencapai 91,67% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara



aktif melalui penyelesaian proyek mampu membantu siswa memahami materi keberagaman secara lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru. Selama pembelajaran, siswa tidak hanya mempelajari konsep keberagaman, tetapi juga menerapkannya melalui kegiatan berdiskusi, bekerja sama, menyusun proyek, dan mempresentasikan hasil belajar sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian ini sejalan dengan karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam model ini, siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung dengan menyelesaikan suatu proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Melalui **Proyek Diorama Nusantara**, siswa secara aktif mencari informasi mengenai keberagaman budaya Indonesia, berdiskusi dalam kelompok, membagi tugas, menyusun produk, serta mempresentasikan hasil proyek di depan kelas. Rangkaian aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, penerapan PjBL tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar pada materi keberagaman (Nisa & Kurnia, 2025).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian (Astuti, D., Kristin, F., & Anugraheni, 2018) yang menerapkan PjBL melalui mind mapping, penelitian (Putri & Yuhanna, 2023) yang menggunakan poster, serta penelitian (Mentari dkk., 2024) yang memanfaatkan flipbook sama-sama menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa terlibat secara aktif dalam penyelesaian proyek. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan PjBL tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajarannya, tetapi juga oleh produk proyek yang mendorong siswa untuk berpikir aktif, berkolaborasi, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada produk proyek yang digunakan, yaitu Proyek Diorama Nusantara. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang memanfaatkan *mind mapping*, poster, atau *flipbook* sebagai produk pembelajaran, penelitian ini menggunakan diorama yang dirancang dari bahan kardus dengan tampilan bertingkat sehingga objek budaya terlihat lebih menonjol. Diorama juga dilengkapi latar bergambar khas setiap provinsi serta diberi benang wol sehingga dapat digantung sebagai media pajang di kelas setelah pembelajaran selesai. Produk proyek ini mengintegrasikan berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan alat musik tradisional, ke dalam satu media visual yang menarik. Dengan karakteristik tersebut, Proyek Diorama Nusantara tidak hanya berfungsi sebagai hasil proyek pembelajaran, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat dimanfaatkan kembali dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa serta menjadi kontribusi penelitian terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Project Based Learning* (PjBL) melalui Proyek Diorama Nusantara mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman pada siswa kelas V SDN Banjarejo Kota Madiun. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 66,25 pada tahap prasiklus menjadi 76,04 pada Siklus I dan 86,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 37,50% pada tahap prasiklus menjadi 70,83% pada Siklus I, kemudian mencapai 91,67% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penerapan *Project Based Learning* melalui Proyek Diorama Nusantara dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Ani, W. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. VI(1), 87–93.
- Astuti, D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2021). (2018). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 41–54.
- Dasar, S., Nuku, A. A. S., Aras, N. F., & Firmansyah, A. (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di Kelas V Sekolah Dasar*. 8(3), 2340–2348.
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 8(1), 319–326.
- Fierna, M., Lusie, J., Faniya, P., Helna, P., Krisnaufal, S., Pamulang, U., & Banten, P. (2023). *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah*. 7(2), 1983–1988.
- Kause, M. C., Paut, L. E., Sunbanu, H. F., Pendidikan, I., & Soe, S. (2024). *Implementasi Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 8(5), 4230–4237.
- Mentari, R., Ika, C., & Nita, R. (2024). *Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Flip Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Keaktifan Peserta Didik Pada Tema 7 Kelas 3 SDN Sukomoro Kediri*. 1, 864–871.
- Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING (PJBL) MODEL TO ENHANCE CREATIVITY OF ELEMENTARY SCHOOL*. 4, 592–603.
- Nurgiansah, T. H. (2022). *Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius*. 6(4), 7310–7316.
- Putri, R. D., & Yuhanna, W. L. (2023). *IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING TERINTEGRASI POSTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS III SDN HARGOSARI*. 2. 4(3), 4–7.
- Sholikhah, E. M., & Mahmudi, K. (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Round Whelss terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar*. 8(2), 1168–1177.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Guru, P., Dasar, S., & Medan, U. N. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem*. 8(3), 2398–2409.
- Sinaga1, W. T. M., & , Lisbet Novianti Sihombing2, R. P. N. (2024). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 8(3), 1804–1812.
- Sumilat, J. M., Ilam, D., Vanesa, M., Mangantibe, A. C. M., Mukuan, E., Kumontoy, N., Guru, P., Dasar, S., Manado, U. N., Mukuan, E., & Kumontoy, N. (2023). *Analisis Implementasi Model PjBL (Project Based Learning) di Sekolah Dasar*. 7(6), 3980–3988.
- Taupik, R. P., Fitria, Y., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 5(3), 1525–1531.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motvasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 1722–1732.
- Vina Febriyanti1, Diah Sunarsih2, M. (2024). *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 8(4), 2777–2787.