

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP
PEMAHAMAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI
PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN 1 JATI AGUNG PRINGSEWU**

(Skripsi)

Oleh

SAFITRI WAHYUNINGTIAS

NPM 2013053095



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 JATI AGUNG PRINGSEWU

Oleh

SAFITRI WAHYUNINGTIAS

Permasalahan pada penelitian ini terletak pada kurangnya pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Kabupaten Pringsewu. Penelitian ini bertujuan guna menganalisis pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik. Metode penelitian ini adalah jenis *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 51 peserta didik serta sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B, sampel ditentukan dengan teknik non probability sampling yaitu sampel jenuh. Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis dengan menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu.

Kata kunci: media diorama, pemahaman materi, pengamalan nilai-nilai pancasila, peserta didik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING DIORAMA MEDIA ON UNDERSTANDING MATERIAL PRACTICE OF VALUES PANCASILA IN CLASS IV STUDENTS SDN 1 JATI AGUNG PRINGSEWU

By

Safitri Wahyuningtias

The problem in this research lies in the lack of understanding of the implementation of Pancasila values among fourth-grade students at SDN 1 Jati Agung, Pringsewu Regency. This study aims to analyze the influence of using diorama media on the understanding of the implementation of Pancasila values among students. The research method employed is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population of this study consists of 51 students, and the samples used are students from classes IV A and IV B, determined using non-probability sampling technique, specifically saturation sampling. Data for this study were collected using pretests and posttests. The data were analyzed using a simple regression test. The results of the research indicate that there is an influence of using diorama media on the understanding of the implementation of Pancasila values among fourth-grade students at SDN 1 Jati Agung Pringsewu.

Keywords: diorama media, implementing pancasila values, students, undestanding of material.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP
PEMAHAMAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI
PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN 1 JATI AGUNG PRINGSEWU**

Oleh

SAFITRI WAHYUNINGTIAS

NPM 2013053095

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
DIORAMA TERHADAP PEMAHAMAN
MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI
PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS
IV SDN 1 JATI AGUNG PRINGSEWU**

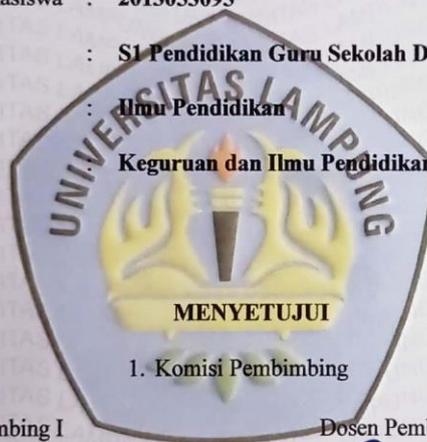
Nama Mahasiswa : **Safitri Wahyuningtias**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053095**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK 231502870709201

Dosen Pembimbing II

Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIK 232104930626101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

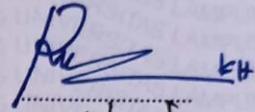
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

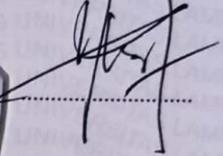
Ketua : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



Sekretaris : **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sumyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 18 Maret 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Safitri Wahyuningtias

NPM : 2013053095

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu” tersebut merupakan hasil asli penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 22 Maret 2023

Yang Membuat Pernyataan



Safitri Wahyuningtias

NPM. 2013053095

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Safitri Wahyuningtias lahir di Jati Agung, pada tanggal 06 Juni 2002. Peneliti merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Sakiman (Alm) dan Ibu Tukini

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut :

1. SD Negeri 1 Jati Agung lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Ambarawa lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Ambarawa lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Kemudian pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Gedung Rejo Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Gedung Rejo, Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Gagal hanya terjadi jika kita menyerah”

(B.J. Habibie)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi jangan mudah menyerah”

(Joko Widodo)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku, Ayahku tercinta Sakiman (Alm) dan Ibuku tercinta Tukini Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku, berkat doa dan ridho kalianlah putrimu bisa menyelesaikan skripsi ini.

Kakak-kakakku tersayang Supriyono, Siti Julaikha, Sobirin, dan Meizi Ashida Fidiastari yang telah memberikan dukungan dan yang telah membantu mendoakan ku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Keponakan-keponakanku tersayang Fara, Farid, Anindya, Almasyifa, Almeera yang selalu menghibur.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan ilmu dan bimbingan dengan ketulusan dan kesabaran.

Semua teman dan sahabat yang selalu kebersamai dalam perjuangan demi kelancaran studi sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

SDN 1 Jati Agung Pusat tempat penelitian.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dengan Kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.

5. Drs. Maman Surahman, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen pembimbing akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen pembimbing utama yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Destiani, M.Pd., dan Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dosen pembimbing dua yang telah senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
10. Yulinar, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 1 Margodadi Kabupaten Pringsewu dan Purwoko, S.Pd., wali kelas IV yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 1 Margodadi.
11. Yuli Jauhari, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 1 Jati Agung Kabupaten Pringsewu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Elga Agnestin, S.Pd dan Aliyah, S.Pd., Wali Kelas IV A dan IV B SDN 1 Jati Agung yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
14. Sahabatku Utchi, Nabila, Nila, Ely, Tika, Uswatun terimakasih atas dukungan yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita semua sukses.
15. Rekan sepenelitianku Yenny dan Agung terimakasih atas dukungan yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita semua sukses.

16. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 dan kelas C terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
18. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 15 Maret 2024

Peneliti



Safitri Wahyuningtias

NPM. 2013053095

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.1. Belajar.....	9
2.1.1.1. Konsep Belajar	9
2.1.1.2. Tujuan Belajar	10
2.1.1.3. Teori-Teori Belajar	11
2.1.1.4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar	15
2.1.2. Pembelajaran	16
2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran	16
2.1.2.2. Tujuan Pembelajaran	17
2.1.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	18
2.1.2.4. Unsur-Unsur Pembelajaran.....	18
2.2. Pembelajaran Pancasila	19

2.2.1. Pengertian Pancasila	19
2.2.2. Pembelajaran Pancasila	21
2.2.3. Tujuan Pembelajaran Pancasila	22
2.3. Pemahaman	23
2.3.1. Pengertian Pemahaman.....	23
2.3.2. Dimensi Pemahaman	25
2.3.3. Indikator Pemahaman	26
2.4. Media Diorama.....	27
2.4.1. Pengertian Media Diorama.....	27
2.4.2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama	29
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama	30
2.5. Penelitian Relevan	32
2.6. Kerangka Pikir.....	37
2.8. Hipotesis Penelitian	39
III. METODE PENELITIAN	40
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	40
3.2. <i>Setting</i> Penelitian	41
3.3. Prosedur Pelaksanaan	41
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	42
3.4.1. Populasi Penelitian	42
3.4.2. Sampel Penelitian	43
3.5. Variabel Penelitian	43
3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	44
3.6.1. Definisi konseptual	44
3.6.2. Definisi Operasional	44
3.7. Teknik Pengumpulan Data	45
3.7.1. Teknik Tes	45
3.8. Instrumen Penelitian.....	46
3.9. Uji Prasyarat Instrumen.....	47
3.9.1 Uji Validitas.....	47
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	48
3.10. Teknik Analisis Data	49
3.10.1 Prasyarat Analisis Data.....	49

3.10.1.1 Uji Normalitas Data.....	49
3.10.1.2 Uji Homogenitas.....	50
3.10.2 Uji Hipotesis Penelitian.....	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1. Hasil Penelitian.....	52
4.1.1. Pelaksanaan Penelitian.....	52
4.1.1.1. Persiapan Penelitian.....	52
4.1.1.2. Pelaksanaan Penelitian.....	52
4.1.2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
4.1.3. Analisis Data Hasil Penelitian.....	54
4.1.4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	60
4.1.4.1. Uji Normalitas.....	60
4.1.4.2. Uji Homogenitas.....	61
4.1.4.3. Uji Hipotesis.....	61
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
4.2.1. Pengaruh Media Diorama terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila.....	63
4.2.2. Peningkatan Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV.....	65
4.2.3. Keterbatasan Penelitian.....	67
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase ulangan harian pendidikan pancasila.....	4
2. Indikator pemahaman Taksonomi Bloom.....	27
3. Data peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung.....	42
4. Kisi-kisi instrumen tes berdasarkan indikator pemahaman.....	46
5. Hasil validitas butir soal tes.....	48
6. Klasifikasi reliabilitas.....	49
7. Jadwal kegiatan pelaksanaan penelitian.....	53
8. Deskripsi hasil penelitian.....	54
9. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	55
10. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	58
11. Uji normalitas.....	60
12. Data nilai (b), α , persamaan \hat{Y}	62
13. Data persentase pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila di kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan kerangka pikir penelitian.....	38
2. Desain penelitian <i>non-equivalen control group design</i>	41
3. Diagram batang <i>pretest</i> kelas kontrol	56
4. Diagram batang <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	56
5. Diagram batang nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	59
6. Diagram batang nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	59
7. Peneliti mengondisikan peserta didik untuk belajar	160
8. Peserta didik maju untuk menyebutkan pancasila	160
9. Peserta didik mengamati media diorama secara berkelompok	161
10. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi.....	161
11. Media diorama tampak depan	162
12. Media diorama tampak atas	162

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	77
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan	78
3. Surat validasi instrumen soal	79
4. Surat validasi media pembelajaran	80
5. Surat izin uji instrumen	81
6. Balasan izin uji instrumen	82
7. Surat izin penelitian.....	83
8. Balasan izin penelitian	84
9. Modul ajar kelas kontrol	85
10. Modul ajar kelas eksperimen	93
11. Bahan bacaan peserta didik.....	102
12. Jawaban uji coba instrumen soal.....	111
13. Hasil uji coba soal	120
14. Rekapitulasi hasil uji validitas soal	121
15. Rekapitulasi hasil uji reliabilitas	122
16. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	123
17. Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas kontrol.....	129
18. Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas eksperimen.....	131
19. Data perolehan skor tiap indikator pemahaman.....	133
20. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	137
21. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol	138
22. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas eksperimen	141
23. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol.....	144
24. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	147

25. Uji homogenitas <i>pretest</i>	150
26. Uji homogenitas <i>posttest</i>	152
27. Uji hipotesis (regresi sederhana).....	154
28. Tabel nilai-nilai <i>r product moment</i>	157
29. Tabel nilai <i>chi kuadrat</i>	158
30. Tabel distribusi <i>f</i>	159
31. Dokumentasi aktivitas penelitian	160
32. Media Diorama.....	162

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pemberian pengetahuan dalam upaya pengembangan potensi yang dimiliki dalam diri setiap manusia. Tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang sistem pendidikan nasional BAB 1 Pasal 1 Ayat 1, dijelaskan didalamnya bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan masyarakat.

Berdasarkan Permendikbud di atas tujuan pendidikan adalah untuk upaya mengembangkan potensi dalam diri peserta didik agar memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia yang bermanfaat bagi kehidupan sosialnya. Pada proses pendidikan formal diajarkan ke dalam mata pelajaran utama seperti keagamaan, kewarganegaraan, pengetahuan sosial, pengetahuan alam, matematika, serta bahasa Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam membentuk pribadi penerus bangsa dengan pengetahuan yang telah diperoleh sehingga bisa menjadikan individu-individu yang berkualitas.

Pendidikan hendaknya memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam pengupayaan segenap potensi yang dimiliki, mengingat dalam proses pendidikan terdapat banyak tantangan yang harus dihadapi. Peserta didik memiliki latar

belakang dan kemampuan yang berbeda-beda dalam proses pendidikannya. Kesulitan dalam pembelajaran, faktor ekonomi, faktor daya tangkap yang lemah, dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam proses mendapatkan pengetahuan tersebut tergantung dari tingkat kepribadian yang dimiliki. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya. Pembelajaran adalah sebuah proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Suardi (2018: 6) pembelajaran adalah usaha dalam melibatkan pengetahuan yang profesional dari pendidik demi tercapainya tujuan kurikulum. Dalam sebuah proses pembelajaran terdapat banyak komponen-komponen yang harus dipenuhi agar terlaksananya proses pembelajaran dengan lancar. Menurut Riyana (2012: 8) menyebutkan beberapa komponen yang terdapat dalam pembelajaran meliputi unsur materi pembelajaran, tujuan, metode, media pembelajaran, kemudian ditutup dengan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut tak lain adalah untuk menaati aturan dalam undang-undang No. 20 tentang Sisdiknas pasal 40 bahwa pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Salah satu upaya agar pembelajaran tidak monoton serta dapat menyenangkan dan merangsang semangat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan komponen pembelajaran berupa media adalah suatu penunjang yang diharapkan memudahkan proses penyampaian dan transfer ilmu pengetahuan. Keterbatasan indera dalam memahami dan mengamati materi pembelajaran yang tidak memungkinkan mengamati secara langsung maka dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran. Terlepas dari kelebihan yang dimiliki pada media pembelajaran, adapula keterbatasan dalam menggunakan media tersebut. Saat ini penggunaan media pembelajaran kurang diterapkan di sekolah terutama sekolah yang terletak di pedesaan. Faktor lain yang menyebabkan kurang penerapan media adalah rata-rata pendidik dengan usia lanjut kesulitan untuk membuat dan mengadakan media.

Pembelajaran pancasila dan kewarganegaraan adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk menanamkan sikap nasionalisme kepada individu pada jenjang

sekolah. Menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas perlu diimbangi dengan penanaman sikap nasionalisme terhadap bangsa sendiri. Pada kurikulum merdeka ini, istilah pembelajaran PKn telah berubah nama menjadi pendidikan pancasila. Secara garis besar ruang lingkup pada pembelajaran Pkn menurut Sari dan Silalahi (2022: 69) meliputi beberapa aspek seperti (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum, dan peraturan; (3) HAM; (4) kebutuhan dalam berwarga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; (8) globalisasi.

Ruang lingkup materi pendidikan pancasila secara umum yaitu pancasila sebagai dasar negara, penghargaan terhadap keragaman, dan identitas diri yang secara keseluruhannya sesuai dengan pancasila. Sejalan dengan Permendikbud No. 7 Tahun 2022 tentang standar isi, secara umum ruang lingkup materi pada pendidikan pancasila meliputi (1) pancasila sebagai dasar negara dan garuda pancasila sebagai lambang negara, sila-sila, dan nilai-nilai yang terkandung dari setiap sila pancasila dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari; (2) penghargaan terhadap keragaman, sikap toleran, hidup rukun, dan gotong royong di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat terdekat dengan prinsip saling menghargai dan menghormati sebagai bentuk Bhinneka Tunggal Ika; dan (3) identitas diri, keragaman identitas, dan hak orang lain dalam bingkai persatuan nasional. Elemen pendidikan pancasila dan PKn secara umum sama persis dari segi ruang lingkupnya yaitu seputar pancasila dan berwarganegara, hanya penggunaan sebutan yang berbeda.

Keberadaan pendidikan pancasila merupakan upaya untuk menumbuhkan karakter khas yang dimiliki oleh Indonesia. Pancasila memiliki masing-masing sila dengan nilai kehidupan yang menjadi acuan dalam bermasyarakat Indonesia. Nilai-nilai dalam pancasila harus diaplikasikan oleh setiap individu yang hidup di Indonesia. Proses pengenalan nilai-nilai pancasila tersebut dapat diberikan kepada peserta didik agar mereka bisa mengenali hal-hal yang berhubungan dengan kejadian atau peristiwa sesuai dengan masing-masing sila dalam pancasila. Rasa ingin tahu yang besar pada lingkungan sekitarnya merupakan rasa yang dimiliki peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Maka dengan begitu, pendidik bisa menciptakan suasana

dan lingkungan belajar pendidikan pancasila yang menarik dan relevan sesuai dengan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik. Lingkungan belajar tersebut bisa diciptakan dengan menggunakan model, metode, strategi, media yang divariasikan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar peserta didik mudah dalam mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar mereka.

Permasalahan pembelajaran pendidikan pancasila masih terjadi di sekolah dasar. Hal ini didasari oleh data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, terdapat permasalahan yang ada dalam pembelajaran pendidikan pancasila tepatnya di jenjang kelas IV SDN 1 Jati Agung yaitu berupa keterbatasan dalam menggunakan media. Peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengelompokkan kegiatan yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai pancasila. Pendidik lebih banyak menggunakan buku sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran sedikit membosankan. Hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Deliany (2019: 91) berpendapat bahwa ranah kognitif termasuk ke dalam bagian pemahaman atau memahami dengan tingkatan lebih tinggi dari pengetahuan dan sebagai salah satu dasar membentuk wawasan.

Tabel 1. Persentase ulangan harian pendidikan pancasila

Kelas	Batas minimum nilai	Jumlah peserta didik	Jumlah peserta didik tuntas	Jumlah peserta didik belum tuntas	Persentase ketuntasan (%)	Persentase belum tuntas (%)
IV A	70	24	5	19	20,83	79,17
IV B	70	27	16	11	59,25	40,75

Sumber: Data wali kelas IV A dan IV B SDN 1 Jati Agung

Tabel di atas menjelaskan bahwa perolehan nilai hasil ulangan cukup rendah. Minimal batas nilai yang harus dicapai pada sekolah sebesar 70. Peserta didik kelas IV A yang mendapatkan nilai di atas 70 sebanyak 5 peserta didik dengan rata-rata 20,83%, sedangkan untuk peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70

sebanyak 19 peserta didik dengan rata-rata sebesar 79,17%. Kemudian pada kelas IV B yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 16 peserta didik dengan rata-rata sebesar 59,25%, sedangkan untuk peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70 sebanyak 11 peserta didik dengan rata-rata sebesar 40,75%.

Hasil penelitian pendahuluan dengan melakukan observasi melalui wawancara serta studi dokumentasi dengan salah satu pendidik di SDN 1 Jati Agung pada Kelas IV, terungkap bahwa tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa hasil tes harian peserta didik di kelas IV yang menunjukkan nilai mata pelajaran pendidikan pancasila masih banyak yang belum mencapai batas nilai minimum terutama pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila. Rendahnya pemahaman peserta didik pada materi tersebut dapat dilihat karena peserta didik kurang bisa mengklasifikasikan contoh pengamalan berupa perilaku kehidupan sehari-hari menurut sila dalam pancasila dengan tepat.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi seperti halnya penggunaan strategi, model pembelajaran, atau media. Melalui hasil observasi bahwasanya penggunaan media pada pembelajaran sangat minim, dari permasalahan yang ada maka dibutuhkan pengadaan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran agar peserta didik tertarik serta semangat pada materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran memberikan suasana belajar yang baru dan menyenangkan memudahkan peserta didik dalam memahami pengamalan nilai-nilai pancasila yang dipelajarinya. Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa membantu peserta didik untuk memahami materi pengamalan nilai-nilai pancasila dengan baik. Menurut Riyana (2012: 11) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang akan disampaikan berupa materi pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai pancasila adalah media diorama. Media diorama ini merupakan jenis media visual dengan tiga dimensi (3D). Kemudian Pramayoza (2020: 6) menjelaskan bahwa diorama merupakan replika yang berskala kecil dari suatu adegan, peristiwa, dan lainnya.

Penggunaan media diorama di sekolah masih sedikit penerapannya. Hal tersebut bisa terjadi karena proses pembuatan media diorama yang cukup rumit sehingga membutuhkan waktu yang banyak dalam pembuatannya. Media yang paling sering digunakan pada sekolah biasanya berupa gambar. Kemunculan media diorama memberikan variasi baru dalam hal permediaan pada proses pembelajaran.

Media diorama yang digunakan dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai pancasila adalah sebuah replika atau ilustrasi dari kegiatan manusia yang berlangsung di lingkungan nyata dengan pengelompokan berdasarkan nilai pada sila-sila dalam pancasila. Media diorama akan dibuat sedemikian rupa sebagai replika proses kegiatan manusia yang mencerminkan nilai-nilai pancasila. Latar media yang disesuaikan dengan lingkungan nyata kehidupan, terdapat replika masyarakat yang melakukan kegiatan sehari-hari. Peneliti memilih media diorama dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai pancasila dikarenakan media diorama dapat memberikan gambaran yang nyata kepada peserta didik sesuai dengan lingkungan nyata peserta didik dengan bentuk replika dan simulasi tiga dimensi. Evitasari dan Aulia (2022: 7) menyatakan bahwa media diorama dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik akan secara aktif mengikuti pembelajaran baik secara psikis, fisik, ataupun emosionalnya.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-nilai Pancasila pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut.

1. Pendidik belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

2. Pendidik lebih banyak menggunakan buku sebagai sumber pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran sedikit membosankan
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengelompokan kegiatan yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai pancasila.
4. Peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang ada, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran
2. Pemahaman peserta didik tentang pengamalan nilai-nilai pancasila.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan bahwa masalah pada penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoretis
Penelitian yang dilakukan dapat menjadi sumber pengetahuan dan wawasan ilmu dalam bidang pendidikan terlebih terhadap sekolah dasar dalam menggunakan media diorama sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai pancasila.

2. Manfaat secara praktis

Penelitian yang dilakukan ini secara praktis dapat bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Media pembelajaran diorama dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik agar semakin berprestasi.

b. Pendidik

Pendidik dapat memiliki variasi dalam menggunakan media dalam pembelajaran. Sebagai salah satu alternatif, pendidik bisa menggunakan media pembelajaran berbasis visual tiga dimensi untuk memberikan kesan berbeda pada tiap pembelajaran. Selain hal tersebut, diharapkan dapat membantu pendidik untuk lebih kreatif serta inovatif dalam penggunaan media ajar di kelas.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat termotivasi untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Selain itu diharapkan ada pengupayaan pengadaan berbagai alat peraga dan media yang mendukung proses pembelajaran. Kemudian kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi pendidik dalam upaya meningkatkan kreatifitas dan inovasi media pembelajaran.

d. Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti selanjutnya mengenai pengaruh media diorama terhadap pemahaman belajar pengalaman nilai-nilai Pancasila.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar dan Pembelajaran

2.1.1. Belajar

2.1.1.1. Konsep Belajar

Belajar adalah upaya perubahan tingkah laku, sifat, pengetahuan dari individu. Belajar sebagai salah satu usaha mencerdaskan manusia dalam dunia pendidikan. Keberhasilan suatu pendidikan bergantung dengan keberlangsungan proses belajar yang diberikan. Makki dan Aflahah (2019: 1) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang dialami individu akibat interaksi dengan lingkungan sekitar bisa ke arah baik ataupun tidak. Belajar adalah kegiatan dengan sengaja ataupun tidak disengaja sehingga terjadi perubahan pada diri individu tersebut.

Kesempatan belajar bisa didapatkan oleh setiap individu yang mau melakukan perubahan di dalam hidupnya. Fathurrohman (2017: 3) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan untuk setiap orang dengan pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kesukaan serta sifat manusia terbentuk dan berkembang karena belajar. Proses belajar dilakukan dan diolah di otak. Fathurohman (2017: 4) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses aktivitas yang dilakukan otak untuk menerima informasi, menyerap serta menuangkan kembali yang menghasilkan perubahan sikap serta perilaku. Proses belajar dilakukan dengan mengenal terlebih dahulu suatu hal yang baru diketahui sehingga terjadi adanya perubahan dari yang belum tahu menjadi tahu. Sejalan dengan pendapat Istiadah (2020: 7) bahwa belajar merupakan suatu proses serta belajar selalu hampir mendapatlan tempat yang luas

dalam berbagai disiplin ilmu. Hasil dari pembelajaran dapat berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dimiliki setelahnya. Menurut Fatturohman (2019: 3) perubahan yang terjadi sebagai hasil dari proses belajar antara lain berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kemampuan, daya reaksi dan yang lainnya pada tiap individu.

Menurut Parnawi (2019: 2) menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan dengan melibatkan dua unsur berupa unsur jiwa dan raga. Segala pengalaman dan upaya untuk memperoleh suatu hal secara tidak langsung berlangsung menggunakan jiwa dan raga individu. Interaksi yang terjadi antara lingkungan dan individu memberikan pengalaman yang dapat dijadikan sebagai proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses penerimaan hal baru oleh otak untuk diolah dan kemudian menjadi hal baru yang dialami oleh raga. Belajar merupakan sebuah proses yang secara sengaja ataupun tidak sengaja sehingga merubah sifat, tingkah laku, pengetahuan, serta individu tersebut.

2.1.1.2. Tujuan Belajar

Setiap manusia memiliki beragam kebutuhan dalam kehidupannya. Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Proses belajar tak lain adalah usaha dalam merubah perilaku seseorang menjadi lebih baik. Istiadah (2020: 16) menyebutkan bahwa tujuan belajar merupakan sebuah kondisi atas perubahan tingkah laku individu setelah melakukan proses belajar. Perubahan perilaku atau tingkah laku bisa ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan. Sejalan dengan pendapat tersebut Gusnarib dan Rosnawati (2021: 2) menjelaskan dengan belajar setiap individu baik secara fisik atau psikis dapat mengalami perubahan, pertumbuhan dan perkembangan.

Tujuan belajar akan berhasil jika proses belajarnya dilakukan dengan memperhatikan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan baik. Proses belajar merupakan proses penyesuaian diri setiap individu

dalam memecahkan persoalan dengan caranya sendiri untuk mendapatkan apa yang menjadi tujuannya. Menurut Suardi (2018: 14) menyebutkan bahwa tujuan belajar adalah guna memecahkan permasalahan yang dihadapi untuk pemenuhan kebutuhannya.

Belajar memiliki tujuan untuk merubah perilaku individu. Sutianah (2020: 17) menyebutkan tujuan dari belajar adalah perubahan dalam upaya memperbaiki nasib, menggapai keinginan, serta mendapatkan kesempatan lebih luas dalam berkarya. Proses belajar akan memberikan kesempatan kepada individu untuk lebih mengembangkan potensi yang ada dalam diri. Selanjutnya Herawati (2020: 32) merangkum secara umum tujuan belajar menjadi tiga, sebagai berikut.

1. Memperoleh pengetahuan
2. Menanamkan konsep serta pengetahuan
3. Membentuk sikap

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar adalah untuk merubah tingkah laku individu. Belajar bisa membentuk sikap individu melalui pengetahuan yang didapatkan. Individu akhirnya mendapatkan pengetahuan serta keterampilan sebagai bekal untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada lingkungan nyata mereka.

2.1.1.3. Teori-Teori Belajar

Terdapat banyak persoalan dan pendapat mengenai paham teori belajar. Masing-masing teori memiliki pendapat dan keunggulan dari teori yang dikemukakan. Menurut Istiadah (2020:26) definisi dari teori merupakan sekumpulan beberapa prinsip yang disusun secara sistematis. Gusnarib dan Rosnawati (2021:21) menyebutkan bahwa teori belajar tersebut dikelompokkan menjadi tiga teori besar yaitu teori behavioristik, teori kognitif, serta teori konstruktivisme. Pada setiap teori tersebut ada beberapa ahli yang berpendapat di dalamnya. Berikut adalah penjelasan mengenai ketiga teori belajar tersebut.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik merupakan teori yang dicetus oleh Gage, Gagne, dan Berliner mengenai tingkah laku adalah hasil pengalaman. Stimulus-respon merupakan model hubungan yang ada dalam teori behavioristik dengan mendudukan pelaku belajar atau peserta didik sebagai individu yang pasif. Wibowo (2019:1) menyebutkan bahwa pembelajar yang pasif dalam merespon lingkungan merupakan sebuah pandangan teori behaviorisme. Pembelajaran dalam teori behavioristik lebih menekankan terhadap penambahan pengetahuan, dan proses belajar adalah sebuah aktivitas yang menuntut peserta didik guna mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah dipelajari berupa bentuk laporan, tugas, atau tes.

Dalam teori belajar behavioristik tak lepas dari beberapa prinsip yang ada. Gusnarib dan Rosnawati (2021:22) menyebutkan beberapa prinsip tersebut yaitu.

- a) Obyek psikologi yaitu tingkah laku individu.
- b) Semua bentuk tingkah laku akan dikembalikan pada reflek.
- c) Mengutamakan pembentukan kebiasaan.
- d) Tingkah laku yang nyata serta terukur memiliki arti tersendiri.
- e) Perlu dihindari aspek mental dari kesadaran yang tidak saling berhubungan.

Berdasarkan pada beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan teori yang mendempatkan setiap individu sebagai pembelajar yang pasif sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan menitik beratkan pada penambahan pengetahuan.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif adalah teori pembelajaran dengan mengaitkan antar pengetahuan yang telah didapatkan peserta didik. Pengetahuan-pengetahuan tersebut akan saling dikaitkan oleh peserta didik kemudian mereka akan menemukan suatu konsep dan informasi yang tepat. Gusnarib dan Rosnawati (2021:25) menyebutkan model teori kognitif merupakan proses pengolahan informasi serta pelajaran oleh peserta didik dengan upaya mengorganisir,

menyimpan, serta menghubungkan berbagai pengetahuan baru serta pengetahuan yang telah lama dipelajari.

Teori kognitivisme memiliki fokus tujuan pada mental batin individu. Wibowo (2019:2) berpendapat bahwa fokus utama pada teori kognitif adalah aktivitas mental batin manusia untuk memahami orang lain belajar. Berfikir, memperhatikan, menyimak, rasa ingin tahu, memecahkan masalah adalah bagian yang perlu dieksplorasi dari mental manusia.

Bruner, Ausbel, dan Gagne adalah tokoh pengembang dalam teori kognitif ini. Gusnarib dan Rosnawati (2021:25) menjelaskan dari masing-masing ketiga tokoh pengembang teori kognitif memiliki penekanan yang berbeda. Penekanan terhadap aspek pengelolaan (organizer) yang mempunyai pengaruh unggul pada belajar dilakukan oleh Ausbel. Bruner lebih menekankan terhadap konsep jawaban dan proses peserta didik mendapatkan informasi melalui lingkungan sekitar.

Ciri-ciri teori belajar kognitif menurut Gusnarib dan Rosnawati (2021:26) sebagai berikut:

- a) Belajar merupakan proses intelektual.
- b) Peserta didik merupakan penyalur.
- c) Belajar menggunakan pola deduktif serta induktif pada peserta didik secara individu.
- d) Pendidik menjadi fasilitator.
- e) Motivasi dalam diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif merupakan teori yang menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses pengaitan pengetahuan lama yang telah diperoleh dengan pengetahuan yang baru. Peserta didik akan saling mengaitkan pengetahuan-pengetahuan tersebut dan akhirnya menemukan sebuah konsep yang baru.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Kata konstruktivisme berasal dari kata “konstruksi” yang artinya bersifat membangun, sedangkan konstruktivisme dalam ilmu filsafat pendidikan berarti upaya membangun tata susunan hidup berbudaya modern. Gusnarib dan Rosnawati (2021:29) mendefinisikan konstruktivisme belajar merupakan proses pengonstruksian pengetahuan melalui abstraksi dari pengalaman yang merupakan hasil interaksi peserta didik dengan fakta, baik fakta pribadi, dengan alam maupun sosialnya. Pengalaman, pengetahuan awal, penguasaan kognitif serta lingkungan menjadi faktor berpengaruh dalam konstruktivisme.

Konstruktivisme dalam belajar adalah proses penyusunan pengetahuan oleh manusia itu sendiri. Wibowo (2019:1) menyebutkan bahwa belajar yang aktif dengan konteks pengetahuan serta proses penyusunan untuk memperolehnya merupakan pengertian dari konstruktivisme. Manusia dapat menemukan pengetahuan melalui pengalaman pribadi yang dialaminya dengan begitu antara pengalaman yang telah dilalui dan pengalaman baru akan saling dihubungkan oleh individu itu sendiri.

Berikut beberapa prinsip dalam teori konstruktivisme pada Gusnarib dan Rosnawati (2021:32) yaitu:

- a) Peserta membangun pengetahuannya sendiri.
- b) Pengetahuan yang didapatkan dari pendidik ke peserta didik adalah hasil usaha keaktifan peserta didik sendiri.
- c) Pendidik sebagai pembantu memberikan saran.
- d) Peserta didik selalu aktif mengonstruksi sehingga perubahan konsep ilmiah terus terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang diperoleh karena adanya pengalaman, pengetahuan, serta fakta yang dibangun oleh diri peserta didik sendiri.

2.1.1.4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Pada proses belajar terdapat beberapa faktor yang mendukung prestasi atau hasil dari proses belajar peserta didik. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan juga terdapat faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Upaya mengenalkan faktor-faktor dalam belajar sangat penting guna membantu peserta didik mencapai prestasi belajar yang maksimal. Menurut Gusnarib dan Rosnawati (2021: 37) faktor dalam belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut ini merupakan faktor-faktornya.

A. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis
- b. Faktor psikologis (kecerdasan/intelegensi peserta didik, motivasi, ingatan, minat, sikap, bakat)
- c. Konsentrasi belajar
- d. Rasa percaya diri
- e. Belajar
- f. Cita-cita peserta didik

B. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan sosial (lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga)
- b. Lingkungan non sosial
 - 1) lingkungan alamiah (kondisi udara segar, sinar yang tidak terlalu silau, suasana sejuk dan tenang)
 - 2) Faktor instrumental (perangkat belajar seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, kurikulum sekolah, peraturan sekolah, dan buku panduan.
 - 3) Faktor materi pelajaran

Menurut Parwati, dkk (2019: 36) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

A. Faktor internal

- a. Faktor fisiologis (kondisi jasmani peserta didik)
- b. Faktor psikologis (kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, bakat, dan rasa percaya diri.
- c. Faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani)

B. Faktor eksternal

- a. Faktor keluarga (cara orangtua mendidik, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga)

- b. Faktor sekolah (alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
- c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)

Kemudian Salsabila dan Puspitasari (2020: 284) menyebutkan terdapat dua faktor utama yang memengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

- A. Faktor internal (kesehatan fisik, psikologis, motivasi, dan kondisi psikoemosional yang stabil)
- B. Faktor eksternal (lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas, dan lingkungan sosial keluarga)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi belajar peserta didik berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik untuk belajar. Kemudian faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri peserta didik yang dapat menyebabkan dukungan untuk belajar.

2.1.2. Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Dalam proses belajar erat kaitannya dengan kata pembelajaran. Antara belajar dengan pembelajaran sangat erat kaitannya. Suardi (2018: 7) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajarnya. Lebih lanjut Gusnarib dan Rosnawati (2021: 2) menjelaskan keterkaitan substantif dan fungsional merupakan keterkaitan yang ada diantara belajar dan pembelajaran. Perubahan tingkah laku individu merupakan keterkaitan substantive belajar dan pembelajaran, sedangkan secara fungsional pembelajaran dilakukan sebagai upaya menciptakan proses belajar. Menurut Sutiah (2020: 6) menjelaskan beberapa definisi pembelajaran sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah hasil interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan serta pengalaman hidup.

2. Pembelajaran adalah usaha sadar dari pendidik guna membelajarkan peserta didik melalui prosedur yang saling memengaruhi dengan tujuan yang diharapkan.
3. Pembelajaran adalah upaya pemberdayaan perilaku pendidik dan peserta didik yang dilakukan melalui interaksi.
4. Proses yang ada dalam pembelajaran memiliki tiga fase yaitu informasi, transformasi, serta evaluasi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkup ruang pembelajaran. Pembelajaran dilakukan sebagai upaya menciptakan proses belajar. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan disengaja dari pihak pendidik dan peserta didik untuk pengembangan hidup individu.

2.1.2.2. Tujuan Pembelajaran

Pada sebuah proses yang dilakukan pasti ada tujuan yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dirancang atau dirumuskan oleh pendidik. Shodiq (2018: 4) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan sebuah rumusan yang direncanakan untuk dikuasai para peserta didik dalam proses belajar agar proses pembelajaran dikatakan berhasil. Selanjutnya Budiastuti (2020: 41) mendefinisikan tujuan pembelajaran merupakan sebuah hasil dari proses pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik pada suatu topik.

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar proses pembelajaran yang dilakukan tetap berfokus dan tidak menyimpang keluar dari hal yang akan dituju. Tujuan pembelajaran dapat membuat kegiatan proses pembelajaran lebih terarah, efisien, dan maksimal. Tujuan pembelajaran mencakup seluruh tingkah laku peserta didik baik berupa pengetahuan, sikap, serta keterampilannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Uno (2008: 35) tujuan pembelajaran dikelompokkan ke dalam tiga ranah yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif tujuan pembelajaran berkaitan dengan pengetahuan serta evaluasi peserta didik. Kemudian pada ranah afektif, tujuan pembelajaran berkaitan dengan norma ataupun sikap dari peserta didik. Selanjutnya pada ranah psikomotorik, tujuan pembelajaran berkaitan dengan skill atau keterampilan peserta didik. Budiastuti

(2020: 41) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran dikembangkan dengan cara spesifik dan jelas untuk menentukan perilaku yang dilakukan peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang akan dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran digunakan agar proses pembelajaran lebih terarah dan berfokus.

2.1.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan dasar pemikiran. Menurut Akhirudin, dkk (2019: 21) prinsip pembelajaran merupakan landasan berpijak dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta tumbuhnya proses pembelajaran yang terarah. Beberapa prinsip yang disampaikan yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individu. Sejalan dengan pendapat Makki dan Aflahah (2019:19) bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tersebut berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan atau penguatan, serta perbedaan individual. Lebih lanjut lagi Damiaati, dkk (2024: 13) menyebutkan bahwa beberapa hal yang termasuk prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat tujuh prinsip dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya yaitu motivasi, pengalaman, pengulangan, tantangan, penguatan, serta perbedaan dari tiap-tiap individu.

2.1.2.4. Unsur-Unsur Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses dalam upaya penambahan pengetahuan untuk individu. Proses pembelajaran memiliki unsur-unsur yang ada di dalamnya untuk dapat dikatakan sebuah proses pembelajaran. Menurut Parwati (2019 : 109) menyebutkan beberapa unsur-unsur dalam pembelajaran meliputi lingkungan

fisik, lingkungan sosial, penyajian oleh pendidik, materi pembelajaran, proses pembelajaran, serta produk-produk pembelajaran.

Unsur pembelajaran merupakan hal penentu untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Kemudian menurut Darman (2020: 100) menyebutkan beberapa unsur atau komponen dalam pembelajaran yang meliputi tujuan, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Akhirudin, dkk (2019: 35) menyebutkan bahwa komponen atau unsur pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, alat, sumber belajar, dan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembelajaran secara umum meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, serta evaluasi.

2.2. Pembelajaran Pancasila

2.2.1. Pengertian Pancasila

Pancasila terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa sansekerta yaitu “panca” yang berarti lima dan “sila” yang berarti asas atau prinsip. Hal tersebut berarti lima prinsip pedoman. Menurut Muzamil, dkk (2021:7115) pancasila secara terminologi merupakan lima buah prinsip dasar bernegara. Kelima sila dalam pancasila saling berkaitan dan berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Menurut Ramadhan, dkk. (2022: 79) bahwa pancasila merupakan prinsip serta pedoman masyarakat Indonesia dalam berbangsa dan bernegara. Pancasila merupakan sebuah dasar yang didapatkan berdasarkan karakter hidup masyarakat Indonesia baik secara sosial ataupun dalam bermasyarakat.

Kehidupan rukun masyarakat Indonesia tak lepas dari peran pancasila sebagai pegangan bermoral dalam kehidupan sosial. Menurut Ramadhan, dkk (2022: 81) menjelaskan bahwa pancasila merupakan moral dalam kehidupan bermasyarakat

di Indonesia tanpa membandingkan dan memandang tingkatan dalam kehidupan sosial. Pancasila dibentuk berdasarkan lapisan latar belakang kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Gesmi & Hendri (2018:1) mengartikan pancasila sebagai dasar falsafah dan ideologi Negara Indonesia. Pancasila diharapkan mampu menjadi pandangan, pemersatu, lambang persatuan dan kesatuan serta menjadi kekuatan pertahanan bangsa Indonesia.

Bunyi sila dalam pancasila memang berbeda namun antar sila saling berkaitan. Menurut Hidayanti, L., & Natajaya, I. N. (2019: 2) menjelaskan pancasila sebagai landasan falsafah bangsa, sila dalam pancasila merupakan sebuah sistem nilai, sehingga sila-sila dalam pancasila pada hakikatnya merupakan satu kesatuan. Meskipun setiap perintah mengandung nilai yang berbeda satu sama lain, tetapi semuanya secara sistematis bersatu, dan erat hubungannya dengan perintah lain tidak dapat dipisahkan. Selanjutnya dalam Gesmi & Hendri (2018:1) para tokoh bangsa juga mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian pancasila sebagai berikut.

1. Menurut Ir. Soekarno mendefinisikan pancasila sebagai isi jiwa pada bangsa Indonesia yang diwariskan secara turun menurun yang terpendam berabad-abad oleh kebudayaan barat. Pancasila bukan hanya menjadi falsafah Negara melainkan falsafah bangsa Indonesia yang mencangkup lebih luas lagi.
2. Menurut Muhammad Yamin menyebutkan pancasila berasal dari kata “panca” yang artinya lima, dan “sila” yang artinya sendi, asas, dasar, maupun pengaturan tingkah laku yang baik.

Pancasila terdiri dari lima sila yang saling berkaitan sebagai berikut.

1. Ketuhanan Yang Maha Esa.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab.
3. Persatuan Indonesia.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dalam permusyawaratan dan perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pancasila merupakan pedoman yang digunakan dan yang mengatur kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pancasila terdiri dari lima sila yang

antar sila tersebut saling berkaitan. Pancasila menjadi dasar dalam berperilaku di kehidupan bermasyarakat agar tidak tercipta kesenjangan karena perbedaan yang ada.

2.2.2. Pembelajaran Pancasila

Pada kurikulum merdeka pembelajaran Pancasila memiliki lingkup mata pelajaran sendiri yaitu dengan nama pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pancasila diberikan dalam upaya untuk menimbulkan rasa nasionalisme kepada manusia di jenjang sekolah. Rasa nasionalisme dapat dimunculkan dari masyarakat dengan karakter dasar yang dimiliki. Nilai-nilai karakter dapat diajarkan melalui pembelajaran Pancasila. Menurut Septiani (2022: 35) mengatakan upaya mengatasi penyimpangan karakter juga dapat dilakukan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Nilai dan pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

Pembelajaran Pancasila dalam kurikulum diberikan dalam bentuk muatan PKn namun pada kurikulum merdeka ini, istilah pembelajaran PKn telah berubah nama menjadi pendidikan Pancasila. Secara garis besar ruang lingkup pada pembelajaran PKn menurut Sari dan Silalahi (2022: 69) meliputi beberapa aspek berikut.

1. Persatuan dan kesatuan bangsa;
2. Norma, hukum, dan peraturan;
3. HAM;
4. Kebutuhan dalam berwarga negara;
5. Konstitusi negara;
6. Kekuasaan dan politik;
7. Pancasila;
8. Globalisasi.

Ruang lingkup materi pendidikan Pancasila secara umum yaitu Pancasila sebagai dasar negara, penghargaan terhadap keragaman, dan identitas diri yang secara keseluruhannya sesuai dengan Pancasila. Sejalan dengan Permendikbud No.7 Tahun 2022 tentang standar isi, secara umum ruang lingkup materi pada pendidikan Pancasila sebagai berikut.

1. Pancasila sebagai dasar negara dan Garuda Pancasila sebagai Lambang Negara, sila-sila, dan nilai-nilai yang terkandung dari setiap sila Pancasila dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari;

2. Penghargaan terhadap keragaman, sikap toleran, hidup rukun, dan gotong royong di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat terdekat dengan prinsip saling menghargai dan menghormati sebagai bentuk Bhinneka Tunggal Ika; dan
3. Identitas diri, keragaman identitas, dan hak orang lain dalam bingkai persatuan nasional.

Elemen pendidikan pancasila dan PKn secara umum sama persis dari segi ruang lingkupnya yaitu seputar pancasila dan berwarganegara, hanya penggunaan sebutan yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pancasila merupakan upaya dalam menimbulkan rasa nasionalisme dalam jenjang sekolah. Selain itu, pembelajaran pancasila adalah usaha untuk mengenalkan dan memahami dasar negara Indonesia.

2.2.3. Tujuan Pembelajaran Pancasila

Pada kurikulum terbaru ini yaitu kurikulum merdeka sangat menekankan bahwa pembelajaran disesuaikan dengan nilai pancasila. Pembelajaran yang dilakukan pada kurikulum terbaru biasa dikenal dengan adanya profil pelajar pancasila. Pembelajaran era kurikulum merdeka yang menekankan pada pancasila merupakan usaha dalam mengembangkan diri pelajar dengan nilai moral yang sesuai dengan pancasila. Pembelajaran pancasila berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik sesuai dengan dasar dan pedoman bangsa Indonesia. Hal tersebut sebagai usaha agar peserta didik memiliki karakter baik yang terkontrol. Peserta didik akan terbiasa merespon serta bertindak sesuai dengan peran yang terkandung dalam nilai pancasila. Menurut Kartini & Dewi (2021: 115) tujuan pembelajaran pancasila adalah untuk membentuk, mengarahkan, mengontrol, dan menentukan perilaku seseorang sehingga dapat diukur oleh manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran pancasila juga menjadi salah satu usaha untuk mewujudkan rasa nasionalisme ke dalam diri peserta didik. Pembelajaran pancasila diberikan dengan cara menanamkan nilai-nilai pancasila. Menurut Sa'diyah & Dewi (2022: 9943) penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila merupakan pondasi

pembentukan karakter peserta didik, dalam menanamkan nilai pancasila guru dapat melakukan dengan berbagai macam cara saat pembelajaran.

Pembelajaran pancasila dikemas pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka ini. Adapun tujuan pendidikan pancasila menurut Dewi (2022: 134) sebagai berikut.

1. Berakhlak mulia dengan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mencintai Negara serta lingkungannya demi terwujudnya persatuan serta keadilan sosial.
2. Memahami makna serta nilai-nilai pancasila, proses perumusannya sebagai dasar Negara, ideologi, pandangan hidup bangsa, serta dapat mengamalkan atau mempraktikan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila pada kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konstitusi serta norma yang berlaku dengan mengimbangkan atau menyelaraskan hak serta kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah keragaman budaya yang begitu banyak.
4. Memahami jati diri menjadi bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki semboyan bhineka tunggal ika dengan cara bersikap adil terhadap perbedaan.
5. Dapat menganalisis karakteristik bangsa Indonesia serta kearifan lokal masyarakat sekitar dan memiliki kesadaran mempertahankan NKRI.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran pancasila adalah untuk pengembangan moral dalam diri peserta didik. Selain itu, pembelajaran pancasila merupakan upaya untuk mengembangkan karakter dalam diri peserta didik agar sesuai dengan sila pada pancasila. Tujuan hal tersebut adalah untuk menciptakan individu yang memiliki kesadaran dalam mempertahankan keutuhan NKRI.

2.3. Pemahaman

2.3.1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu kemampuan yang bisa dimiliki oleh setiap individu. Menurut Nirmalasari (2011: 184) mendefinisikan pemahaman merupakan kemampuan dalam menyerap dan menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari. Sejalan dengan pernyataan tersebut Tama (2017: 37) menjelaskan mengenai pemahaman (*comprehension*) yang merupakan kemampuan yang berkembang pada seseorang dalam mengerti dan memahami sesuatu yang telah diketahui dan diingat.

Kemampuan dalam pemahaman dapat dinyatakan dengan cara menterjemahkan atau mengartikan sebuah materi dengan menggunakan bahasa sendiri. Menurut Nirmalasari (2011: 184) menyebutkan bahwa kemampuan pemahaman bisa dinyatakan dengan mengartikan materi ke dalam bentuk lain, menginterpretasikan materi (menjelaskan menggunakan kalimat sendiri), meramalkan akibat sebuah permasalahan, dapat memperkirakan kecenderungan nampa pada tata tertentu (misalnya grafik), serta mampu menguraikan pokok utama pembahasan. Menurut Kisma, Fakhriyah, & Purbasari (2020: 636) pemahaman adalah kemampuan peserta didik untuk menerima, menyerap serta memahami pelajaran yang diberikan dari pendidik kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu mengerti apa yang peserta didik baca, lihat, alami, maupun yang peserta didik rasakan berupa hasil dari penelitian ataupun observasi langsung yang peserta didik lakukan.

Pemahaman adalah sebuah taraf ukur yang termasuk ke dalam ranah kognitif. Menurut Deliany (2019: 91) berpendapat bahwa ranah kognitif termasuk ke dalam bagian pemahaman atau memahami dengan tingkatan lebih tinggi dari pengetahuan dan sebagai salah satu dasar membentuk wawasan. Menurut Nirmalasari, (2011: 185) beberapa aspek yang terdapat pada ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, serta evaluasi.

Pemahaman peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki untuk memudahkan dalam penyerapan materi. Sejalan dengan pendapat Deliany, Hidayat, dan Nurhayati (2019: 91) menyebutkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik mengenai konsep akan memudahkan anak pada pembelajaran sebagai usaha mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya. Lebih lanjut, Astuti, dkk (2019: 99) mendefinisikan pemahaman (*comprehension*) merupakan cara seseorang dalam mempertahankan, membedakan, menduga (*extimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali serta memperkirakan. Kemudian Sudjana (2012: 24) menyebutkan bahwa pemahaman merupakan hasil dari proses belajar dengan cara menjelaskan menggunakan kalimat sendiri serta memberikan contoh lain yang berbeda dengan yang sudah disebutkan pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan peserta didik untuk mengerti apa yang telah diketahuinya. Pemahaman adalah cara peserta didik dalam menafsirkan atau mengartikan sebuah pengetahuan baru agar mudah dimengerti. Pemahaman termasuk ke dalam ranah kognitif.

2.3.2. Dimensi Pemahaman

Menurut Sudjana (2012: 24) beberapa tingkatan dalam dimensi pemahaman sebagai berikut.

1. **Tingkat Pertama**
Pada tingkat pertama dalam dimensi pemahaman ini yaitu terjemahan. Terjemahan yang dimaksud merupakan proses menerjemahkan suatu hal ke dalam arti yang sebenarnya. Sebagai contoh mengartikan kata pancasila.
2. **Tingkat Kedua**
Pada tingkat kedua dalam dimensi pemahaman ini yaitu penafsiran. Penafsiran tersebut adalah dengan menghubungkan bagian-bagian sebelumnya dan setelahnya, atau dengan menghubungkan beberapa bagian grafik yang berbeda.
3. **Tingkat Ketiga**
Pada tingkat ketiga dalam dimensi pemahaman ini yaitu ekstrapolasi. Pemahaman ekstrapolasi adalah kemampuan seseorang dalam memberikan makna, membuat ramalan mengenai konsekuensi ataupun bisa memperluas persepsi pada waktu, dimensi, kasus, atau masalah.

Pemahaman peserta didik dapat diukur dengan melakukan tes. Sejalan dengan pendapat Uliyandari (2014: 10) menyebutkan salah satu cara yang dapat digunakan dalam melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi bahasan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dapat dilihat dengan melakukan evaluasi tes kepada peserta didik. Evaluasi tes ini biasanya dilakukan dengan cara membagikan lembar tes kepada setiap peserta didik yang menjadi peserta ujian, untuk mengetahui seberapa besar pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan pendidik pada saat proses pembelajaran, maka dibutuhkan adanya penyusunan item tes pemahaman. Adanya sebagian item pemahaman bisa diberikan dalam bentuk gambar, denah, diagram, dan grafik, sedangkan bentuk tes objektif biasanya digunakan tipe pilihan ganda

dan tipe benar salah. Hal ini dapat dijumpai dalam tes formatif, subformatif, dan sumatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dimensi dari pemahaman meliputi tiga tingkatan. Tingkatan yang ada dalam dimensi pemahaman meliputi terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi. Upaya untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran dapat dilakukan melalui tes.

2.3.3. Indikator Pemahaman

Pemahaman peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor mencakup faktor internal serta faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada pada diri peserta didik sendiri berupa faktor fisiologi, psikologi, dan motivasi. Menurut Purnamasari, Aryuna, dan Maryono (2017: 18) faktor fisiologi ini seperti kondisi fisik dan panca indera. Faktor psikologi dapat meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi serta kemampuan kognitif. Motivasi dapat menjadi pendorong, pengarah, dan penggerak peserta didik.

Selanjutnya adalah faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Salah satu faktor eksternal yang terjadi dalam lingkup pembelajaran adalah kemampuan dari pendidik sendiri. Kemampuan tersebut seperti kemampuan menyampaikan materi, penerapan strategi dalam pembelajaran, metode yang dipilih, dan sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

Upaya yang bisa dilakukan untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik dapat melalui indikator. Dalam KBBI indikator adalah sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Pemahaman merupakan ingkatan kemampuan yang mengharapkan peserta didik dapat memahami arti ataupun konsep, situasi dan fakta yang diketahui. Peserta didik bukan hanya hafal secara verbal melainkan memahami konsep sebuah masalah atau fakta.

Tabel 2. Indikator pemahaman Taksonomi Bloom

Aspek	Penjabaran Aspek
Menerjemahkan (<i>Translasi</i>)	Kemampuan peserta didik untuk menerjemahkan kalimat atau permasalahan pada soal ke dalam bentuk lain agar mudah dipahami olehnya dan dapat menyelesaikan soal tersebut.
Menafsirkan (<i>Interpretasion</i>)	Kemampuan peserta didik untuk menafsirkan bahan ataupun ide agar dapat menyelesaikan suatu masalah.
Memperkirakan (<i>Ekstrapolation</i>)	Kemampuan peserta didik untuk memprediksi konsekuensi yang terjadi.

Sumber: Niswah (2018: 22)

Kemudian Kisma, Fakhriyah, & Purbasari (2020: 636) menyebutkan indikator pemahaman konsep sebagai berikut.

1. Menyatakan ulang sebuah konsep
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa indikator pemahaman di atas, maka peneliti menggunakan indikator pemahaman menurut Bloom yang meliputi menafsirkan, menerjemahkan, serta memperkirakan.

2.4. Media Diorama

2.4.1. Pengertian Media Diorama

Secara harfiah diorama memiliki makna “melalui apa yang terlihat”. Dalam bahasa Yunani berasal dari dua padanan kata yaitu ‘di’ yang artinya melalui, kemudian kata ‘orama’ yang artinya terlihat atau sebuah pemandangan. Dengan begitu Pramayoza (2020: 6) menjelaskan bahwa kata ‘diorama’ memiliki arti sebuah replika dengan skala yang kecil dari suatu kejadian, peristiwa, kawasan, serta lainnya. Kemudian Agustina (2021: 190) mengartikan media diorama yaitu

sebuah media yang dapat memberikan tampilan dan dapat dilihat dari segala arah serta serupa dengan kejadian asli.

Diorama merupakan gambaran tiga dimensi yang memuat suatu kejadian. Gambaran tersebut bisa berupa unsur pemandangan yang berisikan benda-benda kecil seperti manusia, tumbuhan, hewan dan objek lainnya sebagaimana tampak serupa dengan peristiwa aslinya namun dalam ukuran kecil. Menurut Munadi (2013: 109) bahwa diorama yaitu pemandangan dengan dimensi tiga dalam ukuran yang kecil guna memperagakan atau menggambarkan sebuah keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Kemudian menurut Jannah, dkk (2023: 571) mendefinisikan media diorama merupakan alat bantu guna memberi ilustrasi suatu peristiwa yang sifatnya abstrak. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pembelajar dalam memberi gambaran kejadian aslinya.

Diorama adalah media dengan gambar pemandangan sebenarnya. Sejalan dengan pendapat Rohmawati (2019: 5) yang menyebutkan bahwa media diorama adalah media tiga dimensi menggambarkan pemandangan suatu objek di suatu pentas dengan ukuran yang mini serta latar belakang lukisan yang disesuaikan dengan tema objek. Sejalan dengan pendapat Nursehah dan Ristianingsih (2022: 31) yang menjelaskan bahwa diorama memiliki tujuan guna memanipulasi kejadian asli dengan menampilkannya dalam bentuk tiga dimensi yang mini. Diorama sangat berguna untuk menggambarkan kejadian sehingga terlihat lebih nyata namun dengan ukuran yang lebih minimalis. Kemudian Amanda dan Istianah (2022: 1631) menjelaskan bahwa media diorama adalah media belajar dengan sifat konkret dan nyata.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai diorama di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan media visual berbentuk tiga dimensi. Media diorama adalah media yang dapat menggambarkan sebuah peristiwa atau kejadian dengan bentuk yang minimalis. Media tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan.

2.4.2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama

Media diorama merupakan media visual tiga dimensi yang berbentuk seperti replika. Media diorama adalah media yang dibuat dan dibentuk menyerupai kejadian atau peristiwa asli dari sebuah konsep yang akan diberikan. Media diorama dapat dibuat menggunakan bahan yang mudah didapatkan, tergantung pada kreativitas pendidik sendiri. Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan menurut Aswat, dkk. (2020: 452) dalam membuat media jenis tiga dimensi tersebut sebagai berikut.

1. Menentukan tema yang akan dibuat sesuai dengan materi pelajaran.
2. Membuat sketsa cakupan materi.
3. Membuat rancangan diorama.
4. Menyiapkan peralatan dan bahan.
5. Membuat bingkai yang alas media yang akan digunakan.
6. Membuat latar media.
7. Membuat dataran.
8. Menambahkan hal-hal detail.
9. Melengkapi figure tambahan dalam media misalnya rumput, bebatuan, sungai, jembatan, hewan miniatur atau tokoh lainnya.
10. Tahap penyelesaian.

Media diorama memberikan kesan kepada peserta didik karena menyuguhkan tampilan seperti peristiwa atau kejadian asli dari suatu konsep yang dipelajari. Penggunaannya pun sangat mudah dilakukan oleh pendidik ataupun peserta didik pada saat proses pembelajaran. Menurut Sonah (2018: 12) berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media diorama pada pembelajaran.

1. Menentukan materi atau tema yang akan disampaikan kepada peserta didik.
2. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
3. Pendidik meminta peserta didik untuk mendiskusikan materi pembelajaran, kemudian peserta didik mengamati media yang dibawa pendidik.
4. Pendidik meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi.

Selanjutnya Ardianti (2016: 3) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media diorama dalam pembelajaran mengacu pada prosedur penggunaan media secara umum meliputi.

1. Persiapan
Pada langkah ini pendidik menyiapkan media diorama kemudian menetapkan penggunaan tersebut kepada kelompok kecil.
2. Pelaksanaan
Langkah-langkah pembelajaran pada tahap pelaksanaan dengan media diorama, yaitu diawali dengan kegiatan kelompok serta memilih topik

permasalahan, setelah topik permasalahan disepakati kemudian kelompok melakukan penyelidikan dengan mengamati media diorama, selanjutnya hasil penyelidikan dapat dipresentasikan dengan mendemonstrasikan melalui penggunaan media diorama.

3. Tindak lanjut

Pada langkah terakhir ini adalah upaya untuk memantapkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan serta keberhasilan pembelajaran melalui media diorama, peserta didik diberi tes pada akhir pembelajaran.

Pendapat Ardianti tersebut sejalan dengan pendapat Nursehah dan Ristianingsih (2022: 33) yang menyebutkan langkah penggunaan media diorama secara umum mencakup persiapan, pelaksanaan, serta tindak lanjut. Selain itu, Fauziah dan Usamah (2018: 43) menyebutkan beberapa langkah yang dapat diperhatikan dalam menggunakan media diorama pembelajaran sebagai berikut.

1. Pendidik merencanakan tujuan serta melakukan identifikasi kompetensi yang akan dicapai.
2. Pendidik memberikan gambaran yang bervariasi kepada peserta didik dengan memancing kemampuan berfikir peserta didik.
3. Pendidik menyiapkan media diorama untuk dikaji oleh peserta didik.
4. Pendidik memaknai kegiatan belajar peserta didik dengan memberikan kesimpulan hasil pembelajaran tersebut.
5. Pendidik melakukan penilaian peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai penggunaan media diorama, maka peneliti menggunakan langkah-langkah meliputi menentukan materi atau tema yang akan disampaikan kepada peserta didik, membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, peserta didik mendiskusikan materi pembelajaran, kemudian peserta didik mengamati media yang dibawa pendidik, peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi, kemudian diakhiri dengan tes akhir pembelajaran.

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

1. Kelebihan Media Diorama

Media diorama memiliki kelebihan di dalamnya, salah satunya adalah memberikan gambaran nyata suatu kejadian dengan ukuran yang lebih minimalis. Lebih lanjut Pramayoza (2020: 7) menyebutkan dua kekuatan yang dimiliki pada diorama adalah kekuatan imajinasi serta kekuatan narasi. Kekuatan imajinasi bisa digerakkan karena gambaran statis yang ada pada diorama dapat memunculkan

dan membuat penikmat membayangkan kejadian yang dibawa lebih nyata. Kekuatan statis bisa didapat ketika melihat gambar-gambar yang ada untuk memunculkan stimulus ingatan kejadian sehingga otak bisa merekonstruksikan dengan narasi.

Menurut Amanda dan Istianah (2022: 1631) beberapa kelebihan yang dimiliki media diorama yaitu bisa lebih menarik perhatian peserta didik dengan bentuk tiga dimensi yang dimilikinya, bisa diperagakan atau dipraktikkan langsung oleh peserta didik, warna-warna yang menarik serta cerah, dapat menghemat biaya, dapat digunakan dalam waktu yang panjang dan berulang. Lebih lanjut Budiani, Sutisnawati, dan Maula (2023: 1012) menyebutkan kelebihan dari media diorama adalah sebagai berikut.

1. Dapat menggambarkan objek mirip dengan kondisi nyata.
2. Bisa digunakan secara berulang.
3. Bahan untuk pembuatannya mudah didapatkan.
4. Dapat menampilkan objek atau detail yang sulit terlihat.
5. Bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki kelebihan memberikan gambaran nyata tentang suatu peristiwa seperti halnya replika. Peserta didik dapat melihat suatu kejadian baik di masa lampau, peristiwa yang waktunya lama, kemudian membutuhkan ruang yang besar hanya dengan melalui media diorama. Tampilan secara visual dari diorama juga disesuaikan dengan bentuk serta warna asli objek pada peristiwa nyata.

2. Kekurangan Media Diorama

Dibalik kelebihan yang dimiliki media diorama pasti tidak terlepas dari kekurangan yang dimiliki seperti halnya hanya bisa digunakan untuk peserta didik dengan jumlah yang sedikit. Diorama tetap bisa digunakan dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak namun penggunaannya harus dilakukan secara bergantian agar peserta didik dapat memperoleh kesempatan pembelajaran menggunakan media dengan sama. Menurut Rohmawati (2019: 12) kekurangan dari media diorama yaitu tidak bisa menjangkau peserta didik dalam jumlah besar dalam satu proses pembelajaran, membutuhkan ruang yang cukup besar dan rumit,

membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya, sulit dibuat secara proporsional dikarenakan keterbatasan bahan yang dibutuhkan.

Menurut Rohmawati (2019: 12) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama sebagai berikut.

- 1) Pembuatan media diorama sebaiknya tidak terlalu ramai yang penting tepat dengan tujuan sasaran.
- 2) Penggunaan warna sebaiknya disesuaikan dengan objek agar tampilan menjadi lebih nyata.
- 3) Pembuatan diorama disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Selanjutnya Budiani, Sutisnawati, dan Maula (2023: 1013) menyebutkan kekurangan yang ada pada media diorama sebagai berikut.

- 1) Dibutuhkan tingkat kreativitas tinggi dalam membuatnya.
- 2) Biaya dan waktu yang digunakan juga cukup besar karena medianya memiliki sifat tiga dimensi.
- 3) Tidak memiliki unsur gerak dalam tampilan.
- 4) Kurang cocok diterapkan dalam jumlah besar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kekurangan dari media diorama yaitu tidak dapat menjangkau jumlah peserta didik yang banyak. Jika media ini digunakan dengan jumlah peserta didik yang cukup besar maka penggunaannya akan dilakukan secara bergantian dengan membagi setengah peserta didik. Waktu dalam proses pembuatannya juga cukup lama, hal tersebut bisa dipengaruhi karena detail rumit yang disesuaikan dengan peristiwa aslinya.

2.5. Penelitian Relevan

1. Nissa, Utaminingsih, dan Santoso (2023)

Penelitian tersebut berjudul “Efektivitas Model *Student Facilitator and Explaining (SFE)* Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 1 Dorang”. Pada penelitian didapatkan hasil uji paired sampel T-Test dengan t hitung $16.519 > t$ tabel $2,051$ dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV SDN 01 Dorang sebesar 82%.

Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah penerapan penggunaan media diorama serta muatan pelajarannya masih dalam lingkup pendidikan pancasila. Kemudian perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Santoso mengarah terhadap hasil belajar belajar lingkup mata pelajaran pendidikan pancasila sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah lebih mengarah kepada pemahaman peserta didik dalam lingkup pendidikan pancasila.

2. Julia (2023)

Judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Pemahaman Siswa dalam Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV MI Nurul Amin Mekar Baru”

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media diorama mendapatkan rata-rata sebesar 88,333.

Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional tidak menggunakan media mendapatkan rata-rata sebesar 42,142. Berdasarkan data tersebut maka terdapat perbedaan pemahaman signifikan dari peserta didik di kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama dan kelas kontrol dengan model konvensional serta tidak menggunakan media.

Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah penerapan penggunaan media diorama dan fokus penelitiannya sama terhadap pemahaman peserta didik. Akan tetapi terdapat perbedaan dari penelitian tersebut yaitu materi yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian yang dilakukan Julia menggunakan materi struktur dan fungsi tumbuhan yang masuk dalam lingkup IPA, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan materi pengamalan nilai-nilai pancasila dalam lingkup pendidikan pancasila.

3. Kisma, Fakhriyah, dan Purbasari (2020)

Judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo”.

Hasil penelitian mengenai pemahaman konsep pada pra siklus diperoleh rata-rata sebesar 68,98 dengan kriteria perlu bimbingan. Pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 73,72 dengan kriteria perlu bimbingan. Kemudian pada siklus II hasil tes pemahaman konsep diperoleh rata-rata sebesar 85,05 dengan kriteria baik. Maka kesimpulannya media diorama dapat berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi sumber daya alam. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penerapan penggunaan media diorama serta penelitian mengarah ke pemahaman. Kemudian perbedaan penelitian yang dilakukan Kisma, Fakhriyah, dan Purbasari menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode eksperimen.

4. Evitasari dan Aulia (2022)

Judul penelitian “Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA”. Pada penelitian tersebut didapatkan hasil t hitung sebesar 16.969 dan t table 1,672 yang berarti ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran diorama. Kemudian perbedaannya yaitu fokus penelitiannya mengarah terhadap keaktifan belajar peserta didik serta mata pelajaran yang diambil adalah IPA, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti lebih mengarah terhadap pemahaman peserta didik pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila.

5. Samosir, Angelia Purba, dan Natalina Purba (2022)

Judul penelitian “Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya”. Hasil penelitian diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t table yaitu $10,33 > 2,045$. Maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media

diorama. Kemudian yang membedakan yaitu jika pada penelitian tersebut mengarah pada hasil belajar peserta didik sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih mengarah terhadap pemahaman peserta didik. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan Samosir, Angelia, dan Natalia menggunakan subtema yang berarti pada kurikulum 2013, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka.

6. Niswah (2018)

Judul penelitian “Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan produk pengembangan media diorama efektif dan layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 76,25, sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata sebesar 75,83. Kemudian untuk nilai rata-rata hasil postes didapatkan kelas kontrol yaitu 77,50, sedangkan nilai rata-rata postes pada kelas eksperimen sebesar 88,67.

Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah media diorama dan arah penelitian terhadap pemahaman. Perbedaan yang ada pada penelitian tersebut menggunakan populasi di kelas 1 SD dengan muatan tematik sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan populasi pada kelas IV SD dan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

7. Santhi, Asri, & Manuaba (2020)

Judul penelitian “*Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence*”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran visualization, auditory, kinesthetic (VAK) berbantuan media diorama terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD. Berdasarkan analisis uji t diperoleh

$t_{hitung} = 6,726$ dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 39 + 37 - 2 = 74$ diperoleh $t_{tabel} = 1,993$.

Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media diorama. Kemudian yang membedakan penelitian ini menggunakan model pembelajaran VAK dan fokus penelitian adalah kompetensi pengetahuan IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

8. Widiyono, dkk (2023)

Judul penelitian “*Development of Water Detective Diorama in Islamic Education through Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5)*”.

Hasil penelitian menunjukkan media diorama (Detektif Air) dapat meningkatkan pembelajaran secara optimal dan dapat menjadi referensi dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Hal tersebut didasarkan melalui uji keefektifan yang dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan sebesar 51,6 poin, serta angket yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan kegunaan produk sebesar 90,5% yang berarti produk ini “sangat layak”. Pengamatan proyek penguatan profil pelajar pancasila menunjukkan bahwa karakter profil peserta didik meningkat dari level 2 ke level 4.

Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media diorama. Kemudian yang membedakan penelitian ini berfokus pada proyek penguatan profil pelajar pancasila, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila.

9. Puspitadewi & Senen (2023)

Judul penelitian “*The Effectivity Of Picture and Diorama to Learn Nature Appearance*”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara peserta didik yang menggunakan media diorama dengan peserta didik yang menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan perolehan rata-rata *posttest* kelompok

eksperimen yaitu 85.36 berada pada kategori sangat baik, sedangkan kelompok kontrol yaitu 78.25 berada pada kategori baik.

Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media diorama pada proses pembelajaran dan jenis penelitiannya yang menggunakan jenis kuantitatif.

Kemudian yang membedakan adalah penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada pengamalan nilai-nilai Pancasila.

10. Sidayawati, Masruroh, & Siregar (2021)

Judul penelitian "*Development of Diorama Learning Media for Fourth Grade Elementary School*". Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mengadakan pembuatan media pembelajaran program dapat membantu pendidik menjelaskan bahan pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih mudah untuk memahami dan meningkatkan semangat berpartisipasi pada pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas media diorama. Perbedaan yang ada pada penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran diorama tentang rantai makanan ekosistem sawah yang efektif, praktis dan menyenangkan, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media diorama terhadap pemahaman peserta didik.

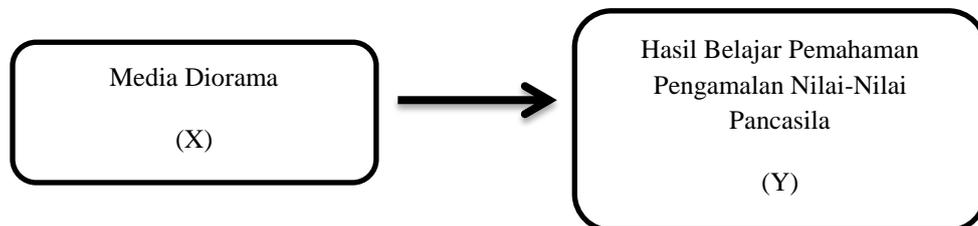
2.6. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah konsep berupa gambaran yang menjelaskan ketrikatan atau pola hubungan antara variabel satu dengan variabel yang lain. Segala usaha dilakukan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Penyampaian materi pelajaran maupun bahan ajar kepada peserta didik bukan suatu hal yang mudah, terlebih lagi latar belakang dan latar kemampuan dari peserta didik yang berbeda-beda dalam tingkat pemahamannya. Materi pelajaran yang cukup luas konteksnya juga akan sulit dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media

pembelajaran adalah salah satu hal yang bisa menjadi solusi untuk mengatasi sedikit permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Begitu banyak jenis media yang ada dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa mengatasi keterbatasan indra misalnya pembelajaran materi pengamalan nilai Pancasila, maka dapat kita tampilkan dalam sebuah media tanpa harus mendatangi atau melihat kejadian langsung hal tersebut. Media diorama memberikan suasana yang berbeda dalam proses pembelajaran, hal tersebut karena media diorama merupakan media tiga dimensi mirip dengan replika suatu kejadian atau peristiwa sehingga dapat memberikan gambaran kepada peserta mengenai suatu hal atau peristiwa tanpa harus mendatangi lokasi. Bentuk dan warna tiap objek yang ada dalam media disesuaikan dengan bentuk dan warna objek secara nyata.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan media pembelajaran berbasis visual tiga dimensi yaitu diorama untuk mengetahui seberapa besar dan berpengaruhnya terhadap pemahaman pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hubungan antar variabel pada penelitian ini bisa dilihat dalam kerangka pikir berikut ini.



Gambar 1. Bagan kerangka pikir penelitian

Keterangan:

X : Variabel kontrol

Y : Variabel terikat

→ : Pengaruh

Berdasarkan bagan kerangka pikir penelitian maka dapat dideskripsikan penggunaan media diorama dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai Pancasila diharapkan bisa memberikan tingkat pemahaman peserta didik.

2.8. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kajian pustaka, penelitian yang relevan, serta kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang positif penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif menggunakan hasil penelitiannya berupa deskripsi dengan menggunakan angka-angka statistik. Pendekatan kuantitatif ini beranjak dari hipotesis atau dugaan sementara terhadap suatu masalah yang diberi perlakuan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan menguji hipotesis.

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 107) bahwa metode eksperimen merupakan metode yang dipakai guna mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lainnya pada kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh antara kedua variabel yaitu antara penggunaan media diorama (x) terhadap pemahaman peserta didik (y).

Desain penelitian yang digunakan ini menggunakan *non-equivalen control group design*. Penelitian ini menggunakan dua jenis kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelompok kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan penggunaan media diorama dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan menggunakan media diorama dalam pembelajaran.

Desain *non-equivalen control group design* digambarkan sebagai berikut.

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Gambar 2. Desain penelitian *non-equivalen control group design*

Keterangan:

- X = Pembelajaran menggunakan media diorama
 O_1 dan O_3 = Skor pemahaman peserta didik sebelum diberi perlakuan
 O_2 dan O_4 = Skor pemahaman peserta didik setelah diberi perlakuan penggunaan media diorama.

Sumber: Sugiyono (2017: 116)

3.2. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Jati Agung, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran kelas IV semester genap tahun ajaran 2023/2024 SDN 1 Jati Agung.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IVA dan IVB SDN 1 Jati Agung, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu dengan jumlah 51 orang peserta didik.

3.3. Prosedur Pelaksanaan

Langkah-langkah yang ditempuh selama melakukan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

- Melakukan survey dan observasi pada sekolah yang akan dilakukan penelitian untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan, menentukan subjek penelitian, jumlah kelas serta peserta didik yang ada di sekolah tujuan.
- Menentukan kelas untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, Media diorama) yang akan digunakan.
- d. Membuat kisi-kisi serta instrumen tes yang digunakan untuk pengumpulan data.

2. Pelaksanaan

- a. Memberikan soal *pretest* pada kedua kelas.
- b. Mengadakan perlakuan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media diorama pada kelas eksperimen.
- c. Memberikan soal *posttest* setelah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media diorama.

3. Akhir

- a. Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan maka menganalisis hasil tersebut dari kelas kontrol dan eksperimen.
- b. Menghitung hasil uji coba instrumen tes.
- c. Menarik kesimpulan dari data penelitian.
- d. Menyusun laporan penelitian.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh subjek yang dituju atau diteliti dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 117) populasi yaitu objek/subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti guna dipelajari kemudian untuk ditarik kesimpulan.

Populasi pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV di SDN 1 Jati Agung, Kecamatan Ambarawa. Berikut data jumlah populasi peserta didik.

Tabel 3. Data peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IVA	14	10	24
2.	IVB	10	17	27
Jumlah				51

Sumber: Data wali kelas IV A dan IV B SDN 1 Jati Agung

3.4.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan populasi yang akan dijadikan sebagai subjek dalam penelitian. Menurut Arikunto (2013: 173) bahwa jika subjek kurang dari 100, maka seluruh populasi akan menjadi sampel dalam penelitian. Teknik yang digunakan untuk menentukan penelitian ini adalah sampling jenuh yang berarti seluruh anggota populasi akan dijadikan sampel.

Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung yang terdiri dari dua kelas. Kelas IV B akan dijadikan sebagai kelompok kelas kontrol dan kelas IVA dijadikan sebagai kelas eksperimen. Kelas IV B dipilih menjadi kelas kontrol karena nilai hasil pembelajaran lebih tinggi daripada kelas IVA, maka dari itu kelas IVA akan dijadikan kelas eksperimen sebagai uji coba penerapan penggunaan media pembelajaran diorama di dalamnya.

3.5. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian merupakan suatu hal dalam bentuk apapun yang dipilih dan ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.

1. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel *independen*. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah pemahaman peserta didik materi pengamalan nilai-nilai pancasila (Y) karena dipengaruhi oleh penggunaan media diorama dalam proses pembelajarannya. Pemahaman pengamalan nilai-nilai pancasila dipengaruhi oleh media diorama ditunjukkan dengan hasil *posttest* setelah pembelajaran.

2. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* adalah variabel yang mempengaruhi variabel *dependen*. Pada penelitian ini penggunaan media diorama yang menjadi variabel bebas.

Penggunaan media diorama tersebut dapat mempengaruhi tingkat pemahaman pengamalan nilai-nilai Pancasila.

3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1. Definisi konseptual

a. Media Diorama (X)

Pramayoza (2020: 6) menjelaskan bahwa kata 'diorama' memiliki arti sebuah replika dengan skala yang kecil dari suatu kejadian, peristiwa, kawasan, serta lainnya.

b. Pemahaman Peserta Didik (Y)

Nirmalasari (2011: 184) mendefinisikan pemahaman merupakan kemampuan dalam menyerap dan menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari. Tingkat pemahaman peserta didik akan dilihat melalui hasil penilaian setelah pembelajaran berupa tes pilihan ganda dengan lingkup kognitif.

3.6.2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel yang ada dalam penelitian dengan jelas untuk menghindari kesalahan penafsiran oleh peneliti dalam pengumpulan data. Berikut merupakan definisi operasional dalam penelitian ini.

a. Media Diorama (X)

Media diorama merupakan sebuah perantara penyampaian materi atau dengan melibatkan unsur gambar. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran nyata pada peserta dalam suatu peristiwa karena adanya unsur gambar dan tema latar yang disesuaikan dengan kejadian asli. Adapun langkah dalam menggunakan media diorama adalah menentukan materi atau tema yang akan disampaikan kepada peserta didik, membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, peserta didik mendiskusikan materi pembelajaran, kemudian peserta didik mengamati media yang dibawa pendidik, peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi, kemudian diakhiri dengan tes akhir pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan media

diorama membuat peserta didik penasaran akan hal tersebut. Peserta didik menjadi aktif bertanya pada saat menggunakan media diorama secara berkelompok.

b. Pemahaman Peserta Didik (Y)

Pemahaman peserta didik akan diteliti dengan melihat nilai dalam pembelajaran. Hasil nilai tersebut akan menandakan seberapa paham peserta didik mengenai materi yang dibawakan. Semakin baik nilai yang didapatkan berarti menandakan peserta didik memahami materi pembelajaran. Hasil nilai akan didapatkan melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemahaman peserta didik secara operasional dapat disesuaikan dengan indikator pemahaman yang meliputi menafsirkan, menerjemahkan, serta memperkirakan. Setelah dilakukan penelitian, pemahaman peserta didik meningkat dengan adanya penggunaan media diorama pada proses pembelajarannya. Tanda pemahaman peserta didik meningkat dapat dilihat dari perolehan nilai *posttestnya*, karena soal-soal yang digunakan dibuat berdasarkan indikator pemahaman taksonomi bloom.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang penting dalam sebuah penelitian adalah teknik yang akan digunakan dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut.

3.7.1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mencari dan memperoleh data dari peserta didik. Teknik tes dilakukan menggunakan bentuk *pretest* dan *posttest*. Soal-soal yang ada dalam *pretest* dan *posttest* merupakan soal yang sama, hal ini bertujuan untuk melihat data yang didapat sebelum menerapkan penggunaan media diorama dan setelah penggunaannya. Data-data yang didapatkan baik hasil dari *pretest* serta *posttest* merupakan data kuantitatif dan kemudian akan dibandingkan antara keduanya serta dianalisis selanjutnya.

3.8. Instrumen Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan teknik instrumen tes. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran utamanya dalam ranah kognitif. Tes diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang telah diberi perlakuan, dalam penelitian ini berarti penggunaan media diorama pada pembelajarannya. Peneliti menggunakan tes dengan jenis soal pilihan ganda yang diterapkan pada soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Kisi-kisi intrumen tes berdasarkan indikator pemahaman

Capaian Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Indikator Terkait Materi	Jumlah Butir Soal	Level Kognitif Pemahaman
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	Menafsirkan (<i>Translasi</i>)	Peserta didik dapat menjelaskan makna sila-sila pancasila	5	C2
		Peserta didik dapat menjelaskan tujuan mengamalkan pancasila.	2	
	Menerjemahkan (<i>Interpretasion</i>)	Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	5	C2
		Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan sila pancasila di lingkungan sekolah.	4	

Capaian Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Indikator Terkait Materi	Jumlah Butir Soal	Level Kognitif Pemahaman
	Memperkirakan (Ekstrapolation)	Peserta didik dapat memperkirakan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga.	5	C2
		Peserta didik dapat memperkirakan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah.	3	
		Peserta didik dapat memperkirakan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat.	3	
		Peserta didik dapat membandingkan sikap yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.	3	

Sumber: Peneliti (2024)

3.9. Uji Prasyarat Instrumen

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kesahihan instrumen. Arikunto (2013: 144) menyebutkan bahwa instrumen yang valid ataupun sah memiliki tingkat validitas yang tinggi, sebaliknya jika instrumen kurang valid berarti tingkat validitasnya rendah. Penelitian yang dilakukan menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah sampel

ΣXY	= Total perkalian skor X dan Y
ΣX	= Jumlah butir soal
ΣY	= Jumlah skor total
ΣX^2	= Total kuadrat skor variabel x
ΣY^2	= Total kuadrat skor variabel y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, Maka item soal dapat dinyatakan valid. Begitupun sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka item soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 5. Hasil validitas butir soal tes

No.	Nomor Soal	Validitas
1.	3,5,6,7,10,11,12,13,14,15,17,19,20,21,22,23,24,26,29,30	Valid
2.	1,2,4,8,9,16,18,25,27,28	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 5 di atas, diketahui bahwa setelah dilakukan uji, perhitungan, dan analisis soal menggunakan bantuan *Microsoft excel* didapatkan sebanyak 20 soal valid dan 10 lainnya tidak valid (lampiran 14 halaman 121) . Selanjutnya peneliti hanya menggunakan 20 soal valid yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang jika digunakan berapa kali maka akan menghasilkan data yang sama yang berarti konsisten. Arikunto (2013: 221) menyatakan bahwa tingkat reliabilitas instrumen cukup dapat dipercaya jika digunakan untuk pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian yang dilakukan, uji reliabilitas ini menggunakan rumus *Kuder Richardson* (K-R 20) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \Sigma pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11}	= Koefisien reliabilitas
k	= Banyaknya butir soal
S_t^2	= Varians total
p	= Proporsi subjek menjawab soal betul pada sesuatu butir
q	= Proporsi subjek menjawab soal salah pada sesuatu butir (1-p)
Σpq	= Jumlah perkalian p dan q

Tabel 6. Klasifikasi reliabilitas

No	Nilai koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,00—0,20	Sangat rendah
2	0,21—0,40	Rendah
3	0,41—0,60	Sedang
4	0,61—0,80	Kuat
5	0,81—1,00	Sangat kuat

Sumber: Arikunto (2013: 109)

Berdasarkan jumlah butir soal dan dilakukan perhitungan menggunakan *Microsoft excel* untuk mengetahui tingkat reliabilitas dari soal tersebut. Perhitungan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson* (K-R 20) dan diperoleh hasil $r_{11} = 0,79$ (lampiran 15 halaman 122). Selanjutnya untuk mengetahui tingkat reliabilitas maka data r_{11} akan dibandingkan berdasarkan nilai koefisien reliabilitas seperti yang ada ditabel 6. Dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reliabel dengan tingkat reliabilitas yang kuat, maka soal tersebut bisa dipakai dalam penelitian.

3.10. Teknik Analisis Data

3.10.1 Prasyarat Analisis Data

3.10.1.1 Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilakukan guna mengetahui data dari populasi (kedua kelompok kelas) yang berdistribusi normal. Dalam penelitian yang dilakukan, uji normalitas menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2). Dalam Muncarno (2017: 71) rumus *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- X^2 = Chi kuadrat
- f_o = Frekuensi yang diperoleh
- f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria dalam pengujian jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka berarti berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka berarti tidak berdistribusi normal.

3.10.1.2 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengukur dan melihat variasi yang sama (homogen) dari sampel yang dianalisis.

Rumus uji homogenitas menurut Muncarno (2017: 65) yaitu.

- 1) Menentukan hipotesis berbentuk kalimat
 Ho: tidak terdapat perbedaan varian antara kedua kelompok sampel (varian homogen)
 Ha: terdapat perbedaan varian antara kedua kelompok sampel. (varian tidak homogen)
- 2) Menentukan taraf signifikan, pada penelitian ini taraf signifikan yang digunakan yaitu $\alpha = 0,05$ atau 5%.
- 3) Uji homogenitas dengan uji-F

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya Ho diterima maka homogen, namun apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti Ha ditolak maka tidak homogen.

3.10.2 Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media diorama dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung. Uji ini dilakukan dengan penggunaan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel X (penggunaan media diorama) terhadap variabel Y (pemahaman pengamalan nilai-nilai pancasila) jika data dari populasi yang berdistribusi normal. Uji ini diperuntukan guna mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hipotesis yang diajukan yaitu.

Ha : $r \neq 0$

Ho : $r = 0$

Rumusan hipotesis yang diajukan yaitu.

Ha: Terdapat pengaruh pada penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu.

Rumus regresi sederhana dalam Muncarno (2017: 105) adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subyek variabel dependen yang diprediksikan

X = Variabel independen dengan nilai tertentu

a = Nilai konstanta Y jika $X=0$

b = Nilai arah prediksi (peningkatan (+) atau penurunan (-))

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil perhitungan, analisis, serta pembahasan penelitian, dapat disimpulkan ternyata ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Pringsewu. Kesimpulan tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata peningkatan dari kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media diorama lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol saat *pretest* mendapatkan rata-rata sebesar 54,44, sedangkan rata-rata *posttest* nya sebesar 66,48. Hal tersebut berarti pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 12,04. Kemudian pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 55,83 dan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media diorama, kelas eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 71,88. Data kelas eksperimen tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari *pretest* ke *posttest* sebanyak 22,05. Kesimpulan ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi sederhana dengan perolehan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $7,28 > 4,30$ maka H_0 ditolak artinya signifikan. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung Kabupaten Pringsewu.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media diorama, ada beberapa saran dari peneliti terhadap pihak yang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai pancasila dengan pembiasaan sikap pada pembelajaran pancasila yang dibantu dengan media-media pembelajaran agar lebih mudah memahami dan menerapkannya. Selain itu diharapkan peserta didik dapat juga mengatasi rasa jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu dengan cara bertanya kepada pendidik jika terdapat suatu hal yang belum dimengerti.

2) Pendidik

Pendidik diharapkan untuk terus mengembangkan diri agar dapat menguasai media dan model pembelajaran terbaru sehingga proses pembelajaran jauh lebih bermakna, aktif, dan kreatif. Media diorama dapat menjadi salah satu referensi media yang bisa digunakan.

3) Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada pendidik melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran serta mendukung dengan cara memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan demi terlaksananya pembelajaran yang lebih efektif.

4) Peneliti selanjutnya

Penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu referensi serta gambaran bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti pengaruh media diorama pada peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kreet Bantul. *Jurnal Basic Education*, 10 (2), 188-201.
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang; Gowa.
- Amanda, O.F.R., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media RASI (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (7), 1629-1639.
- Ardianti, R. (2016). *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Gerunung Tahun Ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Astuti, B. W., Herawati, S., Zuzano, F., & Niniwati, N. (2022). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Dimensi Tiga Ditinjau Dari Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XII MAN 2 Pesisir Selatan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5 (1), 98-109.
- Aswat, H., Onde, M. L. O., & Irsan, I. (2020). Training on skills in designing Pelatihan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Tiga Dimensi Jenis Diorama Berbasis Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1 (5), 450-457.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9 (2), 1011-1016.

- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar pada rencana pelaksanaan pembelajaran dasar listrik dan elektronika di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5 (1), 39-48.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3 (2), 11-16.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia: Jawa Barat.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di sekolah dasar. *Educare*, 17 (2), 90-97.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (2), 131-140.
- Evitasari, Atika, D. & Aulia, Mariam, S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*: 3 (1), 1-9.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca, Yogyakarta.
- Fauziah, P., & Usamah, A. (2018). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Kenampakan Permukaan Bumi Di SD Gunung Karung Kuningan. *Jurnal Lensa Pendas*, 3 (1), 42-47.
- Gesmi, I., Sos, S., & Yun, Hendri. (2018). *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Adanu Abimata, Indramayu.
- Herawati, H. (2020). Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 27- 48.
- Hidayanti, L., & Natajaya, I. N. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa MAN 1 Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 3 (3), 1-9.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Edu Publisher, Tasikmalaya.

- Jannah, R., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9 (3), 567-575.
- Julia, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap pemahaman Siswa dalam Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV MI Nurul Amin Mekar Baru* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3 (1), 113-118.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (1), 635-642.
- Makki, M. I., & Aflahah, A. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, Pamekasan.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi, Jakarta.
- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Muzamil, I. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pancasila di Masyarakat sebagai Wujud Cinta Tanah Air. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (3), 7114-7118.
- Nirmalasari, M. (2011). Pengembangan Model Memorization Learning dalam Meningkatkan Pemahaman peserta Didik Pada Pelajaran Kimia SMA. *Wahana Fisika*, 2 (2), 178-190.
- Nissa, A. S. A., & Utaminingsih, S. (2023). Efektivitas Model Student Facilitator And Explaining (SFE) Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 1 DORANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2), 1994-2001.
- Niswah, M. M. (2018). *Pengembangan media diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa Kelas I tema kegiatanku pembelajaran tematik sekolah dasar*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Nursehah, U., & Ristianingsih, Y. D. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ips Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, 3 (1), 29-40.

- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers; Depok.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2022
- Pramayoza, D. (2020). *Diorama Kota Bahagia*. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Padang Panjang, Padang Panjang.
- Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana, Jakarta.
- Purnamasari, A., Aryuna, D. R., & Maryono, D. (2017). Penerapan pembelajaran learning cycle 5E sebagai upaya untuk meningkatkan respon positif dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika SOLUSI*, 1 (6), 17-26.
- Puspitadewi, Z. N., & Senen, A. (2023). The Effectivity of Picture and Diorama to Learn Nature Appearance. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7 (2), 519-534.
- Ramadhan, M. A., Syaifi, S. R. A., Arsalan, F. N., & Fitriyono, R. A. (2022). Peranan Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 4 (3), 78-84.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohmawati, L. (2019). *Efektivitas Pembelajaran dengan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Pandanan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 9940-9945.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2 (2), 278-288.
- 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 Jaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4 (6), 4784-4793.
- Santhi, N. L. K. W., Asri, I. G. A. A. S., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge

- Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4 (3), 281-290.
- Sari, H., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama di Kelas V SDN 102063 Bangun Bandar. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2 (1), 67-81.
- Septiani, I., Apriani, A. N., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1 (2), 33-42.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2 (2), 216-225.
- Sidyawati, L., Masruroh, R., & Siregar, I. E. (2021). Development of Diorama Learning Media for Fourth Grade Elementary School. *Journal Of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 4 (2), 211-217.
- Sonah, S. (2018). *Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. NLC, Sidoarjo.
- Sutianah, D. C., PD, S., & PD, M. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Qiara Media, Pasuruan.
- Syukri. (2011). Konsep Pembelajaran Menurut al-Qur'an. *Ulumuna: Jurnal Studi Keislaman*, 15 (1), 1-28.
- Tama, A. (2018). *Analisis Butir Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dengan Menggunakan Graded Response Models (GRM)*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Uliyandari, M., Candra, I. N., & Sumpono, S. (2014). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri Kota Bengkulu untuk Mata Pelajaran Kimia. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu*.

Uno, H.B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Puri Cipta Media, Depok.

Widiyono, A., Nuraini, L., Chasannudin, A., Minardi, J., & Jannah, A. M. (2023). Development of “Water Detective” Diorama in Islamic Education through Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). *Jurnal Tarbiyatuna*, 14 (1), 1-15.