

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN  
MEDIA DIORAMA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS V SDN 03 TAMAN MADIUN**

Oleh:

**Octavia Eka Ayuningtyas<sup>1</sup>**

**Hartini<sup>2</sup>**

**Ida Hayati Waluyaningrum<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec.Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118).

Korespondensi Penulis: [octaviaeka155@gmail.com](mailto:octaviaeka155@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to improve the learning outcomes of the 5th-grade students at SD Negeri 03 Taman in the subject of Pancasila Education, specifically in understanding the material about Diversity as Strength. This research involves the use of the Problem-Based Learning (PBL) method with the aid of the media “Diorama of Cultural Diversity in Indonesia.” This research utilizes Classroom Action Research (CAR), which includes three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II. The data collection methods in this study include observation, documentation, tests, and interviews. The subjects of this study are 5th-grade students at SD Negeri 03 Taman, totaling 15 students consisting of 6 female students and 9 male students. The results of this study show that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model and the diorama media “Cultural Diversity in Indonesia” in Pancasila Education lessons can improve the learning outcomes of the 5th-grade students at SD Negeri 03 Taman on the material of diversity as strength. This is evident from the percentage in the first cycle, where 46.67% or 7 students achieved the mastery learning level. In the second cycle, the number of students who experienced an increase in learning mastery reached 86.67% or 13 students. Based on the data analysis*

# **PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA DIORAMA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 03 TAMAN MADIUN**

*in this study, the percentage of students who did not achieve the mastery learning level decreased from 53.33% to 13.33%. It can be concluded that with this percentage, the students have achieved the mastery learning outcomes through the application of the PBL learning model and the use of the diorama media “Cultural Diversity in Indonesia” in the Pancasila Education subject for the 5th-grade students at SD Negeri 03 Taman for the academic year 2025/2026.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Diorama Media, Learning Outcomes.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri 03 Taman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya memahami materi tentang Keanekaragaman Sebagai Kekuatan. Penelitian ini melibatkan penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan bantuan media “Diorama Keberagaman Budaya di Indonesia”. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi tiga tahap: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Metodologi pengumpulan data pada penelitian ini mencakup observasi, dokumentasi, tes, serta wawancara. Subjek penelitian ini meliputi peserta didik kelas 5 di SD Negeri 03 Taman dengan total 15 peserta didik yang terdiri dari 6 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwasannya implementasi model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan media diorama “Keberagaman Budaya di Indonesia” pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar terhadap peserta didik kelas 5 SD Negeri 03 Taman pada materi tentang keanekaragaman sebagai kekuatan. Hal tersebut terbukti dari presentase pada siklus pertama sebesar 46,67% atau 7 peserta didik berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar. Pada siklus kedua, jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan ketuntasan belajar mencapai 86,67% atau 13 peserta didik. Berdasarkan analisis data dalam penelitian, presentase peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan hasil belajar berkurang dari 53,33% menjadi 13,33%. Dapat disimpulkan bahwa pada presentase tersebut telah mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran PBL dan penggunaan media diorama “Keberagaman Budaya di Indonesia” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 SD Negeri 03 Taman pada tahun ajaran 2025/2026.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, Media Diorama, Hasil Belajar.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah kebutuhan dasar yang penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Proses pendidikan dimulai sejak dalam kandungan hingga dewasa yang melibatkan orang tua, masyarakat, dan lingkungan. Pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas hidup dan potensi di bidang sosial, intelektual, keterampilan, dan kreativitas (Helmawati, 2014; Fuad, 2010).

Belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang yang mencakup pemahaman pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai (Rochmania & Restian, 2022). Pendidik berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal (Festiawan, 2020). Hasil belajar menjadi indikator sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan (Hutapea, 2019; Wibowo et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa (Ramen A, 2020; Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Media konkrit tiga dimensi seperti diorama dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan menarik (Yuneva & Suryana, 2022). Media diorama juga dapat dipadukan dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang fokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri (Sukertayasa, 2021).

Namun di SD Negeri 03 Taman guru masih menggunakan media terbatas seperti Lembar Kerja Siswa dan buku paket yang kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media diorama dengan pendekatan PBL terhadap hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Diharapkan penggunaan media yang kreatif dan pendekatan yang relevan dapat membantu siswa lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## **KAJIAN TEORITIS**

Model pembelajaran berbasis masalah atau dikenal dengan *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa berupaya menemukan pemecahan masalah dengan menggunakan informasi dari berbagai sumber serta pengalaman sehari-hari. *Problem Based Learning* (PBL) membiasakan

# **PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA DIORAMA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 03 TAMAN MADIUN**

siswa untuk percaya diri dalam menghadapi masalah dengan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah (Nisaul, 2015).

Media belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu siswa sehingga makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nurrita, 2018; Rasam & Sari, 2018). Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dapat melihat, menyentuh, dan mengalami sendiri media yang dimanfaatkan oleh guru. Ketepatan dan penggunaan media belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Ekayani; Astuti et al., 2017; Audie, 2019). Dengan demikian kreativitas guru dalam memanfaatkan media belajar pada saat proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Media diorama adalah representasi visual tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian, aktivitas, atau peristiwa tertentu dalam bentuk miniatur. Media ini dapat menggambarkan situasi yang terjadi di dunia nyata atau imajinasi yang diperkecil ukurannya untuk tujuan visualisasi dalam pembelajaran (Yuneva & Suryana, 2022). Dalam konteks pendidikan, media diorama digunakan sebagai alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media Diorama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata. Dengan menggunakan media diorama dapat memberikan solusi terhadap permasalahan terkait pemenuhan kebutuhan media pada tema kebudayaan Indonesia (Sa'bani, 2017). Media diorama yang digunakan dalam pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dalam pembelajaran bahwa diorama bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan konsep abstrak ke konsep konkret (Iswandari, 2017).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pendidikan yang mencerminkan perubahan dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang diperoleh selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari seberapa tinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang dibimbing oleh pendidik tersebut (Purba

dkk, 2024). Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal seorang guru perlu memiliki pemahaman tentang berbagai metode pembelajaran yang efektif dan mampu mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ialah pergantian tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pergantian pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Siswa sulit memahami ialah jika masih ada sebagian ketidaksesuaian maupun keserasian antara pola pikir aplikasi guru dengan siswa dalam keyakinan tentang kemampuan siswa yang mempengaruhi pembelajaran di sekolah (Yu et al., 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar di ruang kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Taman yang terletak di Kecamatan Taman, Kota Madiun, dengan melibatkan 15 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, mulai bulan Januari hingga April 2025. Penelitiannya dilakukan setiap hari Kamis sesuai dengan jadwal kelas yang telah disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran inti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini menggunakan lembar pengamatan terhadap aktifitas guru dan peserta didik. Penerapan tes ditunjukkan guna mengukur hasil belajar peserta didik berupa asesmen formatif. Teknik asesmen formatif meliputi soal evaluasi berupa pilihan ganda pada akhir pra-siklus, siklus I dan siklus II. Tahapan penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).

Penelitian ini menerapkan metode analisis data yang mencakup pendekatan kuantitatif serta kualitatif. Untuk menentukan persentase pencapaian hasil belajar peserta didik, rumus yang diterapkan yaitu :

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah semua peserta didik}} \times 100$$

Pengolahan data dilakukan dengan menerapkan metode statistik deskriptif dalam perhitungan nilai rerata yang terkait dengan peningkatan hasil belajar peserta didik SD

# PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA DIORAMA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 03 TAMAN MADIUN

Negeri 03 Taman. Peserta didik dianggap mencapai ketuntasan belajar apabila mereka mencapai nilai minimal (KKM) sebesar 75 sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik

Rentang Nilai	Keterangan Ketuntasan
75 – 100	Tuntas
0 – 74	Belum Tuntas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Langkah awal yang dijalankan peneliti adalah memberikan pretest atau pra siklus untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran pada pra siklus masih menggunakan metode konvensional, di mana guru memberikan penjelasan dan peserta didik mendengarkan secara pasif. Setelah itu, peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik. Hasil penelitian pra siklus di SD Negeri 03 Taman menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi.

**Tabel 2.** Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada Pra Siklus

Nilai	Keterangan Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
75 – 100	Tuntas	3	20%
0 – 74	Belum Tuntas	12	80%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel, dapat dijelaskan bahwa pada pra-siklus, hanya 3 dari 15 peserta didik (20%) yang mencapai ketuntasan yang diharapkan, sedangkan 12 peserta didik lainnya (80%) belum berhasil mencapai target yang ditetapkan. Nilai rata-rata pada tahap pra-siklus adalah 56,86, yang menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi dengan baik.

## Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Diorama Keberagaman Budaya Indonesia. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal evaluasi pada akhir Siklus I.

**Tabel 3.** Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I

Nilai	Keterangan Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
75 – 100	Tuntas	7	46,67%
0 – 74	Belum Tuntas	8	53,33%
Jumlah		15	100%

Pada Siklus I, hanya 7 dari 15 peserta didik (46,67%) yang mencapai ketuntasan, sementara 8 peserta didik lainnya (53,33%) belum mencapai target yang ditetapkan. Nilai rata-rata pada Siklus I adalah 71,086, yang menunjukkan adanya peningkatan, namun pencapaian ketuntasan masih belum optimal. Berdasarkan hasil ini, peneliti merencanakan perbaikan untuk Siklus II.

## Siklus II

Pada Siklus II, tindakan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal evaluasi pada akhir Siklus II untuk melihat keberhasilan pembelajaran.

**Tabel 5.** Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus II

Nilai	Keterangan Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
75 – 100	Tuntas	13	86,67%
0 – 74	Belum Tuntas	2	13,33%
Jumlah		15	100%

Pada Siklus II, 13 dari 15 peserta didik (86,67%) mencapai ketuntasan yang diharapkan, sementara 2 peserta didik (13,33%) masih belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata pada Siklus II adalah 80,853, yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Meskipun masih ada sebagian kecil peserta didik yang

# **PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA DIORAMA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 03 TAMAN MADIUN**

perlu mendapatkan perhatian lebih, secara keseluruhan, hasil pembelajaran mengalami peningkatan yang sangat baik.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengamatan serta wawancara bersama guru di kelas V SD Negeri 03 Taman, terlihat bahwa nilai yang diperoleh peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Masalah utama yang dihadapi adalah kesulitan peserta didik dalam memahami materi mengenai keberagaman kebudayaan di Indonesia, serta rendahnya tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Pada hasil penelitian yang disajikan dalam tabel, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Taman terkait materi "Keanekaragaman Sebagai Kekuatan," baik pada siklus I maupun siklus II. Rata-rata nilai pada pra-siklus adalah 56,86, yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM. Setelah pembelajaran diterapkan pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 71,086, dan kemudian meningkat lagi menjadi 80,853 pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan hasil belajar yang maksimal dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka mengenai keberagaman budaya Indonesia.

Selama penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan penggunaan media diorama kebudayaan Indonesia, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan semangat luar biasa dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang tercapai sangat berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik dalam kelas. Hal ini terlihat dari semangat peserta didik yang berebut maju untuk menggunakan media diorama dan menunjukkan ketertarikan besar terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model PBL dan media pembelajaran berperan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media diorama bertemakan "Keanekaragaman Budaya di Indonesia" terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keanekaragaman Sebagai Kekuatan di kelas 5 SD Negeri 03 Taman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 46,67% peserta didik mencapai ketuntasan pada siklus I, yang meningkat menjadi 86,67% pada siklus II. Implementasi media diorama membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia secara visual, mendukung kolaborasi, dan memperkaya pengalaman mereka dalam belajar.

### **Saran**

Dari hasil penelitian ini disarankan bagi guru sebaiknya menerapkan media dan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi yang diajarkan untuk memastikan relevansi dan keterkaitan yang optimal. Hal ini dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar. Pendidik perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Amalia, N. F., & Pujiastuti, E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu melalui Model PBL. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016, 523–531.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. In 2020.
- Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, hal. 2.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.
- Iswandari, Ani. (2017). *Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didika Kelas Autis Kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN  
MEDIA DIORAMA KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS V SDN 03 TAMAN MADIUN**

- Magdalene, D., Wulandari, R., & Setyorini, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 112-120.
- Muchtar, E., Yuneva, D., & Suryana, N. (2023). Media Diorama Sebagai Alat Pembelajaran Visual dalam Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(4), 210-225.
- Mushfi, A., Wulandari, R., & Suryana, A. (2023). Pemanfaatan Media Diorama dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 88-101.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Nursehah, R., & Ristianingsih, S. (2022). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(2), 156-165.
- Ramen A, P. dk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Wulandari, R., Muchtar, E., & Syahid, M. (2024). Implementasi Media Diorama dalam Pembelajaran Berbasis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1), 67-75.
- Yuneva, H. A., & Suryana, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 3(3), 125–130.