

**PENGARUH MEDIA DIORAMA LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR
MURID KELAS II PADA MATERI KERUSAKAN LINGKUNGAN SDN REJOSARI
01**

M. Daffa' Syubbanul Yaum¹, Melani Awalia Wigati², Muhammad Eko Munandar
Rifki³, Aries Tika Damayani⁴, Mintyas Budiastuti⁵
^{1,2,3,4,5} PPG PGSD Universitas PGRI Semarang
¹wigatimelaniawalia@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of second-grade students at SDN Rejosari 01 on environmental damage material. The learning process was still dominated by lecture methods and textbooks, causing students difficulty in understanding abstract concepts. This study aimed to determine the effect of environmental diorama media on students' learning outcomes regarding environmental damage material. The study used a quantitative approach with a pre-experimental design through a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 27 second-grade students at SDN Rejosari 01. Data collection techniques used learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data analysis used descriptive quantitative analysis. The results showed an increase in students' learning outcomes after using environmental diorama media. The average pretest score of 57.04 increased to 89.63 in the posttest. Students also became more active, enthusiastic, and easier to understand the material during the learning process. The use of diorama media helped students understand the relationship between human behavior and environmental damage concretely through three-dimensional visualization. Therefore, environmental diorama media is effective in improving elementary school students' learning outcomes on environmental damage material.

Keywords: *diorama media, learning outcomes, Civic Education, environmental damage, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas dua di SDN Rejosari 01 pada materi kerusakan lingkungan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kesulitan memahami konsep abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama lingkungan terhadap hasil belajar siswa mengenai materi kerusakan lingkungan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental melalui Desain Pretest-Posttest Satu Kelompok. Sampel terdiri dari 27 siswa kelas dua di SDN Rejosari 01. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media diorama lingkungan. Rata-rata skor pretest 57,04 meningkat menjadi 89,63 pada posttest. Siswa juga menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi selama proses pembelajaran. Penggunaan media diorama membantu siswa memahami hubungan antara perilaku manusia

dan kerusakan lingkungan secara konkret melalui visualisasi tiga dimensi. Oleh karena itu, media diorama lingkungan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tentang materi kerusakan lingkungan.

Kata kunci: media diorama, hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, kerusakan lingkungan, sekolah dasar

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan dan keterampilan murid sejak usia dini. Pada jenjang sekolah dasar, murid tidak hanya dituntut mampu membaca dan menulis, tetapi juga memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, diperlukan tenaga pendidik yang profesional, memenuhi

kompetensi dan persyaratan yang dibutuhkan, memiliki keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan siswa untuk membantu mengembangkan daya pikir siswa tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman siswa sesuai dengan usia perkembangannya. Proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila penting untuk dipelajari karena berisi kehidupan bernegara. Pendidikan Pancasila merupakan suatu mata pelajaran yang mengajarkan ideologi bangsa untuk membentuk warga negara Indonesia yang baik, mencintai tanah air, serta memiliki semangat nasionalisme Indonesia

yang diajarkan kepada anak sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar (Akhyar & Dewi, 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang mengajarkan norma, nilai, dan moral (Ambarwati, dkk 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu diajarkan kepada siswa agar siswa mengetahui nilai-nilai luhur dan moral, sehingga bisa mempelajari tentang kerja sama, tanggung jawab dan sebagainya. Masih banyak yang berpikir bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila sulit karena hanya memuat konsep-konsep yang harus diingat atau dihafalkan, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari mata pelajaran lain.

Salah satu mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan agar murid mampu menjadi warga negara yang baik, memahami hubungan karakteristik lingkungan, serta memiliki sikap peduli terhadap lingkungan sekitar. Namun, pada pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran, khususnya

pada murid kelas rendah. (Gustina *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal selama kegiatan PPL di kelas II D SDN Rejosari 01, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Guru lebih sering menjelaskan materi secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian murid terlihat kurang fokus, mudah bosan, berbicara sendiri dengan teman, serta kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut juga terlihat pada materi kerusakan lingkungan. Materi ini membahas tentang pencemaran lingkungan, banjir, sampah, dan kerusakan alam yang sebenarnya cukup dekat dengan kehidupan murid. Akan tetapi, murid masih mengalami kesulitan memahami materi karena konsep yang dijelaskan bersifat abstrak. Akibatnya, hasil belajar murid masih belum maksimal dan beberapa murid memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berlandaskan permasalahan tersebut, salah satu faktor yang

menyebabkan rendahnya pemahaman murid di pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah media yang digunakan belum efektif. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran dan media yang efektif sehingga menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, Penelitian sebelumnya (Nugraha dkk, 2025), mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif diorama berbasis *Augmented Reality* (AR) efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa media diorama fisik tetap menjadi media yang efektif, praktis, dan mudah diimplementasikan dipembelajaran di Sekolah Dasar khususnya di kelas rendah untuk mencapai hasil belajar kognitif. Selain itu, penelitian lainnya (Angel dkk, 2025) telah mengembangkan media diorama untuk materi gotong royong pada siswa kelas IV. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas II (fase A) untuk materi kerusakan lingkungan, yang memiliki karakteristik psikologis murid yang membutuhkan media konkret yang

lebih sederhana dibandingkan murid kelas IV."

Aris (2022) Mengungkapkan, diorama merupakan representasi mini dari suatu pemandangan nyata yang disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Melalui penggunaan diorama, Murid tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pengembangan media diorama untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD pada materi mencegah kerusakan lingkungan sangat krusial karena dapat membantu Murid memahami materi dengan lebih detail, meningkatkan motivasi serta minat belajar, serta mendukung guru dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Ini juga akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan pancasila di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis diorama pada materi gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD. Diorama sebagai media pembelajaran akan dirancang secara menarik dan relevan dengan kebutuhan Murid

serta isi materi. Harapannya, penggunaan media diorama dapat memperkuat pemahaman Murid terhadap pentingnya mencegah kerusakan lingkungan dengan gotong royong dalam kehidupan sosial, menumbuhkan empati, serta meningkatkan efektivitas proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media ini harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan kesesuaian dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Lingkungan terhadap Hasil Belajar Materi Kerusakan Lingkungan pada Murid Kelas II SDN Rejosari 01”.

2. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media diorama lingkungan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas II pada materi kerusakan lingkungan di SDN Rejosari 01?

3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila

materi kerusakan lingkungan pada murid kelas II SDN Rejosari 01.

4. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi kerusakan lingkungan pada murid kelas II SDN Rejosari 01.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi kerusakan lingkungan pada murid kelas II SDN Rejosari 01.

5. Manfaat Penelitian

• Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis yaitu untuk memberikan landasan teoritis mengenai efektivitas penggunaan media tiga dimensi berupa diorama lingkungan dalam menjembatani pemahaman konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret pada anak usia sekolah dasar dan menjadi referensi ilmiah ilmiah bagi pengembangan teori pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan /PKN yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada murid (*student-centered learning*),

khususnya pada materi yang berkaitan dengan nilai-nilai peduli lingkungan.

• **Praktis**

- **Bagi Murid:** Meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep secara konkret.
- **Bagi Guru:** Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kebosanan murid.
- **Bagi Sekolah:** Memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu lulusan melalui perbaikan hasil belajar murid.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rejosari 01 Semarang, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pada desain ini, penelitian dilakukan hanya pada satu kelas, yaitu kelas II D SDN Rejosari 01. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Experimental Design dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan penelitian ini dipilih

karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. *One group pretest-posttest design* ini terdapat pretest, sebelum memberi perlakuan, murid terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal murid. Selanjutnya, murid diberikan pembelajaran menggunakan media diorama lingkungan. Setelah proses pembelajaran selesai, murid diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media diorama. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar murid kelas II D pada materi kerusakan lingkungan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui karena dapat dibandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2009).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O1 : Nilai Pre-test

O2 : Nilai Post-test

X : Pengaruh Media diorama lingkungan terhadap hasil belajar murid kelas II

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas II SDN Rejosari 01 tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian menggunakan satu kelas, yaitu kelas II D SDN Rejosari 01 yang berjumlah 27 murid sebagai data sampel aktif yang mengikuti seluruh rangkaian pretest dan posttest.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Kelas II D dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, murid pada kelas tersebut masih mengalami kesulitan memahami materi kerusakan lingkungan dan hasil belajar murid masih perlu ditingkatkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda. Tes

diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu pretest dan posttest.

Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal murid sebelum penggunaan media diorama lingkungan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar murid setelah penggunaan media diorama lingkungan.

Soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi kerusakan lingkungan. Adapun indikator yang digunakan meliputi:

1. Menjelaskan akibat membuang sampah di sungai.
2. Mengidentifikasi penyebab banjir.
3. Menjelaskan dampak lingkungan yang kotor.
4. Menyebutkan cara menjaga kebersihan lingkungan.
5. Menganalisis penyebab selokan tersumbat.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru kelas untuk mengetahui kesesuaian soal dengan materi pembelajaran dan

karakteristik murid kelas II sekolah dasar.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar murid.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi:

- **Menghitung Nilai Rata-rata**

Nilai rata-rata digunakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar murid sebelum dan sesudah penggunaan media diorama lingkungan.

- **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang dianalisis. Uji yang digunakan adalah uji *Lilliefors*.

- **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired

Sample t-Test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar murid. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis uji t yang digunakan untuk Membandingkan nilai sebelum diberi perlakuan dengan nilai sesudah diberi perlakuan (uji *paired samples t-test*). Untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data *one group pretest posttest design*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II D SDN Rejosari 01 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar materi kerusakan lingkungan. Penelitian dilakukan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design, yaitu dengan memberikan tes sebelum perlakuan (pretest) dan tes sesudah perlakuan (posttest). Sebelum proses pembelajaran menggunakan media diorama

dilaksanakan, murid terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal murid pada materi kerusakan lingkungan. Berdasarkan hasil pretest, sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat dari jawaban murid yang masih kurang tepat pada beberapa indikator soal, seperti penyebab banjir, dampak membuang sampah sembarangan, dan cara menjaga lingkungan. Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, Murid kelas II SD masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mampu berpikir logis, akan tetapi dalam menentukan pilihan lebih bergantung pada objek fisik atau visual untuk memahami konsep abstrak. Media diorama bertindak sebagai *scaffolding* visual yang bisa menjadikan materi kerusakan lingkungan seperti banjir dan polusi menjadi objek tiga dimensi yang dapat diamati langsung, sehingga memfasilitasi proses penyampaian informasi ke dalam struktur kognitif murid.

Pada saat pretest berlangsung, beberapa murid terlihat masih bingung dalam memahami pertanyaan yang diberikan. Selain itu, murid juga masih

kesulitan membedakan perilaku yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan dan perilaku yang dapat menjaga kebersihan lingkungan.

Setelah dilakukan pretest, proses pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan media diorama lingkungan. Media diorama yang digunakan menampilkan miniatur lingkungan yang mengalami kerusakan, seperti sungai yang dipenuhi sampah, saluran air tersumbat, banjir, dan tanah gundul. Melalui media tersebut, murid dapat melihat secara langsung bentuk kerusakan lingkungan yang sebelumnya hanya dijelaskan melalui buku atau penjelasan lisan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, murid terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Banyak murid mulai memperhatikan penjelasan guru, bertanya mengenai isi diorama, serta memberikan pendapat mengenai penyebab dan dampak kerusakan lingkungan. Penggunaan media diorama juga membuat murid lebih mudah memahami hubungan antara perilaku manusia dengan terjadinya kerusakan lingkungan.

Setelah pembelajaran menggunakan media diorama selesai dilaksanakan, murid diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar murid. Berdasarkan hasil posttest, terjadi peningkatan hasil belajar murid dibandingkan sebelum penggunaan media diorama. Sebagian besar murid sudah mampu menjawab pertanyaan dengan lebih baik, terutama pada indikator menjelaskan penyebab banjir, akibat membuang sampah sembarangan, dan cara menjaga lingkungan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama membantu murid memahami materi secara lebih konkret. Murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati visualisasi lingkungan secara langsung melalui bentuk tiga dimensi. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar murid kelas II D SDN Rejosari 01.

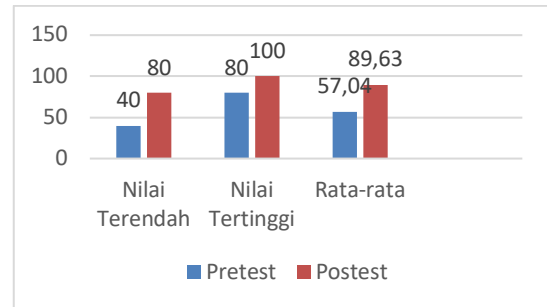


Diagram 1. Hasil Pretest Posttest

Berdasarkan data diatas nilai *pretest* yang diperoleh murid masih sangat rendah dengan persentase ketuntasan hanya sebesar 32%. Sedangkan pada hasil *posttest* jumlah murid yang memiliki hasil belajar tuntas mencapai 27 murid dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Nilai terendah yang diperoleh murid pada saat *pretest* yaitu 40 dan nilai tertinggi 80. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran sehingga murid kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Setelah pemberian perlakuan dengan berbantu media diorama dapat dilihat hasil *posttest* dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Hal ini merupakan hasil dari perlakuan berbantu media diorama sehingga hasil belajar murid meningkat.

Hal itu sejalan dengan Teori Belajar Bermakna David Ausubel, Pada peningkatan hasil belajar dari

rata-rata 57,04 menjadi 89,63 telah menunjukkan terjadinya pembelajaran bermakna. Pembelajaran dapat dimaksudkan bermakna karena murid mampu mengaitkan materi kerusakan lingkungan dengan fenomena nyata yang ditemui dikehidupan sehari-hari. Media diorama berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan konsep teoretis dalam buku teks dengan realitas visual, sehingga murid tidak sekadar menghafal, tetapi bisa memahami hubungan sebab-akibat antara perilaku manusia dan kerusakan lingkungan secara mendalam.

Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui data nilai *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji *lilliefors* pada taraf signifikan sebesar 5%, dengan kriteria “Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Data hasil perhitungan menggunakan uji *lilliefors* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Nilai Pre Test

Data	Posttest
Lhitung	0,091
Ltabel	0,159

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data *pretest* diperoleh nilai L_{hitung} 0,091 dengan taraf signifikan 5% $n = 27$, maka diperoleh L_{tabel} 0,159. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Akhir

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui data nilai *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji *lilliefors* pada taraf signifikan sebesar 5%, dengan kriteria “Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Data hasil perhitungan menggunakan uji *lilliefors* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Nilai Post Test

Data	Posttest
Lhitung	0,075
Ltabel	0,159

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data *posttest* diperoleh nilai Lhitung 0,075 dengan taraf signifikan 5% $n = 27$, maka diperoleh Ltabel 0,159. Karena Lhitung < Ltabel maka artinya data berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji paired sample t test, dengan menggunakan data yang berdistribusi normal.

Hipotesis statistik yang akan di uji sebagai berikut:

H_0 : Pengaruh penggunaan media diorama lingkungan tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas II.

H_a : Pengaruh penggunaan media diorama lingkungan efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas II.

Hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

	t	Sig. (2-tailed)
Pretest-posttest	16.602	.000

Data hasil penelitian yang normal tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t yang bertujuan Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi kerusakan lingkungan pada murid kelas II SDN Rejosari 01. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan diperoleh nilai uji t menggunakan paired sample t test $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, maka dapat diartikan ada pengaruh penggunaan media diorama lingkungan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi kerusakan lingkungan pada murid kelas II SDN Rejosari 01.

Proses pembelajaran menggunakan media *Diorama Lingkungan* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas II D SD Negeri Rejosari 01 diperoleh data hasil penghitungan dengan menggunakan Uji t dengan taraf signifikansi 5%, Paired Sample t test $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perolehan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* juga menunjukkan adanya perbedaan yaitu hasil *pretest* sebesar 57,04 sedangkan perolehan rata-rata hasil *posttest* sebesar 89,63. Perhitungan persentase hasil belajar *pretest* 32% dan *posttest* 100%, maka persentase hasil belajar *posttest* lebih baik dibandingkan *pretest*.

Pada penggunaan media diorama lingkungan di kelas II D memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PKN materi kerusakan lingkungan pada murid kelas II D. Penggunaan media diorama membantu murid memahami materi pembelajaran secara lebih konkret karena murid dapat melihat visualisasi lingkungan secara langsung melalui bentuk tiga dimensi.

Sebelum penggunaan media diorama, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan

penggunaan buku paket sehingga sebagian murid terlihat kurang aktif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Setelah penggunaan media diorama lingkungan, murid menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi kerusakan lingkungan.

Peningkatan hasil belajar murid terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Murid lebih mampu menjelaskan penyebab banjir, dampak membuang sampah sembarangan, serta cara menjaga lingkungan dengan baik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media diorama juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Murid menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, dan berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media diorama lingkungan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid sekolah dasar, khususnya pada materi kerusakan lingkungan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Pengaruh media diorama lingkungan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Rejosari 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Dayu, R. P., Muhammad, N., Erni, & Safitri, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1542-1550.
- Depdiknas. 2008. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Fath, A. M. A. (2022). Media Papan Kain Flanel Untuk Mencegah Kebosanan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Untuk Mendukung Program Go Green di Sd Negeri Semanten. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 8(2), 1320-1325.
- Gustina, P. I., Ramadan, S., Oktaviani, E. H., & Surani, D. (2024). Faktor-Faktor Kesulitan Dalam Pembelajaran Murid Kelas 1 Sekolah Dasar Negri Kubang Sepat II. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(22), 1067-1074.
- Hikam, M. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran Diorama Gotong Royong (DIGO) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9), 1-12.
- Mufi, Yulianingsih. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELECTUAL (SAVI) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI SD/MI. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024.
- NAJIKHA, H. (2025). KEEFEKTIFAN MODEL PBL BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SIKLUS HIDROLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS IV SDN KALICARI 02 SEMARANG (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI SEMARANG).
- Pratama, H., & Fitriani, N. (2021). Kendala Implementasi Media Diorama dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 99-105.
- Nugraha, I. M. B. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media Interaktif Diorama Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(3), 2779-2786.
- Angel, B. R., Lita, J. D. N., & Oktaviana, N. A. (2025). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Disekolah

Dasar Kelas 4 Materi Gotong Royong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1(6), 146-148.

Ni'maturrohmah, B., Chamdani, M., & Wahyono, W. Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila tentang Perilaku dan Sikap Menjaga Lingkungan pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Bumirejo. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13(2).