Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Volume 14, Number 9, September 2026, Halaman 2208-2221

Tersedia Online di: https//:ejournal.unesa.ac.id/
P-ISSN: 2552-3405 | E-ISSN: 3124-4149

Pengembangan Media "DIPAKSA" (Diorama Papercaft Kelahiran Pancasila 3D) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar

Fitriyatul Maghfiroh[1*], Hendrik Pandu Paksi[2], Maretha Dellarosa[3], Vicky Dwi Wicaksosno[4]

[1*234]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
[*]fitriyatul.22062@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 14-06-2026 Accepted: 19-09-2026 Published: 30-09-2026

ABSTRAK

Materi Sejarah Kelahiran Pancasila pada kelas V memuat tokoh, tanggal, dan rangkaian peristiwa yang perlu dipahami secara berurutan. Hasil analisis awal di SDN Prambon 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang tertarik ketika pembelajaran berkaitan dengan membaca dan mengingat informasi sejarah. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media "DIPAKSA" (Diorama Papercraft Kelahiran Pancasila 3D). Pengembangan ini bertujuan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil validasi memperoleh persentase 85,71% dari ahli materi, 81,25% dari ahli media, dan 71,43% dari ahli bahasa. Kepraktisan ditunjukkan melalui respons guru sebesar 100% dan peserta didik sebesar 93,3%. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 65,42 pada pretest menjadi 90,00 pada posttest, dengan N-Gain 0,70 atau 70,96% berkategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media DIPAKSA 3D valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kelahiran Pancasila.
Kata kunci: Sejarah Kelahiran Pancasila, Media DIPAKSA 3D, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The subject matter regarding the history of the birth of Pancasila for fifth-grade students involves key figures, dates, and a sequence of events that must be understood chronologically. Preliminary analysis at SDN Prambon 2 Sidoarjo revealed that students lacked interest in lessons requiring the reading and memorization of historical information. This situation prompted the development of the "DIPAKSA" media (a 3D Papercraft Diorama of the Birth of Pancasila). This development aimed to produce a valid, practical, and effective learning tool to improve the learning outcomes of fifth-grade students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observations, interviews, expert validation, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. Validation results showed scores of 85.71% from the subject matter expert, 81.25% from the media expert, and 71.43% from the language expert. Practicality was demonstrated by a 100% positive response rate from teachers and 93.3% from students. Average learning outcomes improved from 65.42 on the pretest to 90.00 on the posttest, with an N-Gain of 0.70 (or 70.96%), falling into the high category. These results indicate that the DIPAKSA 3D media is valid, practical, and effective for use in teaching the history of the birth of Pancasila.
***Keywords**: History of the Birth of Pancasila, DIPAKSA 3D Media, Learning Outcomes, Elementary School.*

Pengutipan APA:
Maghfiroh, F., Paksi, H.P., Dellarosa, M., & Wicaksono, V.D,. (2026). Pengembangan Media "DIPAKSA" (Diorama Papercaft Kelahiran Pancasila 3D) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14*(9).

This is an open access article under the CC BY SA license

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar materi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Alifah & Suranto, 2024). Salah satu pembelajaran yang memiliki peran dalam membentuk pengetahuan sekaligus karakter adalah Pendidikan Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman kehidupan berbangsa perlu dikenalkan kepada peserta didik sejak dini melalui pembelajaran yang dapat menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan mereka (Mas et al., 2023). Salah satu materi yang penting dipelajari adalah sejarah kelahiran Pancasila karena memuat proses perjuangan dan pemikiran para tokoh bangsa dalam merumuskan dasar negara. Materi tersebut mencakup berbagai tokoh, tanggal, dan rangkaian peristiwa sehingga pemahamannya membutuhkan penyajian yang runtut dan mudah diamati (Diah & Irwan, 2023).

Kebutuhan terhadap penyajian materi yang lebih konkret terlihat dari hasil pra-observasi di SDN Prambon 2 Sidoarjo. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V dan pengamatan pembelajaran, guru telah menggunakan berbagai model, metode, PowerPoint, dan video sebagai media pembelajaran. Namun, pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila masih terdapat peserta didik yang kurang tertarik dalam membaca dan mengingat informasi tentang tokoh, tahun, serta urutan peristiwa. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga belum merata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih sesuai untuk menyajikan materi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami peserta didik. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang belum merata dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk menyajikan materi secara lebih konkret, memperjelas informasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami (Daniyati et al., 2023).

Diorama papercraft 3D menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Diorama menyajikan suatu objek atau peristiwa dalam bentuk tiga dimensi sehingga peserta didik dapat memperoleh gambaran visual yang lebih nyata (Sarah & Sati, 2021). Sementara itu, papercraft merupakan seni membuat objek menggunakan bahan kertas yang dapat memberikan pengalaman visual tiga dimensi (Maryuni & Sari, 2023). Kedua konsep tersebut kemudian dipadukan menjadi media diorama papercraft 3D yang dibuat dengan gaya blok sehingga memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti secara khusus mengembangkan media DIPAKSA 3D bergaya Roblox dengan lima rangkaian peristiwa untuk memvisualisasikan kronologi Sejarah Kelahiran Pancasila pada peserta didik kelas V sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media DIPAKSA (Diorama Papercraft Kelahiran Pancasila 3D) pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila untuk peserta didik kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media

yang dikembangkan. Keefektifan media ditinjau dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media DIPAKSA 3D. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang konkret dan menarik bagi guru serta membantu peserta didik memahami materi Sejarah Kelahiran Pancasila secara lebih jelas dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Model ini digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media DIPAKSA (Diorama Papercraft Kelahiran Pancasila 3D) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran. Pada tahap analisis dilakukan pra-observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, kondisi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Tahap perancangan mencakup penyusunan desain media, materi, storyboard, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media DIPAKSA 3D, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta perbaikan produk berdasarkan masukan dari validator.

Tahap implementasi dilakukan setelah media melalui proses validasi dan perbaikan. Media DIPAKSA 3D diterapkan pada pembelajaran materi Sejarah Kelahiran Pancasila di kelas V SDN Prambon 2 Sidoarjo. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi menggunakan media DIPAKSA 3D dan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, angket respons diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil pengembangan berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Penelitian dilaksanakan di SDN Prambon 2 Sidoarjo pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek peserta didik kelas V. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media DIPAKSA 3D pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila.

HASIL

Pengembangan media DIPAKSA (Diorama Papercraft Kelahiran Pancasila 3D) dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan.

1. Tahap Analisis (Analyze)

   Tahap Analyze dilakukan melalui pra-observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Prambon 2 Sidoarjo. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi Sejarah Kelahiran Pancasila memiliki beberapa informasi yang perlu dipahami secara runtut, terutama berkaitan dengan tokoh, peristiwa, dan tahun penting. Peserta didik masih mengalami kesulitan ketika pembelajaran banyak mengandalkan kegiatan membaca dan mengingat informasi sejarah. Media yang digunakan sebelumnya juga masih terbatas sehingga diperlukan media yang dapat memberikan gambaran peristiwa secara lebih konkret. Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Perancangan (Design)

   Pada tahap perancangan diawali dengan menentukan materi, tujuan pembelajaran, desain visual, serta storyboard media. Diorama dirancang menjadi lima bagian yang menggambarkan kronologi sejarah kelahiran Pancasila, yaitu BPUPKI, tiga tokoh pengusul dasar negara, Panitia Sembilan, Proklamasi, dan PPKI. Tokoh dan latar setiap peristiwa dibuat dalam bentuk karakter tiga dimensi bergaya kartun blok agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Storyboard digunakan sebagai pedoman untuk menjaga keterurutan peristiwa dan kesesuaian antara tampilan media dengan materi pembelajaran.

Tabel 1. Desain Awal Media DIPAKSA

No	Desain	No	Desain
1.	 Tokoh KRT Radjiman Wedyodiningrat, perwakilan Jepang, ketua muda I dan II, serta anggota BPUPKI divisualisasikan dalam bentuk karakter bergaya Roblox.	2.	 Tokoh Mohammad Yamin, Soepomo, dan Ir. Soekarno sedang ditampilkan menyampaikan gagasan dalam sidang.

3.		4.	
	Tokoh Panitia Sembilan ditampilkan sedang berdiskusi mengelilingi meja perundingan.		Tokoh Ir. Soekarno ditampilkan pada saat pembacaan teks Proklamasi ditemani oleh Mohammad Hatta, disertai beberapa tokoh pendukungnya.
5.			
	Tokoh Mohammad Hatta, anggota PPKI, serta perwakilan Jepang (Nishijima) divisualisasikan sedang mengikuti sidang.		

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, media Diorama Papercraft 3D direalisasikan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang dihasilkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media sebelum digunakan pada tahap implementasi.

a. Validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa

Validasi ahli materi, media, dan bahasa dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, kualitas tampilan media, serta ketepatan dan kejelasan penggunaan bahasa. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan untuk memastikan media Diorama Papercraft 3D layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Kesesuaian isi materi Penyajian Materi	28	24	85, 71%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 24 dari skor maksimal 28. Jika dihitung dalam bentuk persentase, nilai yang diperoleh adalah 85,71%. Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian isi materi dan penyajian materi. Berdasarkan hasil tersebut, media DIPAKSA 3D termasuk dalam kategori sangat valid dari sisi materi. Artinya, materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Tampilan Media Keefektifan Media Pemilihan Media Kejelasan Penggunaan	48	39	81, 25%	Sangat Valid

Hasil hasil validasi ahli media memperoleh skor 39 dari skor maksimal 48, dengan persentase sebesar 81,25%. Penilaian ahli media meliputi tampilan media, keefektifan media, pemilihan media, serta kejelasan penggunaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media DIPAKSA 3D berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, dari segi tampilan dan penggunaannya, media dinilai sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Kelayakan Bahasa Penyajian Bahasa	28	20	71, 43%	Valid

Teknik Penyampaian	

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor 20 dari skor maksimal 28. Persentase yang diperoleh yaitu 71,43%, sehingga media termasuk dalam kategori valid. Penilaian dilakukan pada aspek kelayakan bahasa, penyajian bahasa, dan teknik penyampaian. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah cukup jelas dan sesuai untuk membantu peserta didik memahami informasi yang disampaikan.

b. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan kepada lima peserta didik. Kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media DIPAKSA 3D dan diberikan posttest setelah pembelajaran selesai. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

No	Nama	Pre-test	Post-test	N-gain	Kategori	N-gain (%)
1.	ADS	50	80	0.60	Sedang	60.00
2.	ACL	70	100	1.00	Tinggi	100.00
3.	AA	65	90	0.71	Tinggi	71.43
4.	DNK	50	80	0.60	Sedang	60.00
5.	MAA	55	85	0.67	Sedang	66.67

Berdasarkan hasil uji coba produk, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media Diorama Papercraft 3D. Rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 71,62% dan termasuk kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Diorama Papercraft 3D dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan dapat diimplementasikan di kelas V SDN Prambon 2 Sidoarjo.

4. Tahap Implementasi (implementation)

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Prambon 2 Sidoarjo untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media Diorama Papercraft 3D. Kepraktisan

media diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran, sedangkan keefektifan dan hasil belajar dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media Diorama Papercraft 3D untuk membantu peserta didik memahami materi Sejarah Kelahiran Pancasila secara lebih konkret dan runtut. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media DIPAKSA, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Aspek	Responden	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
Kesesuaian, kemudahan, kejelasan, kemenarikan penggunaan media	Guru	52	52	100%	Sangat Praktis
Ketertarikan, pemahaman, dan tampilan media	Peserta didik	60	56	93, 3%	Sangat Praktis

Hasil angket guru memperoleh presentase 100% dalam kategori sangat praktis, sedangkan peserta didik memperoleh presentase 93, 3% dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut Hal tersebut menunjukkan bahwa media DIPAKSA 3D praktis digunakan dan mendapat respons positif dari guru maupun peserta didik dalam pembelajaran.

Keefektifan media DIPAKSA diketahui melalui perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik. Pretest diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran selesai. Kedua hasil tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Selanjutnya, hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil perolehan nilai peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil *Pretest* dan *Postest*

Kelas	Rata-rata *Pretest*	Rata-rata *Posttest*	Persentase Ketuntasan *Pretest*	Persentase Ketuntasan *Postest*
Kelas V	65,42	90,00	8,33%	100%

Berdasarkan Tabel 7, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Diorama Papercraft 3D. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari

65,42 pada pre-test menjadi 90,00 pada post-test. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan, yaitu dari 8,33% pada pre-test menjadi 100% pada post-test. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media DIPAKSA 3D, seluruh peserta didik telah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan. Selain melihat perubahan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, peningkatan hasil belajar selanjutnya dianalisis menggunakan perhitungan N-gain. Hasil perhitungan N-gain dari masing-masing peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Uji coba produk	5	.60	1.00	.7162	.16583
Kelas V	12	.43	1.00	.7096	.13304

Berdasarkan hasil uji N-gain, uji coba produk memperoleh rata-rata sebesar 71,62% dan kelas V memperoleh rata-rata sebesar 70,96%, yang keduanya termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media DIPAKSA 3D. Dengan demikian, penggunaan media DIPAKSA 3D dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau kualitas media berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba, respons guru dan peserta didik, serta hasil belajar yang diperoleh setelah media digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Diorama Papercraft 3D telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V sekolah dasar.

Hasil evaluasi juga menjadi dasar untuk menyempurnakan produk agar lebih mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan identitas pada tokoh, pembesaran papan petunjuk, penyatuan komponen diorama pada papan kayu, serta penambahan tokoh Mohammad Hatta pada adegan Proklamasi. Setelah dilakukan penyempurnaan, media memiliki tampilan yang lebih jelas dan informasi yang disajikan lebih lengkap sesuai dengan materi pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Akhir Media DIPAKSA 3D

Produk Awal	Revisi Awal	Revisi Akhir
		
Sebelum revisi, pada setiap latar masih belum ada papan penunjuk maupun papan identitas.	Setelah dilakukan revisi, pada setiap latar masih hanya diberikan papan penunjuk saja.	Berdasarkan hasil uji coba produk, media diorama papercraft melakukan revisi menambahkan papan identitas setiap tokoh.
		
Sebelum revisi, desain media diorama belum menjadi satu kesatuan yang disusun dalam papan kayu.	Setelah dilakukan revisi, seluruh bagian latar sudah disusun menjadi satu kesatuan pada papan kayu.	Berdasarkan hasil uji coba produk, ditambahkan tulisan "Diorama Papercraft 3D" pada bagian depan untuk memberikan identitas pada media.
		
Sebelum revisi, papan petunjuk yang terdapat	Setelah dilakukan revisi, ukuran papan petunjuk diperbesar sehingga tulisan	Berdasarkan hasil uji coba produk, ditambahkan karakter Moh. Hatta sebagai pendamping Ir. Soekarno

masih berukuran kecil sehingga tulisan kurang terlihat dan sulit dibaca	menjadi jelas dan mudah dibaca.	dalam peristiwa pembacaan proklamasi.

PEMBAHASAN

Pengembangan media Diorama Papercraft 3D pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini membantu proses pengembangan dilakukan secara bertahap, mulai dari mengenali kebutuhan peserta didik, merancang media, mengembangkan produk, hingga melakukan perbaikan setelah media digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap tahap dalam ADDIE dapat membantu menghasilkan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik (Safitri & Aziz, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa ADDIE dapat digunakan secara sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun juga menyatakan bahwa tahapan dalam ADDIE dapat membantu proses pengembangan produk pembelajaran dilakukan secara terarah (Syahid et al., 2024; Latip, 2022).

Media Diorama Papercraft 3D dikembangkan dengan tampilan tokoh yang terinspirasi dari karakter permainan Roblox. Penggunaan gaya tersebut membuat tampilan tokoh menjadi lebih sederhana, menarik, dan dekat dengan karakter visual yang dikenal peserta didik. Bentuk tiga dimensi pada media juga membantu peserta didik melihat tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa sejarah secara lebih nyata. Dengan demikian, unsur visual pada media tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga membantu menyajikan materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Hal tersebut sejalan dengan Ibrahim et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif. Media yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Sartimah, 2025).

Kevalidan media DIPAKSA menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan materi Sejarah Kelahiran Pancasila, tujuan pembelajaran, tampilan, dan bahasa untuk peserta didik sekolah dasar. Proses validasi dan revisi dilakukan untuk memperbaiki bagian media yang masih perlu diperjelas, terutama pada tampilan dan informasi. Hal ini penting karena media pembelajaran harus memiliki isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi secara bertahap dapat membantu menghasilkan media yang lebih layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Nurmilawati & Zunaidah, 2023). Hasil ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa media diorama dapat mendukung pembelajaran apabila isi dan penyajiannya disesuaikan dengan materi (Sefhira et al., 2025).

Kepraktisan media DIPAKSA menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Bentuk diorama yang konkret membantu guru menjelaskan tokoh dan rangkaian peristiwa Sejarah Kelahiran Pancasila secara lebih runtut. Peserta didik juga dapat

mengamati setiap bagian media secara langsung tanpa langkah penggunaan yang rumit. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa papercraft dapat memberikan pengalaman belajar melalui bentuk visual tiga dimensi (Maryuni & Sari, 2023). Pendapat lain juga menunjukkan bahwa papercraft dapat menghadirkan objek pembelajaran dalam bentuk yang lebih nyata sehingga mudah diamati peserta didik (Yuliantino et al., 2024).

Keefektifan media DIPAKSA ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media. Diorama membantu peserta didik memahami materi melalui gambaran tokoh dan peristiwa yang disusun berdasarkan urutan sejarah kelahiran Pancasila. Materi yang sebelumnya banyak dipahami melalui membaca dan mengingat dapat disajikan dalam bentuk visual yang lebih konkret. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah menghubungkan tokoh dengan peristiwa yang dipelajari. Hasil ini sejalan dengan pendapat yang menunjukkan bahwa media diorama dapat membantu pemahaman dan hasil belajar melalui penyajian materi secara visual dan konkret (Fitriyani et al., 2024).

Penggunaan media Diorama Papercraft 3D mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perubahan hasil belajar terlihat setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Peserta didik dapat mengamati tokoh, latar, dan urutan peristiwa secara langsung sehingga informasi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang konkret dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah yang memiliki banyak tokoh dan rangkaian peristiwa. Hal ini sejalan dengan pendat yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendukung peningkatan hasil belajar (Madina et al., 2023; Wati, 2021; Yulianti et al., 2025; Melisa & Pandu, 2024). Pendapat lain juga menjelaskan bahwa media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami (Fadhilah et al., 2022).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Diorama Papercraft 3D merupakan media yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Sejarah Kelahiran Pancasila di kelas V sekolah dasar. Media ini menggabungkan bentuk diorama tiga dimensi dengan tampilan karakter yang terinspirasi gaya Roblox dekat dengan peserta didik sehingga materi sejarah dapat disampaikan secara lebih konkret dan menarik. Dengan demikian, Diorama Papercraft 3D dapat menjadi salah satu alternatif media yang membantu guru menyampaikan materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media DIPAKSA (Diorama Papercraft 3D) sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik kelas V memahami materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui tampilan tiga

dimensi sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami tokoh, peristiwa, dan informasi penting dalam materi. Hasil uji N-gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media DIPAKSA 3D, dengan hasil yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media DIPAKSA 3D dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila di kelas V sekolah dasar.

REFERENSI

Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1265. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach. In Instructional Design: The ADDIE Approach.*

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(1), 282–294.

Diah, P., & Irwan, B. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Siswa di Kelas pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(3), 1325–1334. https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050

Fadhilah, N., Sutopo, Y., & Sunarso, A. (2022). Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *6*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33054

Fitriyani, E. L., Budiana, S., & Azizah, H. N. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA DIORAMA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI SDN LAYUNGSARI 2. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(3), 2477–5673.

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).

Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, *2*(2), 102-108.

Madina, N. R., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., & Amali, L. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 899–912. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.317

Maryuni, N., & Sari, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papercraft Dalam Meningkatkan Kreatifitas Menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, *3*(4), 606–615. https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.3102

Mas, P., Faniya, P., Helna, S., Krisnaufal, M., & Natia, P. (2023). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 9956–9965. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839

Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). *Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen* . *10*(2), 274–284. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e

Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, *9*(1), 22-28.

Safitri, M., & Aziz, M. (2022). ADDIE Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58.

Sarah, R., & Sati. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA EKOSISTEM. *Jurnal PGSD*,

7(1), 2088–8295.

Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 19108.

Sefhira, A., Setiawati, I., Dewi, N. R., Pembelajaran, M., Beragama, K. U., Kewarganegaraan, P., & Dasar, S. (2025). Pengaruh Diorama Sebagai Media Interaktif Untuk Mengajarkan Keberagaman Umat Beragama Dalam Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(4), 1–10.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*, 258–268. https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr/article/view/469/422

Yulianti, E., Adhar, Y. I., Wahyuni, S., & Yusnarti, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *5*(2), 230-236.

Yuliantino, H. A., Hapsari, J., Raihan, M., Putri, S. A., & Sufyan, A. (2024). Penggunaan Papercraft Pada Aplikasi Metode Steam Untuk Menstimulasi Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, *7*(April), 231–240.