

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA MATERI
MENGENAL KARAKTERISTIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

An-Nisa ‘ Binuril Firdaus^{1*}, Sumadi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Matematika, Universitas PGRI Ronggolawe
^{*}Email: nurilnisa05@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengembangkan media diorama untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian ini menerapkan penelitian dan pengembangan (R&D). Pada penelitian ini diterapkan metode ADDIE dengan lima langkah diantaranya : 1) tahap analyze (analisis), 2) tahap design (desain), 3) tahap development (pengembangan), 4) tahap implementation (implementasi), 5) tahap evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jadi III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban dengan subjek uji coba Kelas II Sekolah Dasar berjumlah 19 siswa. Pengumpulan data menerapkan penilaian validasi ahli materi, validasi ahli Bahasa, validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, serta posttest . dengan presentase ahli media 84%, ahli materi 94%, ahli Bahasa 96%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama (kategorinya) digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila disekolah khususnya materi karakteristik lingkungan rumah dan sekolah karena media tersebut mudah diaplikasikan oleh siswa, menyenangkan, dan bisa menaikkan hasil belajar.

Kata Kunci: media pembelajaran; media diorama; Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional serta termuat pada SK Dirjern Dirktir No 38/DIKTI/Kep/ 2002, dijelaskan bahwasannya tujuan Pendidikan Pancasila memfokuskan pedulinya pada moral yang diinginkan terwujud dalam kehidupan dengan perilaku yang menggambarkan irman serta taqwa atas Tuhan Yang Maha Esa yang terdiri atas berbagai golongan agama dan budaya (Hadiwijono, 2016). Pendidikan Indonesia yang memiliki berbagai jenjang, yang salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar, pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang harus menerapkan nilai nilai Pancasila dalam proses pembelajaran dan semua aspek lainnya.

Dengan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dari sertiap sila dalam pendidikan sekolah dasar. Pengimplementasian Pancasila di Sekolah dasar merupakan jalur pendidikan pembelajaran (psycopedagogial development) sebab penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah adalah tidak lepas dari kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek, yakni kognitif, afektif dan psikomotor (Triyanto & Fadhilah, 2018).

Pancasila Ideologi bangsa Indonesia diajarkan di sekolah-sekolah dengan tujuan untuk menciptakan warga negara yang unggul, cinta tanah air, memahami hak serta kewajibannya selaku warga negara, juga mempunyai rasa patriotisme Indonesia. Anak-anak dapat mulai menerima pendidikan sejak sekolah dasar (Dewi, 2022).

Kebanyakan pembelajaran Pendidikan Pancasila disekolah dasar kurang menarik atau membosankan karena kurangnya wawasan dari guru agar menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut juga terjadi disaat observasi di SDN Jadi III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban siswa terlihat bosan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila sedang berlangsung Media pembelajaran menarik perhatian siswa serta membantu mereka untuk menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Peneliti berharap dapat membuat materi pembelajaran berbasis diorama sebagai respons terhadap isu-isu ini. Siswa dapat memahami dan menggunakan jenis-jenis pengambilan keputusan serta cara membuat keputusan secara kolaboratif dengan sumber daya pembelajaran ini.

Di sekolah, siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sebagai subjek. Siswa menjalani proses belajar di sekolah, dan mereka dituntut untuk beradaptasi sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari. Ini sama seperti pendapat para psikolog yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan kedewasaan siswa yang disebabkan oleh pembelajaran, dan menurut Gagne (Pandiangan, 2018)). Melalui proses pembelajaran, suatu organisme mengubah perilakunya sebagai respons terhadap pengalaman. Menurut Garret *dalam* Pandiangan dkk. (2018) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan membangkitkan minat siswa dan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian mereka dianggap sebagai media pembelajaran (Tafonao, 2018).

Merdira dirorama ialah permandangan tiga dirmersir pada ukuran kercirl guna mermperagakan atau mernjerlaskan suatu keradaan atau fernomerna yang mernunjukkan aktirvirtas. Dir dalam dirorama terrdapat bernda tiga dirmersir yang berrukuran kercirl serpertrir rumah-rumahan, orang-orangan, dan lairn- lairn (Sari & Silalahi, 2022). Dirorama mermirlirkir banyak kerlerbirhan salah satunya berntuk yang mernarirk perhhatian sirswa derngan bergirtu sirswa akan sermakirn sermangat untuk merlakukan permerbelajaran.

Dalam studi relevan pada studi ini diambil dari studi yang dilangsungkan Hilyati Sari, Beta Rapita Silalahi Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan menyimpulkan bahwa dengan pembelajaran PKn, media diorama berbasis audiovisual sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa. Pengembangan bahan ajar diorama berbasis audiovisual untuk pembelajaran PKn menjadi tujuan dari proyek ini. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran PKn di karenakan kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Dengan mengembangkan media diorama berbasis audiovisual, bisa menarik perhatian siswa serta melatih kreativitas siswa.

Penulis berharap untuk menyelidiki lebih lanjut temuan-temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan peran penting media pembelajaran untuk menaikkan hasil belajar pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dan langsung dalam pendidikan mereka ketika mereka menggunakan media pembelajaran. Siswa mungkin menjadi termotivasi untuk belajar sebagai hasil dari proses ini, dan mereka mungkin lebih bersemangat untuk berusaha lebih keras ketika mereka menghadapi berbagai kendala belajar. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan ini.

Atas dasar permasalahan yang berkaitan dengan perolehan belajar siswa yang kurang maksimal di SD, fokus studi ini ialah guna menganalisis Kembali apakah penggunaan media pembelajaran bisa menaikkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media diorama pada materi mengenal karakteristik lingkungan rumah dan sekolah.

Penelitian pengembangan membutuhkan beberapa hal yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi awal (Yuparing dkk., 2023).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran pengembangan yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan – bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dirkerlas) maupun secara langsung (Sa'adah & Ellianawati, 2022). Metode pengembangan ADDIE adalah metode pengembangan yang berfungsi untuk membangun perangkat atau produk-produk dalam pembelajaran yang efektif dan efisien.

Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono 2014 *dalam* Yuparing dkk., 2023)

1. Analysis

Analysis dilangsungkan guna mendapat informasi awal selaku fundamental pengembangan produk.

2. Design (Perancangan)
Hal yang perlu dilangsungkan ketika mendesain media pembelajaran ialah menyusun pembuatan media diorama dengan menyusun kerangka pembuatan media diorama,
3. development (Pengembangan)
desaian produk yang telah disusun kemudian dikembangkan,
4. implementation
pasca media yang dikembangkan disebut valid maka tahap berikutnya yakni penerapan produk yang dikembangkan pada situasi nyata.
5. evaluation
Tahap evaluasi dilangsungkan dengan tujuan guna menganalisis data kuantitatif bahan ajar media diorama pada tahap implementasi.

Peneliti menggunakan instrument angket untuk pengumpulan data penelitian. Angket itu diberikan kepada ahli materi, ahli Bahasa, ahli media, siswa dan guru. Untuk memvalidasi produk yang di kembangkan oleh peneliti, dibutuhkan tiga ahli dalam bidangnya. Sebanyak 19 siswa kelas II Sekolah dasar digunakan dalam uji sampel. Hasil validasi yang didapat dari beberapa ahli digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kelayakan sebuah media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Utama

Setelah dilakukan pretest kepada 19 siswa terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 SDN Jadi 3 Tuban, banyak siswa yang masih belum lolos dan masih banyak nilai dibawah rata-rata.

Hasil Penelitian Uji Validasi Media Diorama

Untuk melihat kevalidan dan uji kelayakan media diorama yang telah dikembangkan terkait dari segi tampilan desain ataupun isi maka dilakukan validasi media. Validasi media dilakukan pada Ahli Media, Ahli Materi, Ahli praktisi pensidikan dan Ahli Bahasa.

Hasil Validasi Media

Validasi kepada ahli media dilakukan untuk menilai dari segi tampilan media diorama yang dikembangkan terkait derengan warna, bentuk, miniature, dll. Validasi ahli media dilakukan kepada validator yang ahli dibidangnya. Hasil validator dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Rangkuman Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	5
2.	Tata letak gambar sudah menarik	4
3.	Bentuk miniature sudah sesuai dan menarik	4
4.	Warna yang digunakan sudah menarik	4
5.	Komposisi warna yang digunakan pada media diorama sudah sesuai	4
Jumlah Skor		21

Atas dasar tabel 1 Hasil Validasi skor ahli media mendapat 84% dengan kriteria sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kepada ahli materi dilakukan untuk menilai isi dari materi terkait soal yang ditampilkan didalam media sesuai dengan kriteria siswa dan materi yang telah dipelajari. Hasil validasi dapat dilihat ditabel 2

Tabel 2 Rangkuman Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
2.	Materi sesuai	

3.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
4.	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas	4
5.	Soal evaluasi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
6	Materi sesuai dengan kurikulum disekolah dasar yaitu kurikulum merdeka	
7	Penyajian materi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	4
8	Penyajian materi dapat menumbuhkan berfikir kreatif siswa	5
9	Penyajian materi sudah jelas	5
10	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	5
Jumlah Skor		43

Berdasarkan hasil validasi materi, skor yang didapatkan adalah 94% dengan kriteria sangat valid.

Validasi ahli praktisi Pendidikan

Validasi kepada ahli praktisi Pendidikan dilakukan untuk menilai media diorama yang dikembangkan sesuai atau tidak dengan kriteria yang dibutuhkan sekolah tempat uji coba. Validasi praktisi Pendidikan ini dilakukan kepada guru kelas II. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3 Hasil rangkuman validasi praktisi Pendidikan

No	indikator penelitian	Skor
1	Penampilan media menarik sehingga menimbulkan menambah antusias siswa	5
2	Tujuan pembelajaran pada media sesuai kompetensi yang dicapai	5
3	Kegiatan dalam media mudah dipahami	5
4	Penggunaan media dapat memahami materi pembelajaran	4
5	Media meningkatkan komunikasi siswa dengan guru dan temannya	5
Jumlah Skor		24

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi praktisi Pendidikan mendapatkan skor 96% dengan kriteria sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Valiasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa dilakukan untuk melihat Bahasa yang digunakan dalam media, agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan didalamnya. Hasil validasi ahli Bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4 Hasil rangkuman validasi ahli Bahasa

No	Indikator penelitian	Skor
1	Setiap kata dan kalimat dalam kartu quiz diorama menggunakan kalimat yang baku	5
2	Urutan penjelasan pada kartu quiz mudah dipahami	4
3	Ketepatan dalam Bahasa	5
4	Setiap kata dan kalimat dalam kartu quiz sudah sesuai dengan media diorama	5
5	Bahasa yang digunakan dalam kartu quiz diorama mudah dipahami oleh siswa	5
6	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
7	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	5
8	Kartu quiz dalam diorama sudah sesuai dengan ejaan yang tepat	4
9	Kalimat yang ada didalam kartu quiz diorama sudah baik dan benar	5
10	Kartu quiz yang ada didalam diorama menggunakan Bahasa yang sesuai dengan perkembangan zaman	5
Jumlah Skor		48

Berdasarkan tabel 4. Valirdasir Bahasa mendapatkan skor 96% dengan kriteria sangat layak. Atas dasar hal ini maka bisa disimpulkan bahwasannya bahasa yang dipakai pada media telah sersuai dengan kriteria peserta didik.

Berikut Hasil Nilai Pretest dan Post test bisa dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test	Nilai N-Gain
1.	AZM	60	100	100
2.	AKZH	50	80	60
3.	AAP	60	100	100
4.	APS	70	100	100
5.	AH	55	75	55,5
6.	AA	30	70	57,1
7.	FTU	90	100	100
8.	GNS	90	100	100
9.	GF	70	100	100
10.	GNA	50	90	80
11.	INH	70	95	83
12.	LAAI	80	100	100
13.	MR	30	70	57
14.	NA	70	100	100
15.	NHA	75	100	100
16.	RA	60	85	62,5
17.	SFS	50	65	50
18.	VDM	75	100	100
19.	ZNKH	60	100	100
Jumlah Rata-Rata		62,89	91,05	84,47

Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau tentang pemahaman subjek yang tekah diteliti. Pernelirtian ini juga diklasifikasikan sebagai dasar atau terapan sesuai derngan tujuan penelitian yaitu pengembangan merdira (media diorama) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Pada tahap identifikasi yaitu identifikasi kesulitan belajar, untuk merngetahui kesulitan atau hambatan belajar peserta didik maka peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas II SDN Jadi III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban.

Selanjutnya melakukan Pre-test terhadap peserrta dirdirk yang memenuhi semua komponen-komponen yang dimaterri karakteristik lingkungan rumah dan sekolah kelas II. Dari hasil wawancara dan uji Pre-test maka dapat diketahui hambatan kesulitan peserta didik dalam memulai pembelajaran, perserta didik belum bisa menerima materi yang disampaikan dengan baik, hambatan juga terlihat masih banyak peserta didik yang pasif dalam pembelajaran maka sangat perlu melakukan persiapan rancangan bahan ajar yang lebih memperhatikan respon peserta didik, karena disaat ini bahan ajar yang digunakan di Sekolah Dasar masih merupakan buku-buku cetak biasa yang dibagikan oleh pemerintah, dan buku-buku terrserbut bersifat umum sehingga gaya belajar peserta didik terlalu monoton.

Setelah melakukan revisi maka peneliti melakukan uji coba lapangan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan telah melakukan uji coba skla kecil, selanjutnya peneliti melakukan uji coba skala besar yang dilaksanakan di SDN Jadi III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban uji coba skala besar dilakukan oleh 19 responden peserta didik kelas II dengan membagikan angket kuisisioner yang berisi tingkat kepuasan peserta didik setelah mengetahui bahan ajar media diorama tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data media pembelajaran diorama sangat berpengaruh atas hasil belajar siswa, media diorama sendiri mempunyai banyak keunggulan salah satunya warna yang menarik sehingga membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar.

Diketahui bahwa tingkat kevalidan dari hasil ahli materi yaitu 94% berdasarkan presentase penilaian kevalidan media diorama sangat valid, hasil dari ahli media yaitu 84% berdasarkan presentase penilaian kevalidan media diorama sangat valid, hasil dari ahli Bahasa yaitu 96% berdasarkan presentase tersebut penilaian kevalidan media diorama sangat valid untuk digunakan.

Dari hasil pretest siswa rata-rata mendapatkan skor sebesar 62,89 setelah dilakukan penelitian menggunakan media diorama sebagai salah satu media pembelajaran hasil belajar meningkat dan rata-rata mendapat skor sebesar 91,05 oleh karena itu media pembelajaran sangat penting untuk diimplementasi di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Syahid Musthofa Akhyar, D. A. (2022). Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. 6(1), 1541–1546.
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1), 82–97. <https://doi.org/10.26905/idjch.v7i1.1784>
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Sa'adah, U., & Ellianawati. (2022). Pengembangan Students Worksheet Online Berbasis STREAM Pada Materi Fluida Dinamis Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Unnes Physics Education Journal*, 11(1), 44–52. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- 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. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 67–81.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triyanto, & Fadhillah, N. (2018). Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan pengalaman pembelajaran. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 170–179.
- Yuparing, F. R., Wiyono, B. B., & Sutadji, E. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(04), 311–323. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i04.1703>