

Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Disekolah Dasar Kelas 4 Materi Gotong Royong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Beatrik Reggina Angel¹, Jenny Diah Nur Lita², Nur Aulia Oktaviana

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

¹Beatrikreggina79@gmail.com, ²Jenydiahn@gmail.com, ³nurauliaoktaa@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar dari para pelajar untuk secara kritis dan objektif menemukan kebenaran yang absolut. Di zaman globalisasi ini, nilai-nilai karakter pada siswa semakin menurun, yang berdampak pada dunia pendidikan. Salah satu karakter yang terdampak adalah gotong royong, yang mencakup sikap berbagi, saling membantu, dan bekerja sama, yang kini mulai mengalami penurunan, sehingga diperlukan langkah-langkah agar siswa lebih memahami konsep gotong royong dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini, media diorama dikembangkan dengan materi tentang gotong royong. Peneliti menerapkan jenis penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Subjek yang diuji dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SD N 1 Bulurejo, dan hasil validasi dari para ahli materi dan media menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan. Hasil dari uji coba di SD N 1 Bulurejo menunjukkan peningkatan hasil belajar, setelah siswa mengikuti tes dengan 10 soal pilihan ganda.

Kata Kunci: Pengembangan, media diorama, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar untuk membantu peserta didik menemukan kebenaran secara kritis dan objektif. Menurut Nuryanto, pendidikan memiliki peran penting sebagai solusi terhadap berbagai persoalan sosial (Arif, dkk., 2021). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, menekankan bahwa pendidikan karakter menjadi salah satu prioritas utama. Pendidikan karakter dianggap sebagai aspek fundamental karena berkaitan erat dengan ideologi, dasar negara, serta pandangan hidup bangsa Indonesia. Tujuan dari pendidikan karakter ini adalah membentuk individu yang berkepribadian kuat, berintegritas, dan mencintai tanah air. Salah satu bentuk pendidikan karakter adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan membentuk warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya serta memahami nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Kaelan, 2013).

Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan membentuk kepribadian siswa sejak dini. Salah satu nilai utama dalam mata pelajaran ini adalah gotong royong, yang mencerminkan semangat kebersamaan dan solidaritas sosial sebagai ciri khas budaya bangsa Indonesia. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi gotong royong sering kali masih bersifat teoritis dan kurang menarik, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 SD saat ini terkadang kurang atraktif dan interaktif, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, menurunnya minat dan motivasi belajar, serta menurunnya efektivitas proses pembelajaran.

Siswa kelas 4 SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yang artinya mereka lebih mudah memahami konsep melalui media yang bersifat visual dan nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan dapat memahami nilai-nilai gotong royong secara lebih mendalam. Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan adalah diorama, yaitu model tiga dimensi yang menggambarkan suatu peristiwa atau adegan tertentu. Menurut Aris (2022), diorama merupakan representasi mini dari suatu pemandangan nyata yang disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Media ini dapat menampilkan situasi nyata yang berkaitan dengan gotong royong, seperti kegiatan kerja bakti, tolong-menolong, dan kebersamaan di lingkungan masyarakat. Melalui penggunaan diorama, siswa tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan media diorama untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 SD pada pokok bahasan gotong royong sangat krusial karena dapat membantu siswa 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 4 SD.

Diorama sebagai media pembelajaran akan dirancang secara menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa serta isi materi. Harapannya, penggunaan media diorama dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap pentingnya 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.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah serangkaian proses atau langkah-langkah untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Dalam studi ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena sesuai dan relevan dengan produk yang diteliti, serta memiliki tahapan-tahapan yang teratur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media diorama dengan materi gotong royong untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas diorama dengan materi Gotong royong. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa kelas 4 SD tentang gotong royong. Penelitian ini berupaya menilai kualitas diorama dengan gotong royong dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Pengembangan media ini mengikuti tahapan model ADDIE. Berikut adalah urutan langkah dalam pengembangan media Diorama. Tahap pertama adalah analisis. Di sini, dilakukan penilaian untuk mengerti masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran. Analisis ini memiliki tiga bagian: analisis tujuan, analisis sarana dan prasarana, dan analisis kinerja.

Dalam analisis tujuan, dilakukan dengan analisis kurikulum untuk memilih pokok bahasan pembelajaran Pancasila Sd. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka. Hasil dari analisis kurikulum adalah peneliti mendapatkan satu capaian pembelajaran (CP) dan dua tujuan pembelajaran (TP). Kemudian analisis sarana dan prasarana di UPT SD N 1 Bulurejo menunjukkan bahwa sekolah memiliki ruang kelas yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar dengan kondisi ruangan yang cukup luas. Dalam analisis kinerja siswa ditunjukkan dengan menganalisis ketercapaian hasil belajar peserta didik pada materi gotong royong. Analisis yang terakhir yaitu analisis karakteristik peserta didik, di SD N 1 Bulurejo memiliki karakteristik peserta didik yang beragam. Kelas 4 terdiri dari 32 siswa dengan komposisi 21 siswa laki-laki dan 11 siswa Perempuan. Berdasarkan observasi, gaya belajar peserta didik cenderung beragam Dimana Sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

Tahap kedua yaitu design (perancangan) seperti Menyusun rancangan media pembelajaran, Menyusun materi dan konten pembelajaran, merancang skenario pembelajaran dan merancang instrument evaluasi. Pada tahap Menyusun rancangan media pembelajaran diorama, peneliti melakukan beberapa langkah perencanaan yang sistematis. Peneliti menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti pemilihan bahan yang aman dan tahan lama, ukuran yang proporsional untuk pembelajaran dikelas, serta komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran. Bahan yang dipilih menggunakan kardus dan styrofoam dengan ukuran diorama 30x30. Langkah kedua yaitu Menyusun materi dan konten pembelajaran, langkah ini dimulai dengan mengorganisasi materi gotong royong yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP) yang telah dianalisis sebelumnya. Langkah ketiga yaitu merancang skenario pembelajaran, pada tahap ini peneliti Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang mengintegrasikan media diorama secara sistematis. Skenario pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok yang melibatkan siswa secara aktif. Langkah terakhir yaitu merancang instrument evaluasi, dilakukan dengan mengembangkan berbagai alat penilaian yang komprehensif untuk mengetahui Tingkat efektivitas media dan keaktifan siswa. Instrumen penilaian yang dikembangkan mencakup tes tertulis sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda.

Tahap selanjutnya yaitu tahap Development (Pengembangan) setelah melakukan perancangan, tahap berikutnya yaitu melakukan pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan materi gotong royong seperti pengertian gotong royong, manfaat gotong royong, dan contoh kegiatan gotong royong. Peneliti juga mengembangkan media diorama agar menarik dan mudah dipahami siswa. Tahap Implement, setelah dilakukan validasi media oleh bapak Dhimas Rinda Adi puspito, M.Pd dan validasi materi oleh ibu Khotimah, S.Pd dilakukan implementasi media diorama di SD N 1 Bulurejo. Pada tahap implementasi siswa diberi tes dengan soal pilihan ganda berjumlah 10 soal untuk mengukur kemampuan siswa, setelah menggunakan media diorama. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media diorama. Tahap terakhir yaitu Evaluate, pada tahap ini produk diorama yang dikembangkan direvisi setelah dilakukan validasi ahli media dan uji coba lapangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menciptakan sarana pembelajaran berupa diorama dengan tema gotong royong untuk siswa kelas 4 SD di UPT SD Negeri 1 Bulurejo. Proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah dari model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam tahap analisis, dilakukan tinjauan terhadap kurikulum Merdeka guna menetapkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), penilaian kondisi fasilitas sekolah, serta analisis hasil belajar siswa sebelumnya dan karakteristik peserta didik. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang bersifat visual dan kinestetik, mengingat mayoritas siswa memiliki gaya belajar tersebut. Tahap desain mencakup perencanaan media diorama, penyusunan materi gotong royong, penyusunan skenario pembelajaran yang interaktif, serta perancangan instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda. Tahap pengembangan menghasilkan media diorama berbahan kardus dan styrofoam dengan ukuran 30x30 cm, serta materi pembelajaran yang disesuaikan dengan CP dan TP. Tahap implementasi dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi di kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media diorama,

yang diukur melalui tes pilihan ganda. Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media diorama efektif, praktis, dan valid digunakan dalam pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari uji coba lapangan dan validasi ahli. Secara keseluruhan, media diorama yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi gotong royong. Media ini juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan visual dan kinestetik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini, khususnya kepada guru, peserta didik, serta kepala sekolah tempat dilaksanakannya penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing, rekan sejawat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., Rahmayanti, J. D., & Rahmawati, F. D. (2021). Penanaman karakter peduli sosial pada siswa sekolah dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), xx–xx.
- Haramburu, A. (2022). *Bahan ajar muatan lokal* (Cet. 1). Pisang Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Harefa, D., Darmawan, & Hulu, F. (2020). *Demokrasi Pancasila di era kemajemukan* (Cet. 1). PM Publisher.
- 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), xx–xx.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Paradigma.
- Khairiyah, U. (2022). *To be fun teacher*. Nawa Litera Publishing.
- Majid, A. (2019). *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maya, V., & Tim Penulis. (2024). *Konsep dasar PKN* (Cet. 1). KBM Indonesia.
- Pagara, H., & Tim Penulis. (2022). *Media pembelajaran* (Cet. 1). Universitas Negeri Makassar (UNM).
- Pratama, I. B., & Tim Penulis. (2023). *Belajar anti boring: Inovasi pembelajaran efektif* (Cet. 1). Cahaya Ghani Recovery.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahid, A. (2023). *Buku ajar konsep dasar PKN SD* (Cet. 1). Samudra Biru.