

Pengembangan Media Diorama Pada Materi Keragaman Budaya Dalam Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Melisa Karenina ¹, Syifa Urrohma ², Elda Fazira ³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

¹ syifaurohmah773@gmail.com ² melisakarenina171@gmail.com ³ eldafazira7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama sebagai alat bantu pembelajaran pada materi keragaman budaya dalam mata pelajaran Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Inquire about and Improvement (R&D) dengan demonstrate ADDIE (Examination, Plan, Advancement, Execution, Assessment). Subjek penelitian adalah siswa kelas V di UPT SDN 1 Wates Selatan. Teknik pengumpulan informasi meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama efektif meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai sangat substantial oleh para ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta terbukti efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, media diorama dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media diorama, keragaman budaya, pembelajaran Pancasila, sekolah dasar, pengembangan media.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk kepribadian, karakter, dan wawasan kebangsaan peserta didik, baik melalui jalur formal maupun informal. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), khususnya di tingkat sekolah dasar. Melalui pembelajaran PKN, siswa diharapkan dapat memahami nilai-nilai dasar kenegaraan, seperti toleransi, persatuan, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PKN adalah keragaman budaya. Materi ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan sikap saling menghargai antar sesama melalui pemahaman terhadap keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Namun, kenyataannya, penyampaian materi keragaman budaya masih sering dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan buku teks yang cenderung abstrak, sehingga kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang mampu memahami serta mengapresiasi kekayaan budaya Indonesia.

Guna menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media diorama, yaitu representasi tiga dimensi dari suatu situasi atau objek yang nyata. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan memahami secara langsung bentuk keragaman budaya yang sedang dipelajari. Selain itu, media diorama juga mendukung pendekatan project-based learning yang mampu melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa.

Namun demikian, belum banyak master yang memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengembangkan serta memanfaatkan media diorama secara maksimal dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sumber dan panduan juga menjadi penghambat implementasi media ini di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media diorama yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKN, khususnya pada materi keragaman budaya.

Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran PKN dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan sikap toleransi serta penghargaan siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk diorama tiga dimensi pada materi keragaman budaya dalam pembelajaran Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Tahap analisis diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara terhadap master dan observasi langsung di kelas untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pancasila, khususnya terkait materi keragaman budaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang menarik, sehingga diperlukan media alternatif yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya, pada tahap perancangan dilakukan perencanaan media diorama berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Peneliti menyusun desain media, menyusun instrumen penelitian seperti angket, lembar validasi, dan soal tes, serta menyesuaikannya dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum. Setelah itu, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Saran dari para ahli dijadikan dasar untuk revisi produk sebelum diuji coba ke lapangan.

Pada tahap implementasi, media diorama diuji coba secara terbatas hingga uji coba lapangan yang melibatkan siswa kelas V. Penggunaan media diamati dan dievaluasi melalui angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas media. Angket menggunakan skala Likert, dan data hasil belajar dibandingkan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Sedangkan pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian secara menyeluruh terhadap hasil validasi, respon pengguna, dan hasil tes untuk menentukan kelebihan dan kekurangan media serta sejauh mana media tersebut memenuhi tujuan pembelajaran.

Data dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan tanggapan terbuka dalam angket. Sementara itu, Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi, hasil angket berbasis skala, dan nilai tes siswa. Teknik analisis informasi yang digunakan berupa analisis persentase kevalidan dan efektivitas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan dan efektivitas media diorama dalam pembelajaran Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media diorama dalam pembelajaran Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar merupakan inovasi yang sangat relevan dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam membelajarkan materi keragaman budaya. Sebagaimana diketahui, keragaman budaya Indonesia mencerminkan kekayaan suku, bahasa, adat istiadat, kesenian, dan nilai-nilai lokal yang hidup di tengah masyarakat. Materi ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga berperan penting dalam membentuk sikap toleransi, cinta tanah air, dan apresiasi terhadap perbedaan.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya sering kali bersifat abstrak karena hanya disampaikan melalui buku teks dan metode ceramah. Pendekatan semacam ini kurang mampu menggugah keingintahuan dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, inovasi berupa media diorama diharapkan mampu menjembatani keterbatasan tersebut dengan menyajikan materi secara visual, konkret, dan interaktif.

Media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan replika mini dari unsur-unsur budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian, dan aktivitas masyarakat dari berbagai daerah. Penggunaan bentuk tiga dimensi memberi kesempatan kepada siswa untuk melihat dan bahkan menyentuh secara langsung model budaya yang disajikan, sehingga mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna dan mendalam (*important learning*).

Melalui pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), media ini tidak hanya dirancang secara sistematis, tetapi juga diuji kelayakannya melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba terbatas dan luas di kelas. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan tergolong sangat valid, dengan penilaian yang tinggi baik dari sisi isi, tampilan visual, maupun kemudahan penggunaan.

Dari uji coba kepada siswa kelas V SDN 1 Wates Selatan, diperoleh respons yang positif. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan peningkatan motivasi, serta lebih mudah memahami konsep-konsep keragaman budaya yang diajarkan. Hal ini selaras dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung.

Selain itu, pengembangan media ini juga memberikan dampak positif pada guru. Guru merasa terbantu dengan adanya media yang mendukung proses penyampaian materi, karena materi yang sebelumnya hanya bisa dijelaskan secara verbal kini bisa divisualisasikan secara nyata. Hal ini meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran antara master dan siswa.

Dari segi kepraktisan, media diorama juga dinilai mudah dibuat dengan bahan sederhana namun tetap mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Meskipun pembuatan diorama membutuhkan waktu dan kreativitas, namun hasilnya sebanding dengan manfaat yang diperoleh, terutama dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Sementara dari segi efektivitas, hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa media diorama tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan capaian pembelajaran siswa secara nyata.

Penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Melisa (2024), Pratama (2023), dan Dayu (2024), yang semuanya menunjukkan bahwa penggunaan media diorama sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan keragaman budaya. Dalam penelitian-penelitian tersebut, aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media selalu menunjukkan hasil yang tinggi.

Namun demikian, pengembangan media diorama ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dan keterampilan guru dalam merancang media serupa secara mandiri. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan dan pendampingan agar guru mampu mengembangkan media berbasis visual dan kontekstual secara berkelanjutan. Selain itu, ketersediaan bahan dan fasilitas juga perlu menjadi perhatian, agar semua sekolah dapat mengakses dan menggunakan media semacam ini.

Secara keseluruhan, pengembangan media diorama ini menjadi langkah strategis dalam memperkaya proses pembelajaran PKN. Tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, tetapi juga mengajarkan siswa untuk menghargai keragaman sebagai kekuatan bangsa. Media ini mampu membentuk pengalaman belajar yang berkesan, membangun sikap

positif terhadap kebudayaan Indonesia, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan nyata mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media diorama pada materi keragaman budaya dalam pembelajaran Pancasila siswa kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan alat bantu yang efektif dan menarik dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan media dengan demonstrate ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menghasilkan media yang sangat substantial berdasarkan penilaian ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Melalui media diorama, siswa tidak hanya mempelajari materi keragaman budaya secara visual, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Guru pun merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama dapat menjadi alternatif yang solutif dalam memperbaiki pembelajaran Pancasila yang selama ini cenderung monoton dan kurang menarik.

Namun demikian, diperlukan kesiapan dari master dan sekolah dalam mengadopsi media ini, baik dari segi pelatihan pembuatan media, penyediaan bahan, maupun waktu yang dialokasikan. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan dan penyediaan fasilitas sederhana untuk menunjang pengembangan media seperti diorama. Guru juga diharapkan lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek dan visual lainnya yang kontekstual dengan materi.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media diorama dapat diperluas tidak hanya pada materi keragaman budaya, tetapi juga pada tema-tema lain dalam pembelajaran PKN maupun mata pelajaran lainnya, agar dapat memperkaya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas media ini dalam jangka panjang dan dalam konteks pembelajaran daring atau hibrida.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas V SD yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema Indahnya Negeriku. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Universitas PGRI*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- 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).
- Lubis, M. A. (2022). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Pratiwi, R., & Syahrani, D. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Pratama, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5767–5778.
- Rahmawati, M. (2022). *Media diorama: Ragam media pembelajaran di SD/MI untuk pembelajaran PPKn*. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Suryani, N. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Wahidar, N. (2018). *Pengembangan media diorama tiga dimensi pada tema peduli terhadap makhluk hidup*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.