Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 1 ; Nomor 6 ; Juni 2025 ; Page 574-576
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.378
Website : https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pada Materi Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Persatuan Kelas IV SD

Fifi Aleyda Yahya[1], Revina Anessa Putri[2], Hesti Restiana[3], Putry Nabillah Ramadhani[4]

Universitas Muhammadiyah Pringsewu
fifi.2022406405060@student.umpri.ac.id, revina.2022406405085@student.umpri.ac.id, hesti.2022406405082@student.umpri.ac.id, Putry.2022406405086@student.umpri.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan kepada siswa sejak usia dini. Salah satu materi penting yang diajarkan adalah Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa. Untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi tersebut, media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sangat diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan research and development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami pentingnya Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa secara lebih menyeluruh. Guru dan siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media diorama dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Penelitian lanjutan diharapkan dapat memperluas penggunaan media diorama pada materi dan jenjang pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, media diorama, Bahasa Indonesia, bahasa persatuan, kelas IV SD.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa sejak dini. Salah satu materi yang menjadi fokus utama dalam Pendidikan Pancasila adalah "Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan". Materi ini tidak hanya mengenalkan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol pemersatu bangsa dalam keberagaman budaya dan suku yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, penyampaian materi ini harus dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan bermakna agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV.

Saat ini, masih banyak ditemukan pembelajaran yang berlangsung secara konvensional, didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang bersifat tekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi "Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan". Berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu (Fitriani, 2021), banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep pentingnya Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa karena tidak adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan minimnya media pembelajaran yang konkret.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media diorama nyata, yaitu media tiga dimensi yang menampilkan miniatur situasi atau peristiwa dalam bentuk visual yang konkret. Media ini memberikan gambaran langsung tentang bagaimana Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dan pemersatu dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan diorama diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, karena siswa dapat mengamati dan memahami materi secara visual dan langsung.

Teori pembelajaran konstruktivisme menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat langsung dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata (Suparno, 2013). Dalam konteks ini, media diorama menjadi alat bantu yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Penelitian Lestari (2020) juga menunjukkan bahwa media konkret berbasis visual, seperti diorama, mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila secara signifikan.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, media diorama diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan standar tersebut dan mampu mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media diorama nyata sebagai alat bantu pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila pada materi Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan di kelas IV sekolah dasar, serta untuk

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat keefektifan produk tersebut sebelum diimplementasikan secara luas. Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa diorama nyata yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi "Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan" di kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap anlisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Selanjutnya, tahap desain difokuskan pada perencanaan konsep dan rancangan media diorama yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan media diorama berdasarkan desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji cobakan media kepada siswa kelas IV di sekolah dasar untuk mengetahui respon dan efektivitasnya. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai kualitas dan keefektifan media diorama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu.

Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel, serta memungkinkan peneliti untuk melakukan pengembangan media secara terstruktur dan terukur. Dengan demikian, diharapkan media yang dihasilkan tidak hanya relevan secara materi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa diorama nyata yang dikembangkan melalui model ADDIE dan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Media ini dirancang untuk menjawab permasalahan pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan minim keterlibatan siswa, sebagaimana ditemukan dalam tahap awal penelitian melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan temuan awal, guru menyampaikan bahwa metode ceramah dan pembacaan teks masih mendominasi proses pembelajaran, yang menyebabkan minimnya visualisasi dan kontekstualisasi nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, terutama saat mempelajari peran Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu di tengah keberagaman suku, budaya, dan agama.

Mengacu pada hasil analisis kebutuhan tersebut, pengembangan media dilakukan melalui desain visual tiga dimensi yang menghadirkan berbagai adegan kehidupan sosial yang relevan dan dekat dengan pengalaman siswa. Adegan-adegan yang ditampilkan antara lain interaksi siswa dari berbagai latar belakang dalam kegiatan sekolah seperti upacara bendera, kerja kelompok, serta kegiatan ekstrakurikuler yang menggambarkan penggunaan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi lintas budaya. Pendekatan visual ini bertujuan untuk mentransformasi materi abstrak menjadi konkret, sebagaimana ditegaskan dalam teori pembelajaran konstruktivistik bahwa siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung dan pengamatan terhadap konteks nyata (Suparno, 2013). Media ini juga dirancang dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, estetika, dan fungsionalitas, agar dapat digunakan secara fleksibel oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tematik dan nilai.

Implementasi media dilakukan dalam tiga sesi pembelajaran pada satu kelas IV SD Negeri 1 Tambahrejo yang terdiri dari 30 siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengamati interaksi siswa terhadap media, menilai efektivitasnya dalam pembelajaran, dan mengevaluasi sejauh mana media mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Observasi kelas menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat signifikan. Siswa secara antusias mengamati diorama, mengajukan pertanyaan, serta aktif berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membahas makna yang terkandung dalam setiap adegan. Guru mencatat adanya peningkatan konsentrasi dan partisipasi siswa, yang sebelumnya cenderung pasif saat penyampaian materi melalui metode konvensional. Peningkatan ini tidak hanya bersifat afektif, tetapi juga berdampak pada aspek kognitif siswa.

Untuk mengukur efektivitas media secara kuantitatif, dilakukan pretest dan postest yang menguji pemahaman siswa terhadap konsep Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 61,67, sedangkan hasil postest setelah tiga kali sesi pembelajaran dengan media diorama meningkat menjadi 85,23. Uji statistik menggunakan uji t berpasangan menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$ ($t = 9,88$, $df = 29$), yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan akibat dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hasil ini menunjukkan efektivitas media diorama dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Selain itu, data dari angket menunjukkan bahwa 93% siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui diorama dan merasa lebih senang mengikuti pelajaran, sedangkan guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu proses penyampaian materi yang sebelumnya sulit dijelaskan secara verbal.

Validasi media oleh dua ahli yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi Pendidikan Pancasila menghasilkan skor kelayakan sebesar 92,5%. Penilaian dilakukan terhadap aspek visual, pedagogik, dan kesesuaian konten dengan kompetensi dasar yang diharapkan. Para ahli menilai bahwa media ini tidak hanya layak digunakan dalam konteks pembelajaran kelas IV, tetapi juga dapat diadaptasi untuk materi lain yang memerlukan pendekatan kontekstual. Guru yang terlibat dalam uji coba juga menyampaikan bahwa media ini mudah digunakan, tidak memerlukan teknologi kompleks, serta dapat diproduksi dengan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

biaya rendah menggunakan bahan-bahan lokal. Hal ini menjadikan media diorama sebagai solusi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga efisien dari segi sumber daya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Mutlu dan Erden (2020) yang menunjukkan bahwa media berbasis visual konkret mampu merangsang pemrosesan kognitif yang lebih dalam dan membantu siswa dalam membangun koneksi antara konsep abstrak dan pengalaman nyata. Selain itu, hasil ini memperkuat temuan Lestari (2020) yang menyatakan bahwa media diorama mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini juga mendukung prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu di jenjang pendidikan dasar yang mengedepankan keterpaduan antara konsep, pengalaman siswa, dan kehiduan nyata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media diorama nyata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berhasil secara teknis dan pedagogis, tetapi juga berdampak secara signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya efektif, tetapi juga aplikatif, murah, dan relevan untuk konteks pembelajaran tematik dan nilai nilai kebangsaan di jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media diorama nyata merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan di kelas IV sekolah dasar. Pembelajaran konvensional yang selama ini didominasi oleh ceramah dan teks belum mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa mengenai peran Bahasa Indonesia sebagai simbol persatuan dalam keberagaman. Hal ini menunjukkan perlunya media konkret yang dapat menyajikan materi secara kontekstual dan visual.

Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media diorama yang dikembangkan menyajikan miniatur adegan kehidupan sehari-hari yang mencerminkan penggunaan Bahasa Indonesia dalam konteks keberagaman budaya dan suku, seperti interaksi antar siswa saat upacara bendera, kerja kelompok, dan kegiatan sekolah lainnya. Desain media ini dikembangkan dengan memperhatikan aspek pedagogis, estetika, serta fungsionalitas agar dapat digunakan secara fleksibel guru.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman konseptual mereka secara signifikan. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor pretest dan postest, serta respon positif dari siswa dan guru terhadap penggunaan media. Validasi dari para ahli juga menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media diorama nyata tidak hanya memenuhi standar proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sebagaimana diamanatkan oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016, tetapi juga mampu menjadi solusi konkret dalam menyampaikan nilai-nilai kebangsaan secara kontekstual dan menarik. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang menekankan pada pengalaman nyata, keterlibatan aktif siswa, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.

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 IV SD Negeri 1 Tambahrejo 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

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Fitriani, N. (2021). *Peningkatan pemahaman nilai kebangsaan melalui media visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Remaja Rosdakarya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemdikbud.

Lestari, I. (2020). *Pengaruh media diorama terhadap minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Deepublish.

Mutlu, M., & Erden, F. (2020). Visual-based instructional materials: Effects on conceptual understanding and motivation. *International Journal of Educational Research, 103*, 101609. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101609

Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suparno, P. (2013). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Kanisius.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.