

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Diorama pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD 3 Jati Wetan

Siti Haidar Ihsana¹, Wawan Shokib Rondli², Sugiyantoro³

^{1,2} Universitas Muria Kudus, Indonesia

³ SD 3 Jati Wetan, Indonesia

Email: chaidaribhiana@gmail.com, wawan.shokib@umk.ac.id, sugiyant259@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD 3 Jati Wetan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media diorama. Dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa akibat metode pembelajaran yang kurang interaktif dan penggunaan media yang terbatas pada *Power Point* dan video edukatif, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, mengacu pada model Kemmis & Mc Taggart. Data keaktifan belajar siswa dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa dari pra-siklus (50,8% dengan kategori kurang) menjadi siklus I (66,9% dengan kategori baik), dan mencapai puncaknya pada siklus II (81,5% dengan kategori sangat baik) setelah implementasi media diorama dan perbaikan tindakan. Penggunaan diorama terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif, merangsang keterlibatan fisik, psikis, dan emosional siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media diorama merupakan alternatif media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan merekomendasikan kajian lebih lanjut serta pemberdayaan guru dalam pemanfaatan media diorama.

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar Siswa, Diorama, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi yang unggul dan berkarakter. Proses pendidikan berperan penting dalam menanamkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki setiap individu. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021, pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang relevan untuk kehidupan sosial. Meskipun demikian, tantangan seperti hambatan dalam belajar, keterbatasan ekonomi, dan variasi tingkat pemahaman siswa seringkali menjadi penghalang. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menjadi salah satu cara untuk menanggulangi permasalahan ini

Melalui penerapan kurikulum merdeka, Indonesia diharapkan dapat mencetak generasi yang kreatif, kritis, dan inovatif dengan penguatan profil pelajar Pancasila. Dalam hal ini, kurikulum difokuskan pada pengembangan kompetensi dan karakter siswa, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat ditunjukkan oleh siswa sebagai bukti pemahaman konsep yang dipelajari dalam situasi nyata. seorang pendidik harus mampu

menanamkan dan mengembangkan karakter pada diri peserta didik, sesuai dengan fungsi Pendidikan nasional bahwa untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Eryuna, 2024). Salah satu program pembelajaran yang dapat menanamkan dan mengembangkan karakter siswa di SD adalah mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Wijaya, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan materi pokok dan penting yang harus diterapkan dan diimplementasikan langsung dalam satuan pendidikan agar dapat membentuk karakter positif siswa dalam membela tanah air dan sikap cinta tanah air yang saat ini banyak dampak-dampak dari teknologi maupun lingkungan sekitar atas penggerusan norma dan karakter anak (Sa'diyah & Dewi, 2022). Oleh karena itu, penting menerapkan karakter yang positif kepada siswa dalam sekolah dasar sebagai pedoman dan benteng dari pengaruh teknologi dan lingkungan yang negatif. Terutama penanaman karakter pada nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa yang nantinya menjadi generasi muda sebagai penerus eksistensi bangsa dalam mencapai tujuan bangsa yang mulia (Nilamsari, Fardhani, & Kironoratri, 2023).

Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), yang sekarang dikenal sebagai pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka, bertujuan menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Ruang lingkup materi pendidikan Pancasila meliputi dasar negara, penghargaan terhadap keragaman, dan identitas diri, yang semuanya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Dayu, 2024). Velyliana (2023) mengemukakan bahwa pengembangan kurikulum tidak hanya dari segi pengetahuan saja, namun juga ditekankan adanya karakter siswa. Dalam proses pembelajaran, terdapat banyak hal yang perlu dipersiapkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan guru dalam menyampaikan bahan ajar pada semua mata pelajaran, salah satunya ialah pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah media diorama. Media diorama adalah representasi tiga dimensi mini yang diciptakan dengan tujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama ini di buat mirip dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga menciptakan kesan yang nyata (Yuniarsih, 2021). Media diorama memiliki beberapa fungsi dalam penggunaannya diantaranya yaitu untuk menarik minat siswa dalam materi yang sedang dipelajari, tidak membuat bosan para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Jannah & Basit, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat digunakan pada materi perbedaan identitas masyarakat yang mempelajari tentang perbedaan keberagaman budaya di Indonesia. Hal ini karena media diorama ini mampu menggambarkan berbagai jenis keberagaman daerah dengan gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD 3 Jati Wetan, siswa cenderung pasif dan tidak terlalu aktif dalam pembelajaran karena banyaknya bacaan dan hafalan tentang budaya yang ada di Indonesia. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa mudah bosan dan tidak terlalu aktif mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya keaktifan belajar ini juga disebabkan oleh media yang digunakan masih menggunakan Power Point dan video edukatif.

Hal ini mengaibatkan keaktifan belajar peserta didik hanya bertahan ketika awal pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin menerapkan media pembelajaran interaktif yaitu media diorama. Media ini sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa. media inofatif seperti diorama menghadirkan konsep dalam bentuk tiga dimensi yang menawarkan Solusi potensial dengan menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif (Mayuni, 2024)

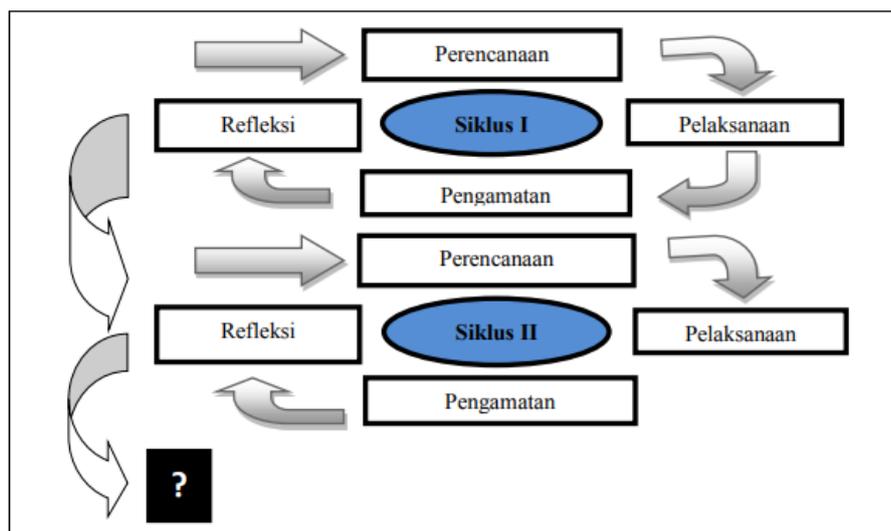
Penelitian terdahulu yang mendukung adalah penelitian dari Evitasari (2022) dengan judul “Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memiliki dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan menggunakan media diorama, keaktifan belajar siswa dapat meningkat melalui aktivitas fisik, psikis, dan emosional. Hal Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti media diorama, dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin meningkatkan keaktifan siswa menggunakan media diorama sehingga siswa dapat belajar dengan aktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian peneliti akan mengeksplorasi penggunaan media diorama melalui judul penelitian “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Diorama Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD 3 Jati Wetan”

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kusuma, dalam (Apri, 2021) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk mengubah perilaku pengajaran guru dan perilaku siswa di dalam kelas, serta untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran. Selain itu, PTK bertujuan untuk mengubah kerangka kerja dalam melaksanakan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan profesional guru dalam mengelola proses pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada tindakan-tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kompetensi kognitif siswa. Penelitian ini dilaksanakan melalui 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart. Menurut Fatwatul (2024) teori Kemmis & Mc Taggart membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu tahap rencana (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Observasi (*Obseving*), dan refleksi (*Reflecting*). Namun pada tahap awal dimulai dengan beberapa kegiatan persiapan. Pelaksanaan menggunakan model PTK berupa Model Spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Jati Wetan, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu pada tanggal 17 sampai 20 Februari 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Jumlah siswa kelas IV adalah 8 siswa, dengan rincian 3 laki-laki dan 5 perempuan.

(Fatwatul, 2025) mengungkapkan bahwa Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dilaksanakan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Adapun instrument penilaian menggunakan lembar observasi dan lembar berupa ceklis.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil pengamatan atau observasi. Data tersebut akan dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data observasi siswa digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media diorama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV. Kemudian sejalan dengan penelitian Fatwatul (2024), Hasil observasi mengenai keaktifan belajar siswa ini akan disajikan dalam bentuk tabel yang dijelaskan dalam sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

No	Skala Penilaian	Skor
1.	Sangat Kurang	1
2.	Kurang Baik	2
3.	Baik	3
4.	Sangat Baik	4

Presentase observasi siswa dan pendidik kemudian diinterpretasikan menurut kategori Tingkat presentase, yaitu :

Tabel 2. Kategori Presentase

No	Presentase	Kriteria
1.	80% - 100%	Sangat baik
2.	60% - 79%	Baik
3.	40% - 59%	Kurang
4.	0%-19%	Kurang sekali

Data hasil tes tersebut kemudian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik presentase, yaitu dengan mencari nilai rata-rata (mean) dan presentase keberhasilan. Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dianalisis dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : Nilai persen yang dicari

R : Jumlah skor aktivitas

N : Skor maksimum isi

Temuan dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD 3 Jati Wetan, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari Siklus I hingga siklus II. hasil penelitian tindakan kelas, terbukti bahwa penggunaan media Diorama secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan hasil penelitian keaktifan belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

No	Siklus	Rata-Rata Presentase	Kategori
1.	Pra Siklus	50,8%	Kurang
2.	Siklus I	66,9%	Baik
3.	Siklus II	81,5%	Sangat Baik

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II telah mengalami peningkatan yang baik. Sebelum penggunaan media diorama mencapai rata-rata 50,8%. Pada siklus I guru melakukan tindakan dengan menetapkan media diorama pada Pembelajaran Pancasila. Di siklus I sudah terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan keaktifan belajar yang baik yaitu mencapai skor rata-rata 66,9%. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor angket yang diperoleh peserta didik. Pada siklus I ini, peneliti merasa siswa belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah, antara lain kurangnya fokus siswa saat guru menyampaikan materi, minimnya interaksi antar siswa dalam diskusi kelompok, serta masih banyak siswa yang terlihat tidak percaya diri dalam menjawab maupun bertanya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mencapai kriteria keberhasilan, tindakan perbaikan akan dilaksanakan siklus II.

Setelah melakukan perbaikan tindakan, pelaksanaan siklus II memperoleh skor rata-rata yang meningkat yaitu 81,5%, tingkat keaktifan belajar siswa menunjukkan kategori yang tinggi. Keaktifan siswa pada siklus ini meningkat signifikan dibandingkan siklus pertama. Peningkatan ini terlihat dari semakin banyaknya siswa yang memberikan perhatian pada materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media diorama dalam pembelajaran, yang berhasil meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa.



Gambar 2. Diagram hasil observasi keaktifan belajar siswa

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari observasi keaktifan belajar siswa. berawal dari Pra Siklus yang memperoleh rata-rata skor 50,8%, semakin meningkat setelah diterapkannya media diorama pada siklus I yang mencapai 66,9%. Pada pelaksanaan Siklus II terjadi peningkatan yang lebih tinggi yaitu mencapai 81,5%. Hal ini memperkuat pendapat dari Pramayoza (2020) yang menyatakan bahwa diorama sebagai media visual tiga dimensi yang dapat memberikan Gambaran yang nyata pada siswa, merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar. Evitasari (2022) juga berpendapat bahwa media diorama dapat membantu peserta didik atif secara psikis, fisik, dan emosional.

Penggunaan media diorama memberikan dampak yang besar terhadap pemahaman siswa mengenai materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini mengidentifikasi masalah pada proses pembelajaran di SD 3 Jati Wetan, Kabupaten Kudus, terutama terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sudah terlaksana namun belum optimal. Kurangnya optimalisasi media mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami keberagaman budaya Indonesia serta dalam membedakan keberagaman budaya beserta asal budaya, penelitian ini mengusulkan penerapan media diorama dalam kegiatan pembelajaran.

Diorama adalah representasi tiga dimensi mini yang dirancang dengan ukuran kecil untuk menampilkan atau menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena yang mencerminkan suatu kegiatan. Di dalam diorama terdapat objek-objek tiga dimensi seperti manusia miniature, pohon, rumah, dan lainnya yang terlihat seperti dunia nyata (Prabowo, 2019). Budiani (2023) menyebutkan bahwa terdapat kelebihan diorama yaitu 1) bisa mendeskripsikan objek sesuai dengan keadaan nyata, 2) dapat digunakan berulang kali tidak hanya satu kali pemakaian, 3) bahan yang digunakan dalam membuat diorama mudah di dapatkan, 4) bisa menampilkan secara detail pada kondisi yang sulit terlihat, dan 5)

penggunaan media diorama bisa memicu minat serta motivasi siswa untuk mendapatkan pengalaman terbaik.

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia memudahkan pengelompokan jenis budaya yang ada di Indonesia terutama di lingkungan tempat tinggal siswa. Penelitian oleh Suyatno (2019) menekankan pentingnya media visual dalam pembelajaran, beliau menyatakan bahwa media seperti diorama dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. lebih lanjut, menurut Clark dan Lyons (2010), visualisasi dalam pembelajaran membantu dalam memahami dan mengingat informasi yang kompleks, yang sangat relevan dalam konteks Pendidikan Pancasila. Kisma (2020) menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi sumber daya alam, yang sejalan dengan penelitian ini adalah bahwa media diorama dapat digunakan secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Secara garis besar, penelitian ini membuktikan bahwa media diorama merupakan sarana yang efektif dalam mengajarkan materi keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan diorama terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa serta membantu mereka mengidentifikasi berbagai budaya beserta asalnya. Untuk mengatasi keterbatasan penelitian ini dan menguji efektivitas diorama dalam cakupan yang lebih luas, penelitian lanjutan sangat disarankan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan secara umum, terutama dalam pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kesimpulan ini didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan diorama terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui keterlibatan fisik, psikis, dan emosional. Penggunaan diorama memfasilitasi diskusi dengan memberikan kesempatan nyata bagi siswa untuk terlibat dalam pengamatan, analisis, dan pemahaman objek yang disajikan. Hal ini mengindikasikan bahwa media diorama secara khusus dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apri, D. P., & Muhammad, A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 4.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama Di Sekolah Dasar. *Jurnal Education Fkip Unma*, 9(2), 1011–1016. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i2.4865>.
- Dayu, R. P., Muhammad, N., Erni., Safitri, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Basicedu*. Volume 8 Nomor 3
- Eryuna, I., (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Windows Shopping. *Pendas : Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 01.

- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama Dan keaktifan belajar Peserta Didik Dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1.
- Fatwatul, U., Aryo, A, A., & Susilo, A, S (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model PBL Berbantu Wordwall Pada Pendidikan Pancasila Kelas IB SDN Pandeanlamper 03. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas PGR Semarang*. 27-36.
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Mayuni, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di SDN Pagintungan. 147–154.
- Nilamsari, A., Fardhani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 2.
- Prabowo, D. M. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242.
- Pramayoza. (2020). *Diorama Kota Bahagia: Padangpanjang dalam Esai*. Padangpanjang: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1.
- Wijaya, F., & Kistian, A.R.,. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Mengembangkan Karakter Toleransi Dan Demokratis Siswa Pada Pelajaran Pkn Kelas V Di Sd Negeri Paya Peunaga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (2)
- Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).