

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN PKN DI SDN 4 CAKRANEGARA

Nurmekasari¹, Nuraihan²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

Emai: nurmekasari45@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di SDN 4 Cakranegara Kota Mataram. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan 26 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui dua siklus observasi, di mana siklus pertama menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran 90% dengan rata-rata hasil belajar 80,62 dan ketuntasan klasikal 88%, sedangkan siklus kedua mencatat keterlaksanaan 100% dengan rata-rata hasil belajar 88,90 dan ketuntasan klasikal 92%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama secara signifikan meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi tentang keberagaman budaya, seperti pakaian adat, makanan khas, dan bahasa daerah. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media diorama, motivasi, hasil belajar, Pkn, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstrak: *This research aims to explore the effect of using diorama learning media on increasing motivation and learning outcomes for class III students in Citizenship Education (PKN) subjects at SDN 4 Cakranegara, Mataram City. The method used was Classroom Action Research (PTK) involving 26 students as research subjects. Data was collected through two observation cycles, where the first cycle showed 90% learning implementation with an average learning outcome of 80.62 and classical completeness 88%, while the second cycle recorded 100% implementation with an average learning outcome of 88.90 and classical completeness 92%. The research results showed that the use of diorama media significantly increased students' interaction and understanding of material about cultural diversity, such as traditional clothing, typical food and regional languages. These findings underline the importance of using appropriate learning media to increase the effectiveness of learning in elementary schools.*

Kata Kunci: *Diorama media, motivation, learning outcomes, Civics, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses seseorang untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku dalam masyarakat. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya pengertian Pendidikan ialah proses seseorang untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk hidup didalam masyarakat. (Amalia, 2018).

Pendidikan kewarnegaraan atau PKN ialah salah satu pendidikan yang di pelajari dalam berbagai tingkatan sekolah dan dimulai dari Sekolah Dasar (SD) serta memiliki fungsi untuk

pendidikan nilai dan moral bagi siswa. Dengan adanya pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar akan terbentuknya warag negara Indonesia yang baik dan benar karena sudah diberikan sejak usia dini. Oleh karena itu, mata pelajaran PKN di SD ialah mata pelajaran yang penuh dengan muatan sikap atau afektif. Sehingga dapat mengembangkan sikap siswa secara maksimal, maka proses pembelajaran tidak hanya terpaku dari buku siswa maupun guru. Pembelajaran yang berlangsung harus bisa memberikan pengalaman belajar mengajar yang nyata dan langsung didapatkan oleh siswa. Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan

mengenai Keberagaman Budaya di kelas III SDN 4 Cakranegara. SDN 4 Cakranegara adalah salah satu SD yang terletak di Kecamatan Cakranegara Kota Mataram. Hasil belajar siswa berpengaruh ketika guru menyampaikan materi. Mayoritas siswa kelas III di SDN 4 Cakranegara sebagian masih sulit membedakan Keberagaman Budaya di setiap daerah yang ada di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton karena menggunakan metode ceramah dan belum melibatkan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2024 peneliti melihat bahwa dikelas tersebut pembelajaran nya masih dalam keadaan monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah saja. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran semaksimal mungkin pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media pembelajaran tidaklah cukup untuk hasil belajar siswa. Siswa kesulitan untuk menyerap materi yang telah dijelaskan oleh guru karena tidak ada keterlibatan media pembelajaran pada saat pelajaran di kelas berlangsung. Saat ini kurikulum yang digunakan di sekolah SDN 4 Cakranegara masih menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas 2, 3, 5 dan 6. Sementara untuk kelas 1 dan 4 sudah mulai menggunakan kurikulum merdeka.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan guru dan mampu dipahami oleh alat indra manusia untuk membantu menjelaskan konsep materi yang abstrak menjadi konkret agar siswa mampu memahami serta tujuan pembelajaran mampu tercapai.

Penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu media Diorama. Diorama ialah sebuah pemaparan tiga dimensi mini dengan maksud memberikan gambaran atau visualisasi suatu keadaan yang sebenarnya (Zumarnis 2022). Tentunya penggunaan media Diorama ini dengan tampilannya yang menarik akan semakin menarik minat siswa dalam pembelajaran dan proses penyelesaian permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wijayanti, Rais, and Azizah 2020) dalam penelitiannya penggunaan model PBL berbantuan media Diorama terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PKn Di SDN 4 Cakranegara Kota Mataram” dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran diorama.

Penulisan sumber Pustaka menggunakan system bodynote. Apabila sumber Pustaka terdiri dari 2 orang penulis maka kedua penulis tersebut harus dicantumkan. Apabila sumber Pustaka terdiri dari 3 atau lebih penulis maka yang dicantumkan adalah nama belakang penulis kemudian diikuti dengan “dkk” atau “et al”.

METODE PENELITIAN

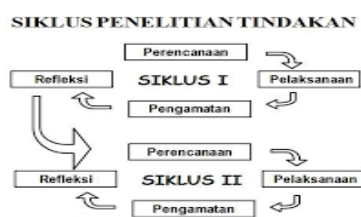
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 4 Cakranegara dengan subjek penelitian kelas III dengan jumlah 26 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan Guru Kelas yaitu Ibu Zaitun S.Pd, sebagai observer dalam penelitian. Menurut penelitian tindakan kelas (Kompetensi

et al., n.d.) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengamati kejadian yang berlangsung di dalam kelas dalam jangka waktu tertentu atau siklus dengan menggunakan metode kontekstual yang berarti variabel-variabelnya selalu memiliki kaitan dengan keadaan kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dikenal juga sebagai CAR (Classroom Action Research).

Penelitian tindakan kelas juga dianggap sebagai partisipatif dan kolaboratif. Disebut partisipatif karena peneliti melakukannya sendiri dan kolaboratif karena teman sejawat juga dapat berpartisipasi. Dapat kita artikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini juga merupakan jenis penelitian reflektif diri yang dilakukan secara kolektif dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keadilan praktik pendidikan dalam lingkungan sosial. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) biasanya dilakukan dalam dua kali tahap siklus. Pada siklus pertama dimulai dari persiapan. Namun, ketika akan memulai penelitian tindakan kelas, biasanya peneliti membuat konsepnya dengan rencana materi yang dipakai pada siklus pertama, mencakup RPP serta instruktur untuk observasi. Setelah itu, peneliti meneruskan tindakan serta observasinya. Di sini siswa melakukan pembelajaran dengan perencanaan yang telah dibuat. Sehingga pada pelaksanaan peneliti dapat melakukan observasi pada kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Basiroh & Murdiono, 2022) tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk mengubah kondisi yang sebenarnya menuju kondisi yang sesuai harapan. PTK ini dilakukan dengan beberapa siklus menyesuaikan kebutuhan dengan 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi atau refleksi.

Perhatikan gambar siklus dibawah ini!



Gambar 1

Siklus Model Penelitian Tindakan

Berikut tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas:

1. Siswa mencapai tuntas belajar kognitif apabila siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum 70 yang ditetapkan. Sedangkan keberhasilan kelas diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas sekurang-kurangnya 23 siswa dari 26 siswa.
2. Siswa mencapai tuntas belajar afektif dan psikomotorik apabila siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum 70 yang ditetapkan. Sedangkan keberhasilan kelas diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas sekurang-kurangnya 23 siswa dari 26 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media diorama guna meningkatkan hasil dari belajar siswa tentang materi Keberagaman Budaya. Berikut ini adalah paparan data siklus I dan siklus II yang dilakukan di SDN 4 Cakranegara.

Tabel 1 Data Siklus I dan Siklus II

Siklus	Keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran	Rata-rata Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Klasikal
Siklus I	90%	80,62	88 %
Siklus II	100%	88,90	92%

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengalami peningkatan di siklus 1 mencapai 90% dan di siklus II 100% sehingga masuk kategori baik sekali dan juga sudah mencapai keberhasilan penelitian dengan indikator $\geq 80\%$. Tabel di atas juga menunjukkan rata-rata nilai siswa dalam mata pelajaran PKN SD dengan menerapkan media pembelajaran diorama. Yang mana pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,62 sedangkan pada siklus II=88,90. Artinya ada peningkatan 8,28. Peningkatan dari rata-rata hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan terima baik oleh siswa. Siswa juga aktif ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga hal tersebut sesuai dengan manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat membuat bahan materi yang abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Sehingga siswa dapat menghilangkan verbalisme (siswa dapat menyebutkan kata-kata tetapi tidak memahami artinya). Dan pada hasil belajar klasikal pun juga meningkat yaitu siklus I 88% dan siklus II 92%. Sehingga hasil ketuntasan ini bisa masuk dalam kategori baik sekali dan bisa dikatakan tuntas karena telah sesuai dengan indikator yaitu $\geq 80\%$. Sehingga penggunaan media sangat dibutuhkan di sekolah dasar dan dapat memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di SDN 4 Cakranegara peneliti melakukan observasi dua kali pertemuan (2 x 35 menit) dengan 2 tahap siklus, yaitu hari Rabu 24 April 2024 dan Selasa, 21 Mei 2024. Dalam praktiknya, peneliti menerapkan media diorama pada materi Keberagaman Budaya. Pada materi ini membahas tentang berbagai macam pakaian adat, makanan khas dan bahasa yang ada di setiap daerah di Indonesia. Sehingga siswa akan mudah dalam mengenali dan belajar terkait materi itu. Pada siklus pertama, Selasa (24 April 2024), yang dilakukan dalam pembelajaran kelas yaitu peneliti menyapa, menanyakan kabar dan mengajak siswa untuk berdo'a. Dilanjut pengecekan kehadiran dan memulai perkenalan. Kemudian guru membacakan apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, lalu guru memberikan apersepsi, dan menjelaskan akan mempelajari materi apa. Di sini pada siklus pertama mereka akan membahas materi terkait jenis-jenis pakaian yang dikaitkan dengan teknologi produksi sandang (Tema 7, Subtema 2, Pembelajaran 4). Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan anggota tiap kelompok 6 orang. Guru memakai media diorama untuk memperjelas pemahaman siswa yang mana nantinya siswa diminta untuk maju kedepan dan mengamati media diorama lalu mencatat terdapat apa saja dalam diorama tersebut. Setelah itu guru memberikan LKPD sebagai penilaian formatif dan soal evaluasi di akhir pembelajaran.

Kemudian pada siklus kedua, Selasa (21 Mei 2024), untuk memulai dan mengawali kegiatan, peneliti memberi salam pembuka dan mengarahkan berdo'a dipimpin ketua kelas. Lalu pengecekan kehadiran dan memberi tahu siswa tentang tujuan apa yang dicapai dalam pembelajaran. Masuk bagian inti, siswa diminta untuk berkumpul dalam kelompoknya masing-masing yang telah mereka bentuk di pertemuan pertama. Kemudian, setiap kelompok mendiskusikan terkait LKPD yang dibagikan oleh guru tentang makanan khas di Indonesia.

Setelah semuanya selesai, setiap kelompok diminta untuk maju mempresentasikan hasilnya. Setelah presentasi, peneliti melakukan survei kepada peserta didik dan memberikan soal evaluasi. Pada kegiatan penutup, peneliti bertanya kepada setiap siswa apa saja yang mereka dapatkan dari pembelajaran hari ini. Kemudian, siswa dipersilahkan untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami, dan bersama-sama melakukan refleksi serta peneliti memberikan pesan moral agar peserta didik terus belajar. Setelah itu, berdo'a bersama dan pulang.



Gambar 2. Media Diorama

Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menyerap informasi yang diberikan oleh guru serta menjadi daya tarik siswa untuk memperhatikannya. Suatu konsep materi perlu disampaikan secara terstruktur dan baik dalam suatu pembelajaran, dalam melaksanakan hal tersebut diperlukan suatu sarana yang disebut sebagai media pembelajaran. Dalam pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menstimulus perhatian serta minat siswa selama berjalannya proses pembelajaran. Penggunaan media dimaksudkan agar terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan optimal. Tujuan utama pembelajaran yaitu siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga guru harus lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai adalah media pembelajaran dengan menggunakan benda konkret berupa media diorama. Media ini dikatakan sesuai karena bersifat semi konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan anak menurut Piaget.

Menurut (Febrita & Ulfah, n.d. 2019 : 186-187) Ada beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran yaitu: a) menarik perhatian siswa sehingga

menumbuhkan motivasi belajar, b) memberikan pengenalan nyata, c) mengatasi keterbatasan, d) bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami siswa, e) mengajar lebih bervariasi karena tidak hanya verbal dan membosankan, f) siswa lebih banyak belajar, tidak hanya mendengarkan, g) mengembangkan minat dan motivasi, h) menuntun berfikir kongkrit, i) memberikan pengalaman yang tak mudah didapat, j) mempermudah pengajaran.

Sehingga penggunaan media diorama dalam pembelajaran siklus I dan II dalam pembelajaran sudah sinkron dengan tahapan dan dilakukan tepat sesuai dengan solusi yang ditawarkan peneliti yaitu memakai media diorama dalam materi Keberagaman Budaya. Kehadiran media diorama dalam pembelajaran itu dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mengambil alih fokus siswa untuk memperhatikan materi yang akan guru sampaikan menggunakan bantuan media. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran memiliki efek psikologis terhadap siswa, seperti menumbuhkan minat dan keinginan untuk belajar dan memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan. Sehingga dengan adanya solusi dari peneliti untuk mengembangkan media diorama dalam pembelajaran PKN materi Keberagaman Budaya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di SDN 4 Cakranegara Kota Mataram memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas, ditemukan bahwa penggunaan media diorama membantu siswa dalam memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia, seperti pakaian adat, makanan khas, dan bahasa daerah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Lembaga Universitas Mataram, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah menyelenggarakan kegiatan Asistensi Mengajar (AM). Kami juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing lapangan, kepala sekolah dan guru pamong yang telah membimbing dan memberikan dukungan kepada kami selama kegiatan Asistensi Mengajar angkatan 3 sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

REFRENSI

- Cahyadi, F. (2017). Penerapan media diorama skala terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2).
- Khasanah, L., Widodo, S. T., & Mardiyani, E. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PKN. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3753-3762.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 635-642.
- Wardika, I. W. G., & Putra, I. P. S. A. (2021). Use of the google classroom app in an effort to improve student learning outcomes on matrix subjects. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(1), 8-16.