

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATERI KEBERAGAMAN AGAMA KELAS 4 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA di SDN 1 PANDANSURAT

Leli Agustina¹, Oktavia Rahmawati², widya setiya ningsih³

leli.2027406405030@student.umpri.ac.id¹, oktavia.2021406405043@student.umpri.ac.id²,
widya.2021406405047@student.umpri.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

ABSTRAK

Usaha yang dilakukan dalam meningkatkan pendidikan yang tidak terlepas dari instrumen pendukung pendidikan seperti guru, materi, media, sarana prasana, dan metode pembelajaran semua itu diberikan untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan diorama 3 dimensi. Manfaat dan tujuan media pembelajaran diorama yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi PKN didalam kelas. Tahapan pengembangan media meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Hasil dari pengembangan media pembelajaran diorama 3 dimensi ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep agama secara lebih konkret dan realistis, serta menumbuhkan rasa toleransi dan saling menghormati antarumat beragama.

Kata kunci: Media Pembelajaran Diorama 3 Dimensi.

Abstract

Efforts made to improve education cannot be separated from educational supporting instruments such as teachers, materials, media, infrastructure and learning methods, all of which are provided to create quality education. Development of learning media that can be carried out using 3-dimensional diorama. It is hoped that the benefits and objectives of the diorama learning media developed can help students learn PKN material in the classroom. The media development stages include the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The results of developing this 3-dimensional diorama learning media can help students understand religious concepts more concretely and realistically, as well as foster a sense of tolerance and mutual respect between religious believers.

Keywords: 3 Dimensional Diorama Learning Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaannya. Di Indonesia dalam menerapkan proses pendidikan berlandaskan pada nilai luhur dan budaya tanah air. Pendidikan dilakukan dengan mendirikan sekolah sebagai pendidikan formal untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui sekolah tersebutlah siswa belajar berbagai macam hal sebagai bekal hidupnya kelak.

Menurut slameto seseorang dapat dikatakan belajar apabila seseorang mampu menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan terdapat ketrampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berbagai usaha dilakukan dalam meningkatkan pendidikan yang tidak terlepas dari instrumen pendukung pendidikan

seperti guru, materi, media, sarana prasana, dan metode pembelajaran semua itu diberikan untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas serta mampu bersaing dalam mengembangkan sumber daya manusia.

Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam belajar, mengembangkan keterampilan proses sosial serta sebagai penunjang siswa dalam memperdalam pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik.

Secara terminologis Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Winarno, 2019). Hakikat dari Pendidikan kewarganegaraan untuk jenjang sekolah dasar yakni proses untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang memiliki peran, tanggungjawab sebagai warga negara dan secara khusus peran Pendidikan kewarganegaraan adalah proses penyiapan warga negara tersebut (Mulyoto et al., 2020).

Ruang lingkup pembelajaran PKn yang tercantum dalam permendiknas no.22 tahun 2006 meliputi (1) Pancasila, (2) UUD 1945, (3) norma, hukum, dan peraturan, (4) hak asasi manusia, (5) kekuasaan dan politik, (6) persatuan dan kesatuan bangsa,

(7) kebutuhan warga negara dan (8) globalisasi Baidi (2016) Baidi. Upaya mewujudkan delapan ruang lingkup permendiknas no.22 tahun 2006 membutuhkan metode dan strategi pembelajaran yang diharapkan (1) materi PKn mudah dipahami, baik dalam konteks pengetahuan kewarganegaraan, karakter kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan dan (2) guru mampu menumbuhkan karakter yang diharapkan.

Pada dasarnya konsep yang sudah tertanam dalam diri siswa sebagai salah satu bekal utama untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan media pembelajaran diorama untuk mengasah ketrampilan belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diorama yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari PKN didalam kelas, karena media ini dapat merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru juga berfungsi sebagai pengarah dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan diorama berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 1 Pandansurat menjelaskan bahwa: "Pembelajaran yang sudah dilakukan selama ini hanya berdasarkan buku paket yang dimiliki oleh masing-masing siswa, dengan melihat gambar beberapa perbedaan berbagai macam suku yang ada di Indonesia dan belum ada media yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran materi tersebut. Keinginan guru terutama siswa yaitu adanya media pendukung yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa agar ketrampilan belajar siswa dapat lebih berkembang dengan baik. Siswa kelas IV sangat senang apabila dalam pembelajaran terdapat media-media sebagai pendukung pembelajaran, mereka sangat antusias dan tidak mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Apalagi jika media tersebut belum pernah dilihat oleh siswa pasti antusiasnya akan lebih lagi.

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwasannya selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan buku paket yang tersedia dan melakukan aktifitas pembelajaran sesuai yang ada didalam buku pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam mengasah ketrampilan masih sangat kurang.

Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan siswa dan mampu meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media di kelas IV

Hal pertama yang kami lakukan ialah sedikit menjelaskan materi mengenai Kegeraman Agama di Indosiar. Setelah kami melihat pemahaman siswa mengenai Keberagaman agama, kami menjelaskan cara penggunaan media Diorama 3D. Ketika mereka sudah paham mengenai penggunaan media tersebut, kami membagikan beberapa gambar contoh hari raya keagamaan. Lalu mereka dipersilakan maju satu per satu secara bergiliran dan berurutan. Siswa yang maju diminta untuk menganalisis terlebih dahulu gambar tersebut tanpa bantuan teman lainnya. Setelah itu, mereka menentukan gambar tersebut termasuk kepercayaan agama apa. Kegiatan tersebut dilakukan sampai semua siswa mendapat giliran.

Memberikan lembar angket kepada guru dan siswa.

Setelah pengimplementasian media Diorama selesai, kami membagikan lembar angket kepada wali kelas IV yaitu Ibu Ayu dan juga kepada semua siswa yang berjumlah 18 orang. Angket tersebut terdiri dari 10 pernyataan dengan pilihan jawaban "YA" dan "TIDAK". Berdasarkan angket yang kami berikan kepada guru, media pembelajaran ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa karena memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Menurut Ibu Ayu, media ini mudah untuk digunakan dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, dapat memberikan motivasi kepada Ibu Ayu untuk menggunakan media pembelajaran seperti ini dalam mata pelajaran ini.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, mereka merasa senang belajar menggunakan media ini karena bagus, menarik, dan mudah untuk dipahami. Menurut mereka, penggunaan media pembelajaran adalah pengalaman baru dalam belajar dimana media Diorama 3D tersebut memiliki gambar dan tulisan yang jelas. Sehingga media ini dapat membantu siswa.

KESIMPULAN

Diorama 3D merupakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mengenalkan materi Keberagaman Agama di Indonesia kepada siswa kelas IV SD. Diorama 3D dapat membantu siswa untuk memahami konsep agama secara lebih konkret dan realistis, serta menumbuhkan rasa toleransi dan saling menghormati antarumat beragama.

DAFTAR PUSTAKA

- H, Sanaky, Hujair. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safira Isnani Press
- Arsyad Umar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024>
<https://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103>
<http://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Humaerah, S., Fajariani, N., & Amalyah, R. (2023). Pengaruh Human Capital dan Motivasi Kerja terhadap Produktivitas Karyawan. FORUM EKONOMI: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi, 25(4), 707–715.
<https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/FORUM EKONOMI/article/view/13673>
- Putri, I. G. A. M. A. D. (2015). Sumber Daya Manusia, Good Corporate Governance, Dan Kinerja Perusahaan. XI(1), 29–34.
- Susanto. (2018). Peran Human Capital Dalam Meningkatkan Kinerja Perusahaan: Suatu Tinjauan Teoritis. Jurnal Administrasi Bisnis, 6(2), 179–190.
- Wibawaningsih, E. J., & SA, M. (2023). Penerapan Human Capital Management Di Dalam Perusahaan. Manajemen Kinerja

Yuniarsih, N. (2022). Penerapan Human Capital Manajemen dalam Meningkatkan Kualitas SDM Terhadap Kinerja Perusahaan. *Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 2(2). <https://doi.org/10.32832/djip-uika.v2i2.5880>