

INTEGRASI MEDIA PANORAMA DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MEMPERDALAM PEMAHAMAN NORMA-NORMA KEHIDUPAN DI INDONESIA PADA KELAS IV SD

Rully Sulistiowati¹, Tiur Nanda Novita², Chilnandira Putri Pramayshella³
rully.2021406405007@student.umpri.ac.id¹, tiur.2021406405020@student.umpri.ac.id²,
chilnandira.2021406405048@student.umpri.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

ABSTRAK

Ada terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan media yang mampu secara menyeluruh memperdalam pemahaman norma-norma kehidupan di Indonesia. Terlebih lagi, kurangnya penggunaan media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan mendalam bagi siswa. Secara umum, pengembangan ini bertujuan untuk : Membantu peserta didik memahami norma-norma yang berlaku di masyarakat. Meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya norma. Mendorong peserta didik untuk mematuhi norma. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan. Jenis pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE, sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa, kreatif, inovatif, dan memiliki ciri khas tersendiri. Model ini dipilih karena memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media konkret, yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan. Kepala sekolah juga merespon sangat baik, beliau senang ketika melihat para mahasiswa datang berkunjung dan kreatif dalam mendidik para siswa Implementasi media pembelajaran papan norma-norma dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi tentang aturan, nilai, atau norma yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Dengan memvisualisasikan norma-norma tersebut secara konkret, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasikannya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pkn, Norma.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda Indonesia. (Samsuri, 2011: 28) juga menyatakan pendapatnya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan tersebut dapat diartikan sebagai penyiapan bagi generasi muda (siswa) atau penerus bangsa untuk dapat menjadi warga negara yang mempunyai pengetahuan, kecakapan, serta juga nilai-nilai yang diperlukan untuk dapat berpartisipasi aktif didalam bermasyarakat. Namun, tantangan dalam pembelajaran PKN seringkali muncul terkait dengan pemahaman yang kurang mendalam terhadap norma-norma kehidupan di Indonesia. Norma-norma tersebut mencakup nilai-nilai moral, etika, hukum, dan budaya yang menjadi dasar dalam interaksi sosial masyarakat.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah diakui dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran PKN. Menurut Kristanto (2016: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Namun, masih terdapat keterbatasan

dalam penggunaan media yang mampu secara menyeluruh memperdalam pemahaman norma-norma kehidupan di Indonesia. Terlebih lagi, kurangnya penggunaan media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan mendalam bagi siswa.

Norma dapat diartikan sebagai kaidah, pedoman, acuan, dan ketentuan berperilaku dan berinteraksi antar manusia di dalam suatu kelompok masyarakat dalam menjalani kehidupan bersama-sama. Secara etimologi, kata norma berasal dari bahasa Belanda, yaitu “Norm” yang artinya patokan, pokok kaidah, atau pedoman. Namun beberapa orang mengatakan bahwa istilah norma berasal dari bahasa latin, “Mos” yang artinya kebiasaan, tata kelakuan, atau adat istiadat.

Lazimnya norma berlaku dalam suatu lingkungan masyarakat tertentu, misalnya etnis, daerah, atau negara tertentu. Namun, ada juga norma yang sifatnya universal dan berlaku bagi semua manusia. Menurut Sumarno (2019: 33) Norma merupakan aturan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Bagi individu atau kelompok masyarakat yang melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat tersebut, maka akan dikenakan sanksi yang berlaku. Dengan kata lain, norma memiliki kekuatan dan sifatnya mengikat/memaksa.

Oleh karena itu, integrasi media panorama dalam pembelajaran PKN diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma-norma kehidupan di Indonesia. Media panorama memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mendalam dengan menyajikan gambaran yang luas dan komprehensif tentang berbagai aspek norma-norma kehidupan di Indonesia. Namun, upaya untuk mengintegrasikan media panorama dalam pembelajaran PKN masih perlu diteliti lebih lanjut untuk memastikan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

METODOLOGI

Jenis pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE, sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa, kreatif, inovatif, dan memiliki ciri khas tersendiri. Model ini dipilih karena memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media konkret, yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada implementasi media kelompok kami dilaksanakan ke sekolah UPTD SDN 39 Negerikaton pada tanggal 7 Mei 2024. Hal yang kami lakukan pertama kali sebelum ke sekolah adalah membuat surat izin kegiatan dari Universitas untuk ke sekolah. Kedua kami datang ke UPTD SDN 39 Negerikaton dan menemui kepala sekolah untuk meminta izin bahwasanya kami ingin melakukan Implementasi di UPTD SDN 39 Negerikaton tepatnya di kelas IV.

Setelah mengobrol dan mendapatkan izin dari Bapak Kepala Sekolah, kami langsung melakukan Implementasi ke kelas. Kami izin dengan wali kelas IV yaitu Bapak Aji. Kemudian kami langsung menjelaskan kepada siswa terkait materi norma-norma di Indonesia sekaligus media panorama tersebut. Kami memulai dengan Ice Breaking. Kemudian kami membagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing beranggotakan 8 siswa. Setelah itu masing-masing perwakilan kelompok dipersilakan maju kedepan. Kemudian dari perwakilan kelompok tersebut melakukan syuit yang dimana siapa menang

mengambil nomor untuk mencocokkan contoh norma pada jenis norma yang sesuai dengan media panorama tersebut.

Respon kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV sangat menyambut kami dengan terbuka dan ramah. Wali kelas IV memberi tanggapan yang sangat baik, beliau suka dengan media kami karena membuat para siswa sangat aktif. Kepala sekolah juga merespon sangat baik, beliau senang ketika melihat para mahasiswa datang berkunjung dan kreatif dalam mendidik para siswa.

Berikut adalah dokumentasi saat melaksanakan implementasi :



KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran PANORAMA dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi tentang aturan, nilai, atau norma yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Dengan memvisualisasikan norma-norma tersebut secara konkret, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasikannya. Selain itu, penggunaan papan norma-norma juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam tentang nilai-nilai yang diinginkan dalam lingkungan pembelajaran. Namun, keberhasilan implementasi media ini juga bergantung pada desain papan yang baik, pemilihan norma-norma yang relevan, dan konsistensi dalam penggunaannya di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya: Jawa Timur.
- Samsuri. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*, Yogyakarta: Diandra Pustaka. Indonesia.
- Sumarno., Alrianibgrum Septia., dan Wisnu. (2020). *Pendidikan Nilai dan Karakter*. Unesa University Press.