

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yakni suatu alur yang bertujuan untuk membimbing peserta didik agar dapat beradaptasi dengan lingkungan mereka, sehingga tercipta perubahan dalam diri mereka yang memungkinkan mereka untuk berperan dengan baik dalam masyarakat. Seluruh rangkaian pendidikan di sekolah, kegiatan belajar memegang peranan krusial. Hal ini menegaskan bahwa sukses dalam mencapai target pendidikan sangat ditentukan oleh bagaimana proses dikelola secara efektif (Ubabuddin, 2019). Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan jurusan yang mencetak calon pendidik untuk tingkat sekolah dasar dengan kemampuan dan kualifikasi tertentu yang diperlukan oleh seorang guru SD. Jurusan ini dirancang untuk memberikan pembelajaran kepada mahasiswa agar dapat menguasai berbagai kompetensi yang dibutuhkan dalam profesi guru sekolah dasar (Putri Nirwana Torau, dkk 2022).

Dalam dunia pendidikan, proses belajar dan pengajaran memiliki posisi yang sangat utama dalam meraih sasaran pendidikan. Belajar dan pengajaran mampu membantu siswa untuk menggali potensi diri mereka dan memperbaiki kualitas hidup. Sebagai hasilnya, sangat penting bagi pengajar untuk memahami prinsip-prinsip belajar dan pengajaran, serta menciptakan teknik pengajaran yang efektif dan efisien. Teknik pengajaran yang tepat dan efisien dapat membantu siswa untuk belajar dengan baik dan memenuhi sasaran pendidikan yang sudah ditentukan (Faizah & Kamal, 2024).

Pembelajaran adalah hal utama bagi manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya serta membantu orang untuk dapat dengan segera berinteraksi dengan komunitas sosialnya, bahkan perkembangan sosial menuju arah yang lebih positif sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Fungsi penting pendidikan adalah menunjukkan kesempatan yang selebar-lebarnya kepada peserta didik saat proses pembentukan karakter dan pengembangan sumber daya mereka (Abdullah, 2017). Penerapan metode pembelajaran yang cocok dianggap dapat membantu peserta didik memahami materi yang telah diajarkan, termasuk pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yakni komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, sangat berkontribusi dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai moral pelajar. Pelajaran ini menggabungkan prinsip-prinsip dasar negara dan Pancasila untuk membangun karakter siswa yang positif. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan mempunyai fungsi yang penting dalam membangun karakter bangsa, meningkatkan wawasan tentang identitas nasional, dan menumbuhkan semangat nasionalisme di kalangan anak. Rasa nasionalisme diperlukan agar masyarakat sebuah bangsa dapat meraih keharmonisan dalam budaya, wilayah, serta memiliki pandangan dan tujuan yang serupa dalam mempertahankan kesatuan negaranya (Ramdani et al., 2021).

Era modern ini kemajuan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Salah satu cara penggunaan teknologi bidang pendidikan adalah sebagai alat bantu untuk mendukung aktivitas pembelajaran dalam bentuk media belajar. Penggunaan alat pembelajaran yang tepat harus didasarkan pada perencanaan pembelajaran yang

akan dilakukan. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika seorang guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan konsep kepada peserta didik (Widiyanti & Anugraheni, 2022). Media Pembelajaran adalah elemen yang terintegrasi dalam seluruh sistem dan proses pendidikan, dapat berarti bahwa media pembelajaran berpengaruh pada aktivitas belajar dan menjadi komponen yang sangat krusial di proses pembelajaran (Daniyat, dkk 2023). Guru harus memiliki kemampuan yang lebih dari sekadar menyampaikan materi pelajaran. Mereka juga diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran yang mencakup kegiatan mengatur serta mengelola informasi dan sumber belajar demi mendukung aktivitas belajar. Oleh karena itu, guru perlu menguasai sumber dan media pembelajaran (Jauza & Albina, 2025). Secara umum, penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki keuntungan sebagai berikut: 1) dapat meningkatkan semangat belajar para siswa karena guru akan lebih mampu menarik perhatian mereka; 2) Isi materi ajar akan menjadi lebih sistematis, sehingga peserta didik dalam menguasai kompetensi dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode pengajaran akan menjadi lebih beragam; 4) Dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar mengajar (Apriansyah, 2020). Pemanfaatan alat bantu belajar yang sesuai dapat memperbaiki komunikasi dalam proses pengajaran, sehingga dapat meminimalisir risiko munculnya kejenuhan belajar. Di samping itu, peserta didik juga merasa senang dengan alat ajar ini karena dapat meningkatkan mutu hasil belajar mereka. Pemanfaatan media bantu belajar yang cocok dalam kegiatan belajar akan mengoptimalkan hasil belajar memuaskan, termasuk perubahan perilaku peserta didik (Jauza & Albina, 2025).

Demikian, belum semua pendidik memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan media pembelajaran secara optimal. Oleh sebab itu, tuntutan profesionalisme guru meniscayakan adanya penguasaan terhadap media sederhana terlebih dahulu sebagai landasan fundamental sebelum melangkah pada pemanfaatan multimedia yang lebih kompleks (Moto, 2019).

Penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan media diorama telah banyak dilakukan. Seperti yang dilakukan oleh Muhammad Mushfi El Iq Bali, Siti Fatimatuz Zahro yang berjudul “Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa” pada tahun 2023 (Mushfi et al., 2023). Hasil penelitian yang ditulis yaitu implementasi media diorama yang telah dilakkan terhadap peserta didik kelas enam mengalami meningkatkan kreativitas pada siswa. Penelitian berikutnya yang sejenis dilakukan Angelika dkk yang berjudul ”Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah pada Pembelajaran PKN” pada tahun 2023 (Angelika et al., 2023). Hasil penelitian yang ditulis yaitu media diorama dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa pada muatan PKN kelas IV SD Negeri Kedungpane 02 dengan materi kebhinekaan dalam suku bangsa.

Pra penelitian yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa permasalahan yang ada di SDN Jaddih 5 Bangkalan. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk memberikan beberapa solusi pada masalah yang ada ialah rendahnya minat dan hasil belajar serta rasa bosan yang dialami peserta didik kelas IV yang di tengarai oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal lingkungan sekitar. Pengembangan media pembelajaran berupa diorama ini diharapkan dapat

mempermudah siswa memahami materi mengenal lingkungan sekitar serta pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi lebih interaktif, bermakna, menarik dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jaddih 5 Bangkalan serta dapat di replikasikan di sekolah dasar lainnya. Diorama adalah gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau skenario yang dibuat dalam skala lebih kecil untuk menggambarkan sebuah peristiwa atau keadaan tertentu, bertujuan untuk menampilkan aktivitas yang relevan dengan kejadian yang sebenarnya (Mushfi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama wali kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan pada tanggal 29 November 2025. Data menunjukkan bahwa perangkat atau alat bantu pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik cenderung terbatas dan membosankan seperti hanya menggunakan gambar dan video dari youtube. Proses pembelajaran lebih cenderung mengandalkan metode ceramah, dan perhatian siswa tidak sepenuhnya fokus pada materi yang disampaikan oleh guru selain itu juga menunjukkan guru tidak menggunakan media yang konkret, hal ini secara langsung membuat pembelajaran kurang bervariasi dan membosankan bagi peserta didik, hal ini juga diperkuat ketika dilakukan wawancara dengan wali kelas IV, guru mengakui bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang konkret pada pelajaran pendidikan pancasila masalah tersebut sering terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi mengenal lingkungan sekitar terutama mengenalkan lingkungan sekitar seperti mengenal budaya setempat serta minimnya sumber media pembelajaran, Sehingga diperlukan sebuah metode pembelajaran yang bisa memberikan bentuk fisik tiga dimensi untuk mengurangi kebosanan, namun juga

dapat menggabungkan elemen teknologi untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan berarti bagi para peserta didik. Selain itu juga hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila juga belum memenuhi standar dibandingkan mata pelajaran yang lainnya, keseluruhan hasil nilai siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan rata-rata 53 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan juga dari analisis kebutuhan berupa angket yang telah diberikan kepada siswa kelas IV pada tanggal 29 November 2025 pada kelas IV SDN Jaddih 5 Bangkalan, pemilihan media diorama merupakan jawaban atas permasalahan kebosanan yang dirasakan siswa dan rendahnya minat peserta didik. Hasil angket kebutuhan dari 30 peserta didik yang ada dikelas IV SDN Jaddih 5 Bangkalan didapati ada 60% peserta didik atau sebanyak 18 peserta didik merasa bosan saat pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil angket siswa juga didapati 66,6% peserta didik atau sebanyak 20 peserta didik menjawab guru tidak menggunakan media pembelajaran konkret saat belajar mengajar, dan 90% peserta didik atau sebanyak 27 peserta didik menyatakan senang menggunakan media pembelajaran saat belajar dikelas. Dari hasil angket juga menjumpai fakta bahwa terdapat 66,6% peserta didik atau sebanyak 20 peserta didik juga tertarik jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang terdapat tiga dimensi, selain itu juga dapat disimpulkan siswa lebih menyukai media yang terdapat scan barcode yang berisikan penjelasan atau pun gambar, sehingga peneliti memilih media diorama menjadi solusi masalah tersebut. Media ini bertujuan tidak hanya mengatasi kebosanan siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan pemahaman konsep melalui belajar yang menyenangkan pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di SDN Jaddih 5 Bangkalan. Dimana siswa mudah merasa bosan dalam proses belajar mereka yang hanya menggunakan buku dan media gambar sederhana, serta kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang dapat memberikan antusias belajar peserta didik, oleh karena itu perlu adanya motivasi dalam proses belajar yang dapat memperbaiki permasalahan yang ada, dengan ini dikembangkan sebuah produk yang dapat mengurangi masalah tersebut. Solusi yang kemudian diberikan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran diorama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi mengenal lingkungan sekitar dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang ditemukan adalah siswa mudah bosan dalam belajar mereka perlu adanya inovasi dalam proses belajar siswa yang dapat memberikan pengalaman pada peserta didik, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berupa diorama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan?
2. Bagaimanakah tingkat kemenarikan media pembelajaran berupa diorama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan?

3. Bagaimanakah tingkat keefektifan media pembelajaran berupa diorama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berupa diorama pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berupa diorama pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berupa diorama pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV di SDN Jaddih 5 Bangkalan

1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berbentuk lingkaran yang terdapat 3 sekat. setiap sekat memiliki lebar kurang lebih 30 cm dan tinggi sekatnya 15 cm.
2. Media ini terbuat dari bahan ringan (MDF) yang tidak membahayakan atau sterofoam

3. Media ini berisikan miniatur dan materi mengenal lingkungan sekitar khususnya kerapan sapi, petik laut, sate madura, lorjuk, tari muang sangkal dan topeng gethak
4. Media ini dilengkapi adanya barcode yang berisikan materi terkait materi
5. Terbagi menjadi 3 sekat, di mana 3 sekat digunakan untuk materi inti terkait kearifan lokal khususnya kerapan sapi, petik laut, sate madura, lorjuk, tari muang sangkal dan topeng gethak
6. Materi tentang budaya dicantumkan pada 3 sekat di media ini, setiap sekat minimal 2 jenis kearifan lokal yang populer di madura. Pada sekat pertama makanan yang populer di madura: sate madura, lorjuk kedua: tradisi madura: kerapan sapi dan petik laut dan ketiga tarian madura : tari muang sangkal, topeng gethak
7. Media menggunakan kombinasi warna-warna cerah yang mencerminkan kekayaan kearifan lokal Madura.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian pengembangan ini meliputi beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini terbatas pada materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 1 Menenal lingkungan sekitar dengan sub-bab identitas Masyarakat di lingkungan tempat tinggalku berbasis kearifan lokal madura seperti kerapan sapi, petik laut, sate madura, lorjuk, tari muang sangkal dan topeng gethak.

2. Media pengembangan ini Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada siswa kelas IV sekolah dasar, tanpa memperluas penggunaannya pada jenjang kelas lain.
3. Media Pengembangan ini terbatas pada kearifan lokal madura yaitu kerapan sapi, petik laut, sate madura, lorjuk, tari muang sangkal dan topeng gethak.
4. Hasil belajar yang diukur hanya dengan ranah kognitif

1.6 Pentingnya Peneliti Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dengan media berupa “diorama” diharapkan dapat menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak :

1. Bagi guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi siswa

Media pembelajaran diorma ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar dan mempermudah siswa memahami materi kearifan lokal di wilayahnya.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Bagi peneliti

Peneliti ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif,

serta menjadi bekal berharga untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di masa mendatang.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti dengan konsep pokok. Definisi istilah yang dapat diuraikan adalah sebagai :

1. *Research and Development* (RandD) adalah sebuah langkah untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada. Proses ini berfungsi sebagai jembatan atau pemisah antara riset dasar dan riset yang lebih praktis.
2. Model pengembangan perangkat *Four-D Model* yang diajukan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini mencakup 4 langkah pengembangan yaitu Mendefinisikan, Merancang, Mengembangkan, dan Menyebarkan atau disederhanakan menjadi model 4-D, yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan distribusi.
3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, sangat berkontribusi dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai moral pelajar. Pelajaran ini menggabungkan prinsip-prinsip dasar negara dan Pancasila untuk membangun karakter siswa yang positif.
4. Media Pembelajaran adalah elemen yang terintegrasi dalam seluruh sistem dan proses pendidikan, yang berarti bahwa media pembelajaran berpengaruh pada aktivitas belajar dan menjadi komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

5. Media diorama ialah representasi yang berbentuk tiga dimensi dalam skala kecil yang memperlihatkan gambaran fenomena sederhana, ini mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik secara langsung, membantu peserta didik dalam memahami materi, mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar serta menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik.