



## Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Norma Hak dan Kewajiban untuk Siswa Kelas V

Denys Elsya Azzahra<sup>1</sup>, Frans Aditia Wiguna<sup>2</sup>, Kukuh Andri Aka<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[denyselsya25@gmail.com](mailto:denyselsya25@gmail.com)<sup>1</sup>, [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [kukuh.andri@unpkediri.ac.id](mailto:kukuh.andri@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The background of this study comes from the results of observations and interviews, it is known that teachers tend to use the lecture method in delivering the material on norms, rights and obligations when learning activities take place. This has the potential to cause the learning process to be less varied and seem monotonous, thus reducing the appeal and interest of students in participating in learning. This study aims to develop diorama learning media in Pancasila Education subjects in grade V. This study is a type of R&D development research with the ADDIE development model. The results showed that the media was very valid with a media validity score of 86% and material 86%. The media was declared very practical based on the teacher response questionnaire 86% and students 95.7%. The limited trial obtained a percentage of 100%, while the extensive trial obtained a percentage of 85.7%. So the diorama learning media is said to be effective and suitable for use in learning. From the results of this study, it can be concluded that the development of diorama learning media on the material on norms, rights and obligations in Pancasila Education learning in grade V meets the criteria of valid, practical and effective.

**Keywords:** learning media, dioramas, norms of rights and obligations

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berasal dari hasil observasi dan wawancara diketahui guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi norma, hak dan kewajiban ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berpotensi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan terkesan monoton, sehingga mengurangi daya tarik serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat valid dengan skor kevalidan media 86% dan materi 86%. Media dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon guru 86% dan siswa 95,7%. Uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan persentase 85,7%. Maka media pembelajaran diorama dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran diorama pada materi norma, hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, diorama, norma hak dan kewajiban

### PENDAHULUAN

Menurut Pristiwanti dkk (2022) Pendidikan adalah setiap pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap orang bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup (long life education).



Menurut Macionis (2020) norma adalah harapan-harapan yang mengarahkan perilaku anggota masyarakat. Definisi ini menekankan pentingnya norma sebagai dasar dalam membentuk perilaku individu yang sesuai dengan nilai dan harapan masyarakat. Selain materi norma juga ada pembahasan mengenai hak. Menurut Salmond (2023) mengelompokkan pengertian hak ke dalam empat definisi, yaitu: hak dalam arti sempit, hak dalam arti kebebasan, hak dalam arti kekuasaan, dan hak dalam arti kekebalan. Menurut Soekanto (2023) menjelaskan kewajiban sebagai perilaku atau tindakan yang harus dilakukan oleh individu sebagai bagian dari tanggung jawab sosial dan moral terhadap masyarakat dan negara, guna melindungi hak-hak individu dan kelompok agar tidak saling bertentangan. Menurut Pratiwi dkk (2022) media pembelajaran adalah berbagai alat fisik, seperti buku, film, atau kaset, yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Fungsinya adalah untuk membantu merangsang dan mempermudah proses penyampaian informasi kepada pembelajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi norma, hak dan kewajiban ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berpotensi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan terkesan monoton, sehingga mengurangi daya tarik serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa untuk menyerap informasi yang diberikan guru serta menjadi daya tarik siswa untuk memperhatikannya. Menurut Olyvia & Istianah (2022) diorama digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau konsep secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagai media pembelajaran, diorama sangat efektif dalam mewakili situasi nyata atau imajinatif seperti peristiwa sejarah, kehidupan masyarakat, ekosistem alam, atau tata surya dalam bentuk yang dapat dilihat langsung oleh siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2015) model penelitian (*Research and Development/R&D*) adalah model pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah rancangan instruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia. Alasan peneliti memilih model ADDIE karena model ini merupakan model pengembangan yang sederhana, mudah dipahami dan sistematis dibandingkan dengan model pengembangan lainnya. Dimana langkah-langkah pada model ADDIE ini mencakup 5 langkah



yakni, analyssis, design, development, implementation dan evaluation. Penelitian dan pengembangan media diorama dengan materi norma, hak dan kewajiban ini untuk siswa kelas V SD Negeri Mojok yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 dengan uji coba terbatas menggunakan subjek 7 siswa dan uji coba luas 21 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan diberikan kepada ahli media dan ahli materi, angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa, sedangkan untuk mengetahui keefektifan produk dengan menggunakan hasil nilai siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan studi pendahuluan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara terkait kondisi kelas, kemudian dianalisis dan merencanakan pengembangan media pembelajaran. Pada kegiatan studi lapangan langkah awal menganalisis adakah media pembelajaran yang dipakai, metode pembelajaran yang digunakan di kelas V SD Negeri Mojo. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan siswa bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi norma, hak dan kewajiban kurang menarik sehingga siswa kurang memahami dari materi tersebut. Selain itu guru hanya berpacu pada buku ajar dari sekolah dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut perlu pengembangan media diorama yaitu berupa pemndangan 3 dimensi yang berisi contoh penerapan norma, hak dan kewajiban.

Media pembelajaran diorama sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan membantu sebagai pemahaman materi. Di dalam media pembelajaran diorama terdapat berbagai contoh penerapan norma, hak, dan kewajiban. Dalam model pengembangan ini ada beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu 1) validasi ahli media dan materi, 2) uji coba kepraktisan produk, 3) uji keefektifan produk.

### Uji Kevalidan Produk

Tabel 1. Angket Validasi Media

No	Aspek	Skor
1	Sifat Tiga Dimensi dan Visualisasi Nyata	8
2	Kesederhanaan dan Kemudahan Pembuatan	8
3	Kemampuan Meningkatkan Pemahaman dan Berpikir Kritis	9
4	Kelayakan dan Kesesuaian dengan Kurikulum	9
5	Fleksibilitas dalam Penggunaan	9
<b>Jumlah Skor</b>		<b>43</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Presentase Skor</b>		<b>86%</b>



Berdasarkan hasil uji validasi media memperoleh skor 86%. Dari skor tersebut media pembelajaran diorama dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

**Tabel 2. Angket Validasi Media**

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian Materi	12
2	Ketepatan Penyajian	18
3	Penulisan dan tata letak	13
<b>Jumlah Skor</b>		<b>43</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Presentase Skor</b>		<b>86%</b>

Berdasarkan hasil uji validasi materi memperoleh skor 86%. Dari skor tersebut materi pada diorama dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

### **Uji Kepraktisan Produk**

Data kepraktisan produk diperoleh dari respon guru dan siswa kelas V SD. Data kepraktisan produk yang diperoleh dari respon guru dan siswa dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 2. Angket Kepraktisan Respon Guru**

No	Aspek	Skor
1	Media pembelajaran Diorama Negeri Norma sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas	4
2	Kesesuaian media pembelajaran Diorama Negeri Norma	4
3	Kesesuaian Diorama Negeri Norma dengan perkembangan	4
4	Media pembelajaran Diorama Negeri Norma dengan perkembangan belajar siswa	4
5	Media pembelajaran Diorama Negeri Norma dapat memotivasi siswa dalam belajar	4
6	Media pembelajaran Diorama Negeri Norma dalam pembelajaran menarik siswa	4
7	Media pembelajaran Diorama Negeri Norma	4
8	Informasi yang disampaikan oleh media pembelajaran Diorama Negeri Norma sangat jelas	5
9	Media pembelajaran Diorama Negeri Norma dapat memberikan informasi yang bersifat akurat	5
10	Bentuk media pembelajaran Diorama Negeri Norma dapat menarik perhatian siswa	5



<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>50</b>
<b>Presentase Skor</b>	<b>86%</b>

Berdasarkan hasil uji respon guru kelas V memperoleh 90% dan dinyatakan sangat praktis.

**Tabel 4. Angket Kepraktisan Respon Siswa**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>
1	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran diorama membuat saya tertarik untuk belajar materi Norma, Hak dan Kewajiban	7
2	Dengan media pembelajaran diorama, membuat saya lebih mudah memahami materi	6
3	Penggunaan media diorama sambil belajar membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran	7
4	Media diorama membantu saya mengingat materi lebih cepat dan menyenangkan	5
5	Saya lebih senang belajar menggunakan media diorama dibandingkan hanya membaca buku	7
6	Saya senang menggunakan media ini dalam kegiatan berkelompok	7
7	Media ini membantu saya menyelesaikan soal dengan lebih percaya diri	7
8	Petunjuk penggunaan dalam media diorama mudah dipahami	7
9	Bahasa yang digunakan dalam media diorama ini mudah dipahami	7
10	Desain dan tampilan media diorama sangat menarik	7
<b>Jumlah Skor</b>		<b>67</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>70</b>
<b>Presentase Skor</b>		<b>95,7%</b>

Berdasarkan hasil uji respon siswa memperoleh presentase 95,7% dan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

### **Uji Keefektifan Produk**

Uji keefektifan produk Diorama siswa kelas V SD Negeri Mojo dengan menghitung nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk E-hand out dengan skala terbatas 7 siswa dan skala luas 21 siswa. Berikut hasil uji keefektifan dapat diketahui pada tabel 5.



**Tabel 4. Angket Kepraktisan Respon Siswa**

Kriteria	Jumlah Siswa
75-100	25
0-70	2

Berdasarkan hasil nilai siswa pada uji keefektifan, siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama dapat memahami materi dengan mudah, media tersebut dapat membantu siswa menyelesaikan LKPD yang disajikan. Media diorama juga menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, siswa dapat nilai yang maksimal diatas KKTP>75 dengan jumlah 25 siswa, Sedangkan untuk 2 siswa masih belum memenuhi KKTP karena mungkin siswa tersebut memang sedikit memerlukan perhatian khusus dari gurunya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran diorama pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo dinyatakan sangat valid, ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh skor sebesar 86%, kemudian media Diorama ini juga termasuk sangat praktis, dibuktikan melalui angket respon guru dengan persentase 86% dan siswa 95,7%, dan dari segi keefektifan, media ini memperoleh hasil 100% pada uji coba terbatas dan 85,7% pada uji coba luas, menunjukkan bahwa media Diorama ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran materi norma, hak, dan kewajiban.

Berdasarkan hasil tersebut maka penggunaan media diorama materi norma, hak dan kewajiban menjadi solusi permasalahan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi dan minat belajar siswa baik di sekolah.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Macionis, J. J. (2020). *Sociology*. New Jersey: Pearson..
- John Salmond. (2023). *Legal Rights: A Comprehensive Overview*. London: Routledge.
- Soerjono Soekanto. (2023). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pratiwi, dkk. (2022). *Media Pembelajaran: Alat Fisik untuk Penyampaian Informasi*.
- Firda Olyvia, & Istianah. (2022). *Diorama sebagai Media Pembelajaran: Konsep dan Implementasi*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-56..
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.