PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA "NEGERI NORMA" PADA MATERI NORMA, HAK, DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI MOJO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi

PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

DENYS ELSYA AZZAHRA

NPM : 2114060069

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

DENYS ELSYA AZZAHRA

NPM: 2114060069

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA "NEGERI NORMA" PADA MATERI NORMA, HAK, DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI MOJO

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 16 Juli 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Frans Aditia Wiguna, M.Pd.	**Kukuh Andri Aka, M.Pd**
NIDN. 0719048206	NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

DENYS ELSYA AZZAHRA

NPM : 2114060069

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA "NEGERI NORMA" PADA MATERI NORMA, HAK, DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI MOJO

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal : 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Denys Elsya Azzahra

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl lahir : Kediri, 25 September 2002

NPM : 2114060069

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan

Denys Elsya Azzahra

NPM: 2114060069

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya"

PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini untuk, kedua orang tua saya, Ibu Siti Badriyah, terimah kasih bu atas semua kasih sayang, pengorbanan, dukungan, nasihat, serta doa yang tiada hentinya, terimakasih telah menyanyangi anakmu ini seburuk apapun itu, Ayah Fatqul Huda terimakasih banyak meskipun aku bukan anak kandung ayah, tapi ayah telah memberiku perhatian kasih sayang yang belum pernah aku rasakan sejak umur 2 tahun, ayah sangat baik tidak pernah membeda-bedakan aku dengan yang lain, bahkan berusaha agar aku selalu bahagia dan bisa merasakan apa yang dirasakan oleh teman-teman sebaya ku, bahkan ayah juga membiayai semua keperluan kuliah ku ini, ayah ikhlas dan dengan senang hati melakukan ini semua agar bisa melihatku menjadi seorang sarjana dan orang yang sukses. Untuk sahabat terbaikku Dea Ameliya Septinadewi dan Ahmad Putra Jala Perkasa terimakasih banyak telah menjadi sahabat yang sudah ku anggap seperti keluargaku, yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta pendengar setia dari segala permasalahan dan keluh keashku, apapun keadaan dan kekuranganku kalian tidak memperdulikan itu, kalian selalu ada untukku terimakasih untuk segala warna yang kalian berikan untuk hidupkku. Kemudian untuk sahabat tersayangku sekaligus sahabat seperjuangan Medania, Iqlima Elsa Zulva, dan Bintang Cahya Romanti, terimakasih telah menjadi sahabat setia sejak awal perkuliahan hingga berjuang bersama-sama sampai saat ini, terimakasih atas semua bantuan serta masukan dan saran selama aku menyelesaikan skripsi ini.

RINGKASAN

DENYS ELSYA AZZAHRA : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama "Negeri Norma" Pada Materi Norma, Hak, Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Mojo, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025

Kata Kunci : media pembelajaran, diorama "Negeri Norma", norma hak dan kewajiban, Pendidikan Pancasila, pengembangan media

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V-A SD Negeri Mojo, khususnya pada materi norma, hak dan kewajiban. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V-A SD Negeri Mojo 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 merupakan jenis penelitian pengembangan atau (*Research and Development/R&D*) dengan model pengembangan ADDIE *(Analisys, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan gur dan siswa, serta soal evalusi untuk mengukur efektivitas. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V-A SD Negeri Mojo dengan jumlah 28 siswa, dengan uji coba terbatas melibatkan 7 siswa dan uji coba luas 21 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk melalui perhitungan presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Hasil validasi uji kevalidan media mendapatkan hasil persentase 86%, sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 86%. Hasil uji coba kepraktisan media dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 86%, sedangkan angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 95,7%. Sementara itu hasil uji keefektivan menyatakan bahwa media yang dinyatakan sangat efektif. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 7 siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan persentase 85,7%. Maka media pembelajaran diorama "Negeri Norma" dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran diorama "Negeri Norma" materi norma, hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan penulisan ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan kemudahan serta memfasilitasi mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu ada untuk mahasiswa.
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 bapak yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami.
5. Kukuh Andi Aka M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 bapak yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juli 2025

Denys Elsya Azzahra

NPM. 2114060069

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
RINGKASAN vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
BAB I 12
PENDAHULUAN 12
A. Latar Belakang 12
B. Batasan Masalah 16
C. Rumusan Masalah 17
D. Tujuan Penelitian 18
E. Manfaat Penelitian 18
BAB II ..... **Error! Bookmark not defined.**
KAJIAN PUSTAKA ..... **Error! Bookmark not defined.**
A. Landasan Teori ..... **Error! Bookmark not defined.**
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu ..... **Error! Bookmark not defined.**
C. Kerangka Berpikir ..... **Error! Bookmark not defined.**
BAB III ..... **Error! Bookmark not defined.**
METODE PENELITIAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
A. Model Pendekatan Pengembangan ..... **Error! Bookmark not defined.**
B. Prosedur Pengembangan ..... **Error! Bookmark not defined.**
C. Tempat dan Waktu Pengembangan ..... **Error! Bookmark not defined.**
D. Uji Coba Model/Produk ..... **Error! Bookmark not defined.**

E. Instrumen Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**

F. Teknik pengumpulan data ..... **Error! Bookmark not defined.**

G. Teknik Analisis Data ..... **Error! Bookmark not defined.**

H. Metode, Uji coba, dan Validasi Produk ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV ..... **Error! Bookmark not defined.**

HASIL DAN PEMBAHASAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

A. Data Produk Hasil Pengembangan ..... **Error! Bookmark not defined.**

B. Data Uji Coba ..... **Error! Bookmark not defined.**

C. Analisis Data ..... **Error! Bookmark not defined.**

D. Revisi Produk ..... **Error! Bookmark not defined.**

E. Pembahasan ..... **Error! Bookmark not defined.**

F. Kajian Produk Akhir ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB V ..... **Error! Bookmark not defined.**

PENUTUP (KESIMPULAN DAN SARAN) ..... **Error! Bookmark not defined.**

A. Kesimpulan ..... **Error! Bookmark not defined.**

B. Saran ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 20

LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tujuan Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan antara Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 1 Data, Jenis Instrumen dan Responden dalam Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Kevalidan Media .....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 3 Pedoman Penilaian Validasi Media .....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kevalidan Materi .....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Validasi Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa .....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Tes .....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan.**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 10 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 1 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 3 Angket Uji Coba Kepraktisan Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 4 Angket Uji Coba Kepraktisan Siswa ....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Terbatas.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Luas.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 7 Revisi Produk.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (RM. Branch, 2009). **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 1 Desain Media Diorama.....**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang berkelanjutan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari generasi yang lebih tua ke generasi yang lebih muda. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk membantu individu mengembangkan potensi mereka secara maksimal, baik secara intelektual maupun emosional, sehingga dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pendidikan juga membantu dalam membentuk karakter, membuka wawasan, dan membantu individu dalam menghadapi tantangan kehidupan. 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*).

Namun, dalam arti sempit, pendidikan adalah upaya lembaga untuk memberikan hasil kepada siswa, dengan harapan mereka memiliki kemampuan yang baik dan memahami hubungan dan masalah sosial. Pendekatan ilmiah adalah definisi pendidikan yang didasarkan pada disiplin ilmu tertentu. Ini dapat termasuk pendidikan yang didasarkan pada disiplin ilmu tertentu, seperti psikologi, sosiologi, politik, ekonomi, antropologi, dan sebagainya. Pendekatan sistem pendidikan menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk membentuk suatu kebulatan yang terdiri dari beberapa

komponen yang saling berhubungan secara fungsional untuk mencapai tujuan pendidikan (mentransformasi input menjadi *output*). Maksud Pendidikan ialah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinngi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat.

Setiap kegiatan memiliki suatu tujuan yang harus dicapai begitu pula dengan kegiatan pendidikan. Tujuan kegiatan pendidikan telah dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didikagar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolok ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan.Tujuan tersebut di capai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek atau bidang studi seperti Pendidikan Pancasila.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V-A di SD Negeri Mojo pada tanggal 17 Desember 2024, masih ditemukan permasalahan yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi norma, hak dan kewajiban, kebanyakan siswa masih sulit memahami materi, 70% dari 28 siswa masih bingung terkait perbedaan antara norma, hak dan kewajiban.

Kemudian berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V-A SD Negeri Mojo diketahui guru cenderung menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran 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. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi norma, hak dan kewajiban untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini siswa dapat memahami dan menerapkan norma-norma dilingkungan sekitar serta hak dan kewajiban yang harus di jalankan. Media diorama ini menyajikan contoh pengambilan norma, hak dan kewajiban secara konkret dalam bentuk miniatur pemandangan tiga dimensi. Selain itu media diorama berbasis akan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Media Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambaran pemandangan sebenarnya Sudjana (2013). Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-

objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu: (1) cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejaran dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya Prastowo (2015).

Media pembelajaran juga penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mudah menghafal pelajaran. Selain itu media dapat merangsang belajar siswa sehingga siswa memberikan respon positif dan dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Khusus bagi siswa sekolah dasar yang karakteristik berpikirnya masih tergolong spesifik, alat ini dapat membantu guru lebih mudah memahami isi pelajaran.

Sebagai guru, harus kreatif untuk menggunakan berbagai media pembelajaran agar siswa tidak jenuh di kelas dan antusias mengikuti pelajaran. Di lapangan, peneliti menemukan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang. Mereka mengatakan bahwa pelajaran tidak menarik bagi mereka dan mereka hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan guru hanya menjelaskan materi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat dikatakan media diorama telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Amalia (2021) Penggunaan diorama juga membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu media diorama dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA "NEGERI NORMA" PADA MATERI NORMA, HAK, DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI MOJO**"

B. Batasan Masalah

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri Mojo & pada siswa kelas V adalah siswa tidak menguasai materi norma, hak dan kewajiban, ini disebabkan dari kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu model pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa masih konvensional atau ceramah saja. Sehingga guru saja yang aktif berbicara sedangkan murid hanya diam dan jarang juga yang memperhatikan, itu membuat pembelajaran tidak hidup. Siswa merasa

jenuh dengan pembelajaran karena sikap siswa yang monoton mendengarkan ketika memperoleh materi. Apa alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi aktif siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang norma, hak dan kewajiban?

Ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan di atas, perlu dilakukan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang mengenal norma, hak dan kewajiban.
2. Objek penelitian ini adalah media diorama
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Mojo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran diorama “Negeri Norma” pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran diorama “Negeri Norma” pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo?
3. Bagaimana keefektivan media pembelajaran diorama “Negeri Norma” pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo?

D. Tujuan Penelitian

Dari hasil perumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran diorama "Negeri Norma" pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran diorama "Negeri Norma" pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo
3. Untuk mendeskripsikan keefektivan media pembelajaran diorama "Negeri Norma" pada materi norma, hak, dan kewajiban untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

   Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Peneliti juga dapat memperoleh wawasan baru terkait penerapan media visual (seperti diorama) dalam konteks pembelajaran materi norma, hak, dan kewajiban. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut di bidang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi norma, hak, dan kewajiban dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan media diorama dapat memperkuat imajinasi dan pemahaman siswa melalui visualisasi konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

3. Manfaat bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Media diorama "Negeri Norma" dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, guru dapat mengevaluasi keefektifan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan kualitas pengajaran.

4. Manfaat bagi Pembaca

Bagi pembaca, penelitian ini memberikan informasi mengenai potensi penggunaan media diorama dalam pendidikan, khususnya dalam mengajarkan nilai-nilai kewarganegaraan, seperti norma, hak, dan kewajiban. Pembaca, baik itu peneliti, pendidik, atau orang tua, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber referensi untuk mengembangkan metode atau media pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pendidikan dasa

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., & Attalina, A. (2022). Diorama sebagai Media Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 45-55.

Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Paedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan, 20(2), 185–198.

Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Azhar Arsyad. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US.

Daryanto. (2013). *Media pembelajaran* (hal. 29). Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. (2006). Pedoman Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The Systematic Design of Instruction.

Firda Olyvia, & Istianah. (2022). Diorama sebagai Media Pembelajaran: Konsep dan Implementasi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(1), 45-56.

Hidayati, N., & Prasetyo, A. (2020). Pengembangan Media Diorama Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(3), 201-210.

Irawan, A. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta

John Salmond. (2023). Legal Rights: A Comprehensive Overview. London: Routledge.

Krismawati, D., Sari, R., & Hidayati, N. (2023). Analisis Validitas Instrumen Penelitian. Jurnal Penelitian Pendidikan, 15(2), 123-135.

Kustandi, M., & Sutjipta, S. (2013). *Pengembangan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPA kelas V SD*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 20(1), 45–53

Lifada, Auliyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran. Diakses dari digilib.uinsa.ac.id

Luh, N. S., & Ekayani, N. (n.d.). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 12(1), 67-75.

Maulana, R., Sapitri, D., & Attalina, A. (2022). Diorama dalam Pembelajaran: Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(4), 89-98.

Maulana, R., Sapitri, D., & Attalina, A. (2022). Diorama dalam Pembelajaran: Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(4), 89-98.

Mustofa, M., & Kurniawan, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 12(1), 45-56.

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). *A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning*

effectiveness. International Journal of Artificial Intelligence in Education.

Olyvia, & Istianah, F. (2022). *Pengembangan media diorama untuk pembelajaran siklus air pada siswa SD*. **Prosiding** Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 7(1), 123–130. Universitas Negeri Padang.

Prastowo, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: DIVA Press.

Pribadi, A. (2017). Media Pembelajaran Tiga Dimensi: Konsep dan Aplikasi. Jakarta.

Pristiwanti, A., Supriyadi, S., & Rahmawati, D. (2022). Pendidikan dan Pengembangan Karakter: Teori dan Praktik. Yogyakarta

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911–7915

Purnamasari, R. (2021). Pengembangan Media Diorama Interaktif Berbasis Konservasi pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri Blengorwetan Kebumen [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. Repositori Universitas Negeri Yogyakarta.

Sanaky, S. (2013). *Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 20(2), 135–142.

Sapitri, D., Maulana, R., & Attalina, A. (2021). Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 150-160

Sapitri, D., Maulana, R., & Attalina, A. (2021). Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 150-160.

Sari, H., Rapita Silalahi, B., & Muslim Nusantara Al Washliyah Medan Corresponding Author, U. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama Di Kelas V SDN 102063 Bangun Bandar. Dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 2, Nomor 1).

Setiawan, A., & Prasetyo, B. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Matematika dan IPS di Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(3), 112-120.

Setiawan, A., & Prasetyo, B. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Matematika dan IPS di Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(3), 112-120.

Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). *Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Edukasi Nonformal, 3(2), 594–601. Universitas Muhammadiyah Enrekang.

Silvia Erawati. (2024/2025). *Modul Ajar: Norma, Hak, dan Kewajiban* (SD Kelas VI Fase C). Tercantum dalam modul ajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SD/MI.

Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar* (edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada. Sudjana, N. (2013). Media Pembelajaran:

Pengertian, Penggunaan, dan Pengembangan. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Sudarmaji, A., & Utami, S. (2018). Pendidikan Pancasila: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar. Yogyakarta.
Sudarmaji, A., & Utami, S. (2018). Pendidikan Pancasila: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar. Yogyakarta.
Sudjana, Nana. (2005). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
Sujanah. (2023). Lengkap Skripsi Pengembangan Media Diorama. Diakses dari repository.iainbengkulu.ac.id
Sukmadinata, N. S. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Remaja Rosdakarya.
Suwarto. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Graha Ilmu.
Vinertek, J., Pendidikan, I., Selatan, T., 73, H. |, Hasan Basri, O., Pendidikan, P., Islam, A., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Uin, S. (2023). *NILAI-NILAI DAN NORMA TRADISIONAL MEMBENTUK KATEGORI MASYARAKAT NASIONAL DALAM SOSIOLOGI PENDIDIKAN*. *3*(2).
Wiguna, F. A., Sutrisno, H., & Dewi, K. M. (2018). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga materi penyesuaian diri pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Gurah*. Prosiding SEMDIKJAR: Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 487–492. Universitas Nusantara PGRI Kediri.