

UPAYA MENINGKATKAN KEPATUHAN SISWA TERHADAP ATURAN SEKOLAH MELALUI MEDIA DIORAMA ATURAN INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SDN BALONGGABUS (PKN)**Muhammad Ainur Vemas Santoso¹, Wahyu Maulida Lestari², Mas'ulah AF³****^{1,2}(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo), Indonesia****³(SDN Balonggabus, Candi, Sidoarjo) Indonesia****Corresponding email: ainurvemas11@gmail.com****Wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id****masulahaf1969@gmail.com****Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah melalui penggunaan media diorama aturan interaktif pada siswa kelas IV SDN Balonggabus. Permasalahan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang memahami dan menerapkan aturan sekolah dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, penilaian keterampilan, serta tes hasil belajar. Pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata 88,25 dengan persentase ketuntasan 83%, sehingga dilakukan perbaikan pada media diorama dan strategi pembelajaran. Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 95,94 dan ketuntasan mencapai 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan diorama aturan interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap aturan sekolah sekaligus mendorong perilaku patuh secara konsisten. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi aturan dan kedisiplinan di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Kepatuhan Siswa, Diorama Interaktif, Aturan Sekolah, Ptk

Abstract

This study aims to improve students' compliance with school rules through the use of an interactive rule diorama for fourth-grade students at SDN Balonggabus. The preliminary problem indicated that several students had not fully understood or practiced school rules in their daily activities. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected using observation sheets, performance assessments, and achievement tests. In Cycle I, the average score was 88.25 with an 83% completion rate, prompting improvements in the diorama and instructional strategies. In Cycle II, significant enhancement was observed with an average score of 95.94 and 100% mastery. The results indicate that the interactive rule diorama effectively improves students' understanding of school regulations and fosters

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

consistent compliant behavior. Therefore, this media can serve as an effective alternative in Civics learning, particularly in topics related to rules and school discipline.

Keywords: *student compliance, interactive diorama, school rules, classroom action research*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk membangun karakter siswa, terutama dengan mengajarkan disiplin, prinsip moral, dan kepatuhan terhadap rutinitas kehidupan sehari-hari (Paskaria Simbolon et al., 2025). Sekolah bukan hanya tempat belajar, tetapi juga tempat di mana siswa belajar bagaimana menjaga diri, menghargai orang lain, dan mematuhi aturan sebagai bagian dari membangun warga negara yang baik. Siswa diajarkan tentang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tentang pentingnya aturan dalam kehidupan bersama dan bagaimana aturan membantu membuat sekolah menjadi tempat yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi semua orang (Bukoting, 2023).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa nilai-nilai kedisiplinan masih sulit diterapkan di sekolah. Menurut pengamatan awal di SDN Balonggabus, terutama di antara siswa kelas IV, tingkat kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah masih rendah. Beberapa siswa terus datang terlambat, bermain atau bercanda selama pelajaran, tidak mengenakan pakaian sekolah secara keseluruhan, dan tidak memperhatikan kebersihan lingkungan kelas. Selain itu, sikap saling menghormati dan kepatuhan terhadap tata tertib masih kurang ditanamkan, yang ditunjukkan dengan perilaku yang melanggar peraturan antrean, berbicara dengan cara yang tidak sopan, atau tidak mengikuti arahan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara tujuan pembelajaran PKn dan cara siswa berperilaku dalam aktivitas sehari-hari.

Metode pembelajaran masih abstrak dan tidak kontekstual, yang merupakan salah satu penyebab siswa tidak patuh pada aturan. Jika materi tentang aturan hanya diberikan melalui ceramah, bacaan, atau penjelasan verbal tanpa contoh nyata, lebih sulit bagi siswa untuk menautkannya dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi nyata, dan aktivitas yang melibatkan interaksi (Hariyono, 2023). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran diperlukan yang dapat membawa situasi nyata ke kelas sehingga siswa dapat melihat, merasakan, dan memahami secara lebih mendalam dan signifikan betapa pentingnya mematuhi aturan.

Media diorama aturan interaktif adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan ini (Aisiah, 2016). Diorama adalah miniatur situasi atau peristiwa nyata dalam tiga dimensi. Ketika dibuat menjadi media interaktif, siswa dapat melihat, berbicara, dan membuat keputusan tentang perilaku yang sesuai dan tidak sesuai. Visualisasi konkret seperti ini dapat membantu siswa memahami apa yang terjadi jika mereka melakukan sesuatu. Mereka juga dapat mendorong mereka untuk mengikuti perilaku baik yang ditunjukkan dalam diorama. Pembelajaran PKn dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mempengaruhi perilaku kedisiplinan siswa dengan keterlibatan aktif mereka.

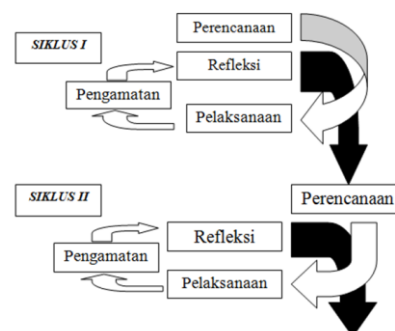
Percobaan sistematis untuk meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah melalui media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan interaktif diperlukan, dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan yang tepat untuk melakukannya (Nurgiansah et al., 2021). PTK juga memberi guru kesempatan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam strategi mengajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian ini untuk menemukan solusi praktis untuk meningkatkan disiplin siswa dan mendukung pembentukan budaya sekolah yang aman, menyenangkan, dan berkarakter.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan utama (Gea Aprilyada et al., 2025). PTK dipilih karena sesuai untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan perilaku siswa di dalam kelas melalui tindakan langsung yang dilakukan oleh guru. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan secara kolaboratif oleh guru untuk meningkatkan praktik pembelajaran dan memperbaiki permasalahan nyata yang terjadi di kelas (Ade Rahayu & Arna Saskia, 2025). Dalam konteks penelitian ini, PTK digunakan untuk meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah melalui media diorama aturan interaktif dalam pembelajaran PKn.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Balonggabus, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut Piaget, sehingga mereka cenderung memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman visual, konkret, dan kontekstual. Hal ini menjadi dasar penggunaan media diorama interaktif yang mampu menggambarkan situasi nyata terkait aturan sekolah sehingga mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa. Kondisi awal kelas menunjukkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya mematuhi aturan, seperti tidak disiplin waktu, tidak menjaga kebersihan kelas, serta kurang patuh terhadap instruksi guru.

Penelitian dilaksanakan di ruang kelas IV SDN Balonggabus pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Oktober 2025. Proses penelitian dilakukan secara berulang (cyclical) sesuai dengan model PTK dari Kemmis & McTaggart yang meliputi empat tahap pada setiap siklus, yaitu:

Siklus Penelitian Tindakan Kelas**Gambar 1.****Siklus Penelitian (Arikunto, 2008)**

1. Perencanaan (planning)
2. Pelaksanaan tindakan (acting)
3. Observasi (observing), dan
4. Refleksi (reflecting).

Siklus dilaksanakan minimal dua kali sampai diperoleh peningkatan yang signifikan dalam kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun RPP, menyiapkan media diorama aturan interaktif, serta menetapkan indikator kepatuhan siswa berdasarkan aturan sekolah yang berlaku. Media diorama berisi miniatur situasi nyata seperti antrian di kantin, menjaga kebersihan kelas, mematuhi instruksi guru, serta mematuhi tata tertib berpakaian (Kaniaazahra Nurkahfi et al., 2024). Selama pelaksanaan tindakan, siswa mengamati diorama, mendiskusikan perilaku mana yang sesuai dan tidak sesuai aturan, melakukan simulasi, serta menyimpulkan nilai-nilai kepatuhan dari visualisasi tersebut. Kegiatan ini dirancang untuk mengajak siswa berpartisipasi aktif dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi perilaku kepatuhan siswa, lembar penilaian, catatan lapangan, serta tes perilaku (performance test) terkait aturan sekolah. Observasi dilakukan untuk melihat peningkatan kepatuhan siswa, seperti ketepatan waktu, kerapian, kepedulian menjaga kebersihan, disiplin selama pembelajaran, dan kepatuhan terhadap instruksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Pra Siklus

Guru melakukan observasi awal sebelum siklus untuk menemukan masalah kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah di kelas IV SDN Balonggabus. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengikuti aturan sekolah dengan baik. Beberapa siswa masih sering datang terlambat, tidak memakai semua pakaian sekolah, dan tidak memperhatikan kebersihan dan kebersihan lingkungan kelas. Selain itu, ketika guru berbicara tentang aturan sekolah dalam pembelajaran PKn, siswa terlihat tidak antusias dan tidak fokus. Jika materi diberikan secara konvensional melalui metode ceramah, siswa cepat bosan, yang mengakibatkan pemahaman dan penerapan nilai kepatuhan yang buruk.

Selain sikap tidak patuh siswa, interaksi yang terjadi di awal siklus antara guru dan siswa menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami manfaat dan konsekuensi dari melanggar atau menaati aturan sekolah. Beberapa siswa tetap tidak mendengarkan instruksi guru, sering berbicara di luar konteks saat pelajaran berlangsung, dan tidak mengikuti prosedur yang ditetapkan saat melakukan aktivitas di kelas. Karena mereka belum memahami situasi nyata yang berkaitan dengan aturan sekolah, beberapa siswa gagal menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi aturan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV kurang efektif dengan pembelajaran verbal dan abstrak karena mereka masih berada di tahap operasional konkret, yang membutuhkan pengalaman langsung dan stimulus visual untuk memahami ide dengan lebih jelas.



Gambar 2
Media Pembelajaran

Sebagai kesimpulan awal dari berbagai masalah yang muncul pada kondisi pra siklus, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan mampu menggambarkan situasi nyata dalam pembelajaran PKn. Guru menyadari bahwa jika siswa dapat melihat contoh perilaku yang sesuai dan tidak sesuai aturan, akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami aturan (Khairuddin Tampubolon & Nunti Sibuea, 2022). Dengan menggunakan diorama aturan interaktif, guru dapat menetapkan fokus tindakan untuk meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah dengan memanfaatkan media ini untuk menampilkan situasi nyata di lingkungan sekolah secara menarik, tiga dimensi, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

B. Siklus 1

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan Siklus I, guru dan peneliti membuat perangkat pembelajaran PKn yang berfokus pada meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah dengan menggunakan media diorama aturan interaktif. Menyusun RPP dan membuat diorama untuk menggambarkan situasi nyata seperti antre, menjaga kelas bersih, mematuhi petunjuk guru, dan berpakaian dengan baik adalah semua bagian dari persiapan. Untuk mendukung proses pengambilan data, instrumen observasi kepatuhan siswa, lembar penilaian, dan catatan lapangan juga dibuat. Masalah yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang patuh terhadap aturan sekolah adalah dasar dari perencanaan tindakan ini.

b. Pelaksanaan (Acting)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai RPP dengan langkah-langkah terstruktur (Putri & Fathoni, 2022). Guru menjelaskan aturan sekolah, menampilkan diorama, dan mengajak siswa mengamati setiap adegan dalam miniatur. Siswa diminta mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai aturan. Selanjutnya dilakukan simulasi oleh beberapa kelompok siswa untuk menirukan adegan positif dari diorama, seperti cara antre yang benar atau cara menjaga kebersihan kelas. Guru memberikan arahan dan penguatan positif selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran ditutup dengan refleksi bersama serta pemberian penilaian terkait sikap dan kepatuhan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan diorama.

c. Observasi (Observing)

Observasi dilakukan untuk menilai perubahan perilaku siswa selama tindakan berlangsung. Guru dan peneliti mengamati indikator kepatuhan seperti kedisiplinan waktu, sikap tertib, kepatuhan terhadap instruksi guru, serta sikap sopan dalam berinteraksi. Dari hasil observasi, terlihat bahwa beberapa siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam memahami aturan yang divisualisasikan melalui diorama. Namun, masih terdapat siswa yang kurang fokus dan belum menunjukkan perubahan perilaku yang konsisten. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data kuantitatif berupa nilai hasil evaluasi Siklus I sebagaimana ditampilkan dalam tabel.

Tabel Siklus 1

Nilai	Nama	Keterangan
AF	85	Baik
RA	67,5	Kurang
SM	97,5	Sangat Baik
FJ	100	Sangat Baik
MA	90	Sangat Baik
AD	100	Sangat Baik
DM	90	Sangat Baik
AF	100	Sangat Baik
SR	90	Sangat Baik
NN	92,5	Sangat Baik
ZP	77,5	Cukup
MK	85	Baik
GT	72,5	Cukup
AZ	67,5	Kurang
IB	92,5	Sangat Baik
LR	87,5	Baik
AN	90	Sangat Baik
NZ	80	Baik
KA	75	Cukup

AR	82,5	Baik
RA	75	Cukup
RR	85	Baik
JH	82,5	Baik
Jumlah	2052.5	
Nilai	2138.02	
Rata-rata	2138%	
Persentase		

d. Hasil Siklus I**Perhitungan Nilai Rata-rata ($\bar{X}$)**

Nilai rata-rata hasil tes Siklus I:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{2052,5}{24} = 85,52$$

Diketahui:

Jumlah nilai seluruh siswa = 2052,5

Jumlah siswa (N) = 24

Jadi nilai rata-rata Siklus I adalah 85,52.

Persentase Ketuntasan Belajar

Rumus ketuntasan belajar:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Tuntas}} \times 100\%$$

KKM diasumsikan 75, karena terlihat pada tabel bahwa nilai di bawah 75 diberi kategori Kurang/Cukup.

Data ketuntasan dari tabel:

Siswa tuntas (≥ 75) = 22 siswa

Siswa belum tuntas (< 75) = 2 siswa (RA = 67,5 & GT = 67,5)

Maka :

$$P = \frac{22}{24} \times 100\% = 91,67$$

Persentase ketuntasan Siklus I = 91,67%

e. Refleksi (Reflecting)

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan observasi kualitatif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama aturan interaktif pada Siklus I sudah mampu meningkatkan pemahaman dan kepatuhan sebagian besar siswa terhadap aturan sekolah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang tinggi (85,52) serta tingkat ketuntasan belajar yang mencapai 91,67%

C. Siklus 2**a. Perencanaan (Planning)**

Perencanaan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami aturan sekolah serta belum maksimal dalam memanfaatkan media diorama interaktif. Oleh karena itu, pada siklus ini guru menyempurnakan tampilan diorama dengan memperbesar teks aturan, memperjelas gambar situasi, serta menambahkan kartu skenario perilaku yang dapat diperagakan siswa. Selain itu, guru merancang pembelajaran yang lebih terstruktur dengan pembagian kelompok yang seimbang sehingga setiap anggota berkesempatan terlibat aktif. Instrumen penilaian dan lembar observasi juga diperbaiki untuk menilai aspek-aspek kepatuhan siswa secara lebih rinci, seperti kerapian, ketertiban, kedisiplinan waktu, serta kemampuan menerapkan aturan sekolah melalui simulasi diorama.

b. Pelaksanaan (Acting)

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dalam dua pertemuan. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi mengenai pentingnya menaati aturan sekolah dan penjelasan ulang tentang alur penggunaan diorama interaktif. Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan masing-masing kelompok mengamati pos-pos dalam diorama yang berisi aturan sekolah, seperti aturan kebersihan, aturan disiplin waktu, aturan antrian, dan aturan berpakaian. Setiap kelompok diberi kartu skenario perilaku yang harus diperagakan sesuai situasi pada diorama. Kelompok lain bertugas mengamati dan memberikan penilaian. Guru kemudian mengarahkan diskusi, mengoreksi perilaku yang keliru, serta menegaskan contoh perilaku patuh yang benar. Pembelajaran ditutup dengan refleksi dari siswa mengenai aturan sekolah yang telah dipahami dan dipraktikkan.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan, keterlibatan siswa pada Siklus II meningkat signifikan dibandingkan Siklus I. Siswa terlihat lebih antusias, tertib, dan mampu mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan aturan sekolah. Selain itu, selama simulasi, siswa menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif, seperti mengikuti instruksi guru, menjaga ketertiban kelompok, serta bekerja sama dalam memahami isi diorama. Observasi juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mempraktikkan aturan sekolah secara lebih konsisten.

Adapun Tabel Hasil 2 Sebagai Berikut :

Tabel Siklus II

Nilai	Nama	Keterangan
AF	95	Sangat Baik
RA	95	Sangat Baik
SM	97,5	Sangat Baik
FJ	97,5	Sangat Baik
MA	95	Sangat Baik
AD	92,5	Sangat Baik
DM	95	Sangat Baik
AF	90	Sangat Baik
SR	97,5	Sangat Baik
NN	97,5	Sangat Baik
ZP	97,5	Sangat Baik
MK	97,5	Sangat Baik

GT	100	Sangat Baik
AZ	97,5	Sangat Baik
IB	97,5	Sangat Baik
LR	97,5	Sangat Baik
AN	95	Sangat Baik
NZ	95	Sangat Baik
KA	95	Sangat Baik
AR	95	Sangat Baik
RA	97,5	Sangat Baik
RR	95	Sangat Baik
JH	92,5	Sangat Baik
Jumlah	2302.5	
Nilai	2394.44	
Rata-rata	2398%	
Persentase		

d. Hasil Siklus II

Berdasarkan data nilai yang Anda berikan pada tabel (nilai 24 siswa), total nilai siswa adalah 2302.5. Jumlah siswa $N = 24$. Maka nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus:

Perhitungan Nilai Rata-rata ($\bar{X}$)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Jadi, rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus II adalah 95,94, yang termasuk kategori Sangat Baik.

$$\bar{X} = \frac{2302,5}{24} = 95,94$$

Persentase Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Tuntas}} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel, seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM (misal KKM = 75), sehingga:

Jumlah siswa tuntas = 24

Jumlah seluruh siswa = 24

Jadi, persentase ketuntasan belajar Siklus II mencapai 100%, menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan.

e. Refleksi

Hasil pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan Siklus I, baik dari aspek proses maupun hasil belajar siswa. Rata-rata nilai yang mencapai 95,94 merupakan indikasi kuat bahwa siswa telah memahami materi

mengenai aturan sekolah secara lebih mendalam. Selain itu, tingkat ketuntasan yang mencapai 100% menunjukkan bahwa seluruh siswa telah memenuhi standar minimal ketuntasan belajar. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pemahamannya terhadap situasi nyata di lingkungan sekolah.

Perbaikan media pembelajaran berupa diorama interaktif, strategi pembagian kelompok yang lebih terstruktur, serta penggunaan kartu skenario terbukti memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media diorama interaktif membantu siswa memahami konteks aturan sekolah secara visual dan konkret, sehingga memudahkan mereka dalam mengaitkan teori dengan praktik. Pembagian kelompok yang lebih efektif mendorong kerja sama, diskusi, dan pembagian tugas yang seimbang antar siswa. Sementara itu, kartu skenario memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam simulasi berbagai situasi yang berkaitan dengan aturan sekolah, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat.

Selain peningkatan hasil belajar, perubahan juga terlihat dari perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, serta menunjukkan sikap positif dalam mengikuti setiap tahap kegiatan pembelajaran. Interaksi antar siswa berjalan lebih kondusif, dan mereka semakin mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan kepatuhan terhadap aturan sekolah, baik dalam diskusi maupun saat memainkan skenario. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian, tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II dinyatakan berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa kepatuhan siswa kelas IV SDN Balonggabus terhadap aturan sekolah pada awalnya masih rendah dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Ketidakpatuhan terlihat dari kurangnya pemahaman siswa mengenai aturan, serta perilaku yang belum mencerminkan kedisiplinan dalam kegiatan sekolah sehari-hari. Permasalahan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman konkret dan visual bagi siswa.

Penerapan media diorama aturan interaktif terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman serta kesadaran siswa terhadap aturan sekolah. Pada Siklus I, nilai rata-rata kepatuhan mencapai 88,25 dengan tingkat ketuntasan 83%, yang menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum mencapai target. Setelah dilakukan perbaikan pada bentuk diorama, alur penyajian, serta pendekatan pembelajaran, Siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih optimal. Rata-rata nilai meningkat menjadi 95,94 dengan persentase ketuntasan 100%, mengindikasikan bahwa siswa mampu menerapkan aturan sekolah secara lebih konsisten.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media diorama aturan interaktif merupakan sarana yang efektif dalam meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan sekolah. Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, memudahkan internalisasi aturan, serta menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, penggunaan diorama interaktif layak direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran berbasis visual dan partisipatif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu, & Arna Saskia. (2025). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Konsep, Tahapan Dan Keunggulan Dalam Praktik Pembelajaran. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 828-836. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V4i4.5792>
- Aisiah, S. (2016). Pengembangan pembelajaran Media Diorama. *Thesis*.
- Bukoting, S. (2023). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 3(2), 70-82. <https://doi.org/10.51878/Educator.V3i2.2389>
- Gea Aprilyada, Muhammad Akbar Zidan, Nurlia, Risna Adypon Ainunisa, & Winarti Widi. (2025). *Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 1(2), 165-173.
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040-9050. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.2894>
- Kaniaazahrira Nurkahfi, F. R., Tasti Adri, H., & Ichsan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ipa. *Al - Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 131-137. <https://doi.org/10.30997/Alkaff.V2i2.12863>
- Khairuddin Tampubolon, & Nunti Sibuea. (2022). Peran Perilaku Guru Dalam Menciptakan Disiplin Siswa. *Journal Liaison Academia And Society*, 2(4), 1-7.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurchotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Pkn (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1). <https://doi.org/10.26418/Jppkn.V2i1.41752>
- Paskaria Simbolon, Yakobus Ndonga, & Daulat Saragi. (2025). *Membangun Karakter Religius Melalui Pembiasaan Nilai-Nilai Positif Di Lingkungan Sekolah Dasar*. 10(3).
- Putri, S. A., & Fathoni, A. (2022). Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Dengan Pendekatan Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5898-5909. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i4.3163>