



Pengembangan Media Diorama Minikultur pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Nuraini¹, Candra Cuga², Reska Putri Ismail³, Muhammad Sarlin⁴, Nurainun⁵

Correspondensi Author

^{1, 2, 3, 4, 5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

nurainiu124@gmail.com
candracuga@ung.ac.id
reskaputriismail@ung.ac.id
sarlin_muh@ung.ac.id
nurainun@ung.ac.id

Keywords :

Pengembangan;
Media Pembelajaran;
Diorama Minikultur;
Pembelajaran PKn;
Siswa Sekolah Dasar;

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk mendukung keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada materi keberagaman budaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman yang bersifat abstrak, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif dalam proses pembelajaran PKn di kelas II sekolah dasar, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama Minikultur pada materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu" serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam mendukung pembelajaran PKn yang lebih aktif dan bermakna. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Tabongo dengan subjek penelitian siswa kelas II. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Teknik analisis data menggunakan skala Likert untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan, serta analisis N-Gain untuk mengukur keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Diorama Minikultur memperoleh tingkat kelayakan sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak, serta tingkat kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Media Diorama Minikultur juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar sebesar 69,38% dengan skor N-Gain sebesar 0,92 berkategori tinggi dan tafsiran efektivitas 91,74% berkategori efektif. Dengan demikian, media Diorama Minikultur layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dan interaktif dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Abstract. The urgency of this research lies in the need for innovative, interactive, and contextual learning media to support the active engagement of elementary school students in Civics Education (PKn) learning, particularly on the topic of cultural diversity. This research was motivated by students' low comprehension of abstract diversity concepts and the limited use of concrete and interactive learning

media in PKn instruction at the second grade of elementary school, which resulted in low student participation in the learning process. This condition indicates that PKn learning has not fully accommodated the characteristics of students at the concrete operational stage. This study aimed to develop the Minikultur Diorama media for the topic "We Are Diverse Yet One" and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in supporting more active and meaningful PKn learning. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study was conducted at SDN 2 Tabongo with second-grade students as the research subjects. Data collection instruments included validation sheets from media experts, content experts, language experts, and user experts, as well as learning achievement tests in the form of pre-test and post-test. Data analysis techniques employed the Likert scale to measure feasibility and practicality, and N-Gain analysis to measure media effectiveness. The results showed that the Minikultur Diorama media achieved a feasibility level of 94.5%, categorized as highly feasible, and a practicality level of 100%, categorized as highly practical. The Minikultur Diorama media also proved effective in improving student learning outcomes, demonstrated by a learning improvement of 69.38%, an N-Gain score of 0.92 categorized as high, and an effectiveness interpretation of 91.74% categorized as effective. Therefore, the Minikultur Diorama media is suitable for use as an innovative and interactive alternative learning medium in PKn instruction at the elementary school level.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai peserta didik agar mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Dalam praktiknya, kualitas pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yang belum sepenuhnya optimal (Wijayati, 2024). Salah satu faktor yang berpengaruh adalah pemilihan strategi dan media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai penghubung antara konsep materi dan pemahaman siswa agar pembelajaran lebih bermakna (Sukma et al., 2021; Zahra et al., 2023; Kurniawan, 2017).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter, sikap kebangsaan, dan pemahaman nilai-nilai Pancasila sejak dini (Rohma & Zuliana, 2025). PKn tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap sebagai warga negara yang baik. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga belum mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Cuga et al., 2023). Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep kebangsaan pada siswa sekolah dasar (Sulastina et al., 2025).

Permasalahan tersebut juga terlihat pada hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap wawasan kebangsaan masih rendah, dengan persentase pemahaman baik hanya sekitar 45% pada siswa kelas rendah (Zulfa et al., 2021). Selain itu, pembelajaran PKn cenderung berfokus pada aspek kognitif, sementara penguatan aspek afektif belum berjalan secara optimal (Ismail et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn membutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru dan Peserta Didik

Tema	Kutipan Wawancara	Interpretasi
Kondisi pembelajaran di kelas	Guru: "Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam diskusi, sementara sebagian lainnya masih terlihat pasif."	Keterlibatan siswa masih belum merata dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
Materi yang dianggap sulit	Guru: "Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman, terutama ketika kurang fokus pada penjelasan guru."	Materi keberagaman bersifat abstrak sehingga sulit dipahami tanpa media konkret.
Media pembelajaran yang digunakan	Guru: "Media yang saya gunakan adalah buku paket sebagai media utama. Belum ada media yang lebih variatif dan interaktif."	Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media cetak dan belum interaktif.
Minat belajar dengan media pembelajaran	Siswa: "Saya suka belajar pakai media yang ada gambarnya dan bisa langsung dipakai, supaya tidak bosan."	Siswa lebih tertarik pada media visual dan interaktif yang dapat digunakan langsung.
Keterbatasan media pembelajaran	Guru: "Media yang ada belum sepenuhnya membantu pemahaman siswa, terutama untuk konsep keberagaman yang abstrak."	Dibutuhkan media yang lebih konkret, menarik, dan interaktif untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa pembelajaran materi keberagaman di kelas II SDN 2 Tabongo masih menghadapi sejumlah kendala. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan variatif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan mampu memfasilitasi siswa memahami konsep keberagaman secara langsung.

Berdasarkan observasi awal di SDN 2 Tabongo Kabupaten Gorontalo, ditemukan bahwa sekitar 60% siswa kelas II belum mampu menjelaskan konsep "beragam tetapi tetap satu" dengan baik. Konsep ini berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia yang mencakup suku, bahasa, adat istiadat, dan agama, namun tetap bersatu dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dengan buku paket sebagai media utama. Akibatnya, siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Pada jenjang kelas II sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung (Rohim & Wardhani, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret dan visual agar konsep abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media Diorama Minikultur sebagai solusi pembelajaran PKn. Media ini berbentuk papan permainan (*board game*) yang menyajikan miniatur budaya Indonesia dalam bentuk tiga dimensi. Media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau

menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain (Evitasari & Aulia, 2022). Media ini dilengkapi dengan kartu koleksi budaya, kartu asah budaya, dan kartu aksi budaya yang dirancang untuk mendorong interaksi siswa secara aktif dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya menyajikan visual budaya, tetapi juga mengajak siswa berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.

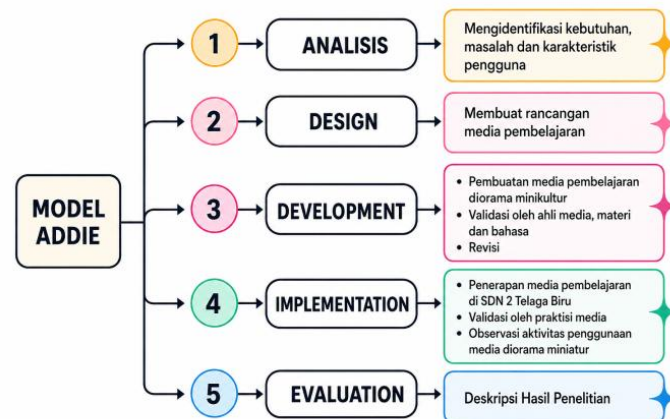
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama Minikultur pada materi “Kita Beragam Tetapi Tetap Satu” di kelas II sekolah dasar serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran PKn. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media visual tiga dimensi, aktivitas permainan edukatif, nilai-nilai pendidikan multikultural, serta penggunaan kartu-kartu edukatif dalam satu media pembelajaran. Kartu tersebut meliputi kartu koleksi budaya, kartu asah budaya, dan kartu aksi budaya yang dirancang untuk mendorong interaksi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran PKn sebelumnya yang umumnya bersifat dua dimensi dan kurang interaktif, Diorama Minikultur memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2017). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis, terstruktur, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang layak serta sesuai kebutuhan peserta didik (Waruwu, 2024). Dalam konteks penelitian ini, model tersebut digunakan untuk mengembangkan media Diorama Minikultur pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) materi “Kita Beragam Tetapi Tetap Satu” di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tabongo Kabupaten Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas II SDN 2 Tabongo, serta melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna (guru kelas) untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket (kuesioner) validasi ahli berupa lembar penilaian (angket) yang digunakan untuk mengukur kelayakan, ketepatan, dan kualitas produk pengembangan (media, materi, atau bahasa) berdasarkan pendapat pakar, tes hasil belajar (pre-test dan post-test) Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest menggunakan instrumen tes objektif (pilihan ganda) yang telah diuji kevalidannya, serta dokumentasi (Nurainun et al., 2025). Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran PKn, khususnya pada materi “Kita Beragam Tetapi Tetap Satu”. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran, kesulitan siswa, serta kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek media, materi, bahasa, dan kepraktisan penggunaan. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik melalui pre-test dan post-test. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara tatap muka, pengisian angket oleh para ahli, pemberian tes kepada peserta didik, serta pengumpulan dokumen selama proses penelitian berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media Diorama Minikultur berdasarkan persentase hasil penilaian. Dengan demikian, metode penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak secara teoritis dan praktis, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar.



Gambar 1. Tahap Penelitian Pengembangan ADDIE

Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena memiliki langkah yang sistematis dan terstruktur serta mampu mendukung pengembangan media pembelajaran yang layak dan praktis (Waruwu, 2024). Adapun penjelasan mengenai tahapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analyze (Analisis): Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta menemukan kesenjangan dalam proses belajar. Untuk memenuhi tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas II. *Design* (Desain): Peneliti merancang suatu produk yang akan membantu guru dalam mengajar PKn, khususnya pada materi “kita beragam Tetapi Tetap Satu”. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar.

Development (Pengembangan): Pada fase ini, peneliti melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran sebagai produk yang akan dikembangkan. Kegiatan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan melalui tahapan penilaian dan penyempurnaan. Media yang telah disusun kemudian dievaluasi oleh beberapa pakar, yaitu validator bidang materi, media, dan kebahasaan. Hasil penilaian serta rekomendasi dari para ahli tersebut dijadikan dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi, baik dengan memperbaiki isi, menambahkan komponen tertentu, maupun menghapus bagian yang dianggap kurang sesuai agar produk menjadi lebih optimal.

Tabel 2. Kategori Penilaian Validasi oleh Ahli Materi, Ahli media, dan Ahli Bahasa

Skor Kualitas	Kualitas Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Tabel 2 menyajikan kategori penilaian validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan konten dan desain media Diorama Minikultur dalam pembelajaran PKn. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli validasi dikelompokkan dalam beberapa kategori kelayakan.

Implementation (Implementasi); Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak melalui proses validasi. Media kemudian diujicobakan secara terbatas pada siswa kelas II SDN 2 Tabongo yang berjumlah 16 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design. Sebelum penggunaan media, siswa mengerjakan pre-test, kemudian setelah pembelajaran menggunakan Diorama Minikultur siswa mengerjakan post-test dengan 10 soal pilihan ganda untuk melihat perubahan pemahaman.

Tabel 3. Kategori Penilaian Kepraktisan Media

Skor Kualitas	Kategori Kepraktisan
81%-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Tabel 3 tersebut digunakan untuk menilai kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa. Hasil penilaian menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan keterlaksanaan media dalam pembelajaran. *Evaluation* (Evaluasi); Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk melalui penilaian terhadap kualitas media yang dikembangkan. Pada tahap ini, evaluasi dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk menilai kualitas produk sekaligus menjadi dasar dalam melakukan revisi atau penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi pembelajaran yang telah diberikan.

Penelitian ini, peneliti lebih menitikberatkan pada evaluasi formatif karena fokus utama penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan. Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama tahapan pengembangan berlangsung, tidak hanya setelah produk selesai dibuat. Dengan demikian, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai kekurangan pada media yang dikembangkan dan melakukan penyempurnaan secara bertahap sebelum media tersebut diterapkan dalam kegiatan pembelajaran..

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media Diorama Minikultur sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep awal keberagaman sederhana melalui penyajian yang lebih nyata, interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

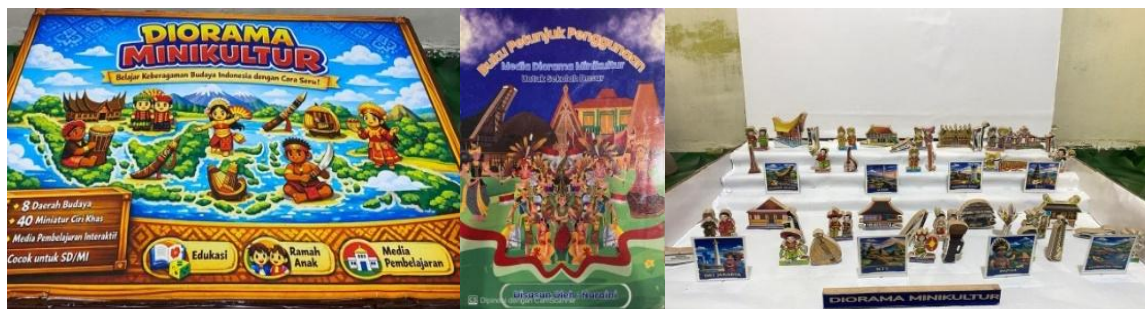
Kondisi Awal Pembelajaran Materi Kita Beragam Tetapi Tetap Satu

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 2 Tabongo, diperoleh gambaran bahwa proses

pembelajaran pada materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu" masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran masih bergantung pada buku paket sebagai media utama, sehingga penyampaian materi cenderung bersifat satu arah dan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian seluruh siswa. Dari segi keterlibatan siswa, hanya sebagian kecil yang aktif dalam diskusi kelas, sementara sebagian lainnya masih terlihat pasif dan mudah merasa bosan.

Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami konsep keberagaman yang bersifat abstrak, terutama ketika kurang fokus pada penjelasan guru. Selain itu, interaksi dalam pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga pengalaman belajar konkret dan interaktif belum tersedia secara optimal.

Pengembangan Media Diorama Minikultur



Gambar 2. Tampilan Media dan Buku Petunjuk Penggunaan Media Diorama Minikultur

Pengembangan media Diorama Minikultur dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun penjabaran setiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

Analyze (Analisis): Tahap analisis bertujuan mengetahui kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan yang diperlukan sebelum pengembangan media dilakukan. Peneliti melakukan analisis kurikulum Merdeka yang digunakan di SDN 2 Tabongo, serta mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu". Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan agar dapat memahami konsep keberagaman dengan lebih baik.

Design (Desain): Pada tahap ini peneliti merancang konsep media Diorama Minikultur secara menyeluruh. Diorama Minikultur merupakan media tiga dimensi berbasis board game yang memadukan miniatur budaya dari 8 daerah di Indonesia, yaitu DKI Jakarta, Jambi, Sumatera Barat, Kalimantan Timur, Papua, Bali, Sulawesi Selatan, dan Nusa Tenggara Timur (NTT). Pemilihan delapan daerah ini didasarkan pada representasi wilayah Indonesia secara geografis, meliputi bagian barat, tengah, dan timur. Elemen media dirancang menggunakan aplikasi Canva, meliputi papan permainan berukuran 76 cm × 55 cm × 16 cm, tiga jenis kartu permainan (40 kartu koleksi budaya nusantara, 25 kartu asah budaya, dan 20 kartu aksi budaya), serta buku petunjuk penggunaan berformat A5.

Development (Pengembangan): Tahap pengembangan merealisasikan rancangan desain menjadi produk fisik yang kemudian divalidasi oleh empat validator, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru sebagai validator pengguna. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk,

antara lain penggantian nama kartu, peningkatan kualitas bahan, penyesuaian gambar kartu dengan miniatur, penambahan capaian dan tujuan pembelajaran, serta penyempurnaan desain buku petunjuk.

Tabel 4. Papan Permainan Media Diorama Minikultur Sebelum Dan Sesudah Revisi

Sebelum	Sesudah
	
<p>Keterangan : Tampilan depan papan permainan Diorama Minikultur tanpa desain dan hanya berwarna hijau polos</p>	<p>Keterangan: berdasarkan saran dari validator media dan materi, peneliti menambahkan desain untuk tampilan depan papan permainan Diorama Minikultur</p>

Implementation (Implementasi): Setelah melalui validasi dan revisi, media Diorama Minikultur diterapkan pada siswa kelas II SDN 2 Tabongo melalui uji coba terbatas pada tanggal 13 Februari 2026. Peneliti menerapkan media sesuai panduan pelaksanaan, sementara guru wali kelas berperan sebagai observer menggunakan lembar observasi kepraktisan. Selama proses pembelajaran, peneliti juga melakukan pre-test sebelum media diterapkan dan post-test setelah penggunaan media untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

Evaluation (Evaluasi): Tahap evaluasi dilakukan secara formatif sepanjang proses pengembangan untuk menilai kualitas media dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Hasil validasi ahli menunjukkan media dinilai sangat layak dari aspek media, materi, bahasa, dan kepraktisan. Uji coba terbatas menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Kelayakan Media Diorama Minikultur

Kelayakan Media Diorama Minikultur dinilai melalui validasi yang melibatkan empat validator. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai desain dan rancangan media, validasi ahli materi untuk menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, validasi ahli bahasa untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa, serta validasi pengguna oleh guru wali kelas untuk menilai kelayakan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Kelayakan Media oleh Validator

No	Nama	Jenis Validasi	Persentase	Keterangan
1	Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Media	92,5%	Sangat Layak
2	Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Media	92,5%	Sangat Layak
3	Reska Putri Ismail, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Materi	100%	Sangat Layak
4	Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Bahasa	87,5%	Sangat Layak
5	Dedin S. Karim, S.Pd	Kelayakan Pengguna	100%	Sangat Layak
Rata-Rata			94,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil rekapitulasi validasi dari keempat validator memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94,5% sehingga media Diorama Minikultur dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Media Diorama Minikultur

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media Diorama Minikultur memasuki tahap implementasi melalui uji coba terbatas di kelas II SDN 2 Tabongo dengan jumlah siswa 16 orang. Kepraktisan media dinilai melalui observasi yang dilakukan oleh guru wali kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi mencakup 10 aspek penilaian yang meliputi ketertarikan siswa terhadap media, kemudahan penggunaan, keaktifan interaksi siswa, efisiensi waktu, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Rekapitulasi hasil observasi kepraktisan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Kepraktisan Media

No	Nama Observer	Jenis Observasi	Persentase	Keterangan
1	Dedin S. Karim, S.Pd	Observasi Uji Kepraktisan	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6, hasil observasi uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 100%, sehingga media Diorama Minikultur dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias, aktif berinteraksi dengan komponen media, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Keefektifan Media Diorama Minikultur

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pre-Test & Post-Test

Indikator	Nilai	Keterangan
Rata-rata Pre-Test	25,00	Kemampuan Awal Rendah
Rata-rata Post-Test	94,38	Ketuntasan Sangat Tinggi
Selisih Pre-Post Test	69,38	Peningkatan Signifikan
N-Gain Score (Rata-rata)	0,92	Tinggi
Efektivitas Media (N-Gain %)	91,74%	Efektif
Siswa dengan N-Gain $\geq 0,7$	16 dari 16 siswa (100%)	Seluruh Siswa Tuntas

Keefektifan media diukur melalui pemberian soal pre-test dan post-test kepada 16 siswa kelas II SDN 2 Tabongo. Soal berbentuk pilihan ganda dengan 10 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test sebesar 25,00 meningkat menjadi 94,38 pada post-test, dengan selisih sebesar 69,38. Perhitungan N-Gain Score menunjukkan hasil 0,92 yang tergolong dalam kategori "Tinggi", dengan efektivitas media mencapai 91,74% yang termasuk dalam kategori "Efektif". Dengan demikian, media Diorama Minikultur terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu". Dukungan terhadap pentingnya peningkatan hasil belajar yang menemukan bahwa minat belajar siswa memiliki hubungan positif dan signifikan dengan prestasi belajar (Sarlin & Mursid, 2020)

B. Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Diorama Minikultur pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu". Media ini merupakan media pembelajaran yang menggabungkan konsep permainan papan (*board game*) dengan materi pembelajaran berbasis keberagaman budaya Indonesia. Sasaran utama penggunaan media ini adalah siswa kelas II SDN 2 Tabongo. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pemilihan model ini didasarkan pada sistematisnya langkah-langkah pengembangan yang dapat menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap analisis ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi karena bersifat abstrak dan pembelajaran masih bergantung pada buku paket. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum menyesuaikan dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret. Kondisi ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung daripada melalui penjelasan abstrak (Piaget, 1972). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media Diorama Minikultur sebagai solusi. Secara fungsional, penggunaan miniatur budaya dalam bentuk tiga dimensi memungkinkan terjadinya proses konkretisasi konsep, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengamati representasi nyata dari materi yang dipelajari.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Iygotzky bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi langsung dan pengalaman belajar. Aktivitas seperti mengamati miniatur, mencocokkan kartu budaya, dan berdiskusi dalam kelompok memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Diorama Minikultur memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dengan rata-rata persentase 94,5%. Secara ilmiah, hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip desain pembelajaran dari aspek materi, bahasa, dan tampilan. Validasi ahli materi memperoleh nilai 100% yang menunjukkan kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka. Validasi ahli media memperoleh nilai 92,5% yang mencerminkan kualitas desain visual, keamanan bahan, serta kemenarikan media.

Validasi ahli bahasa memperoleh nilai 87,5% yang menunjukkan ketepatan penggunaan bahasa sesuai karakteristik siswa kelas II SD. Sementara itu, validasi pengguna oleh guru memperoleh nilai 100%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media Diorama Minikultur memiliki keunikan dibandingkan media lain karena mengintegrasikan konsep permainan dengan materi pembelajaran. Penggunaan kartu koleksi budaya nusantara, kartu asah budaya, dan kartu aksi budaya tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi sebagai stimulus aktivitas belajar. Dengan adanya aktivitas tersebut, siswa terdorong untuk berpikir, berdiskusi, dan berinteraksi secara langsung. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran bahwa pembelajaran melalui kerja sama kelompok dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara optimal.

Selain itu, media ini juga mengintegrasikan nilai-nilai keberagaman budaya yang sejalan dengan teori multicultural education yang menekankan pentingnya menanamkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat. Tingkat kepraktisan yang mencapai 100% menunjukkan bahwa media mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif. Guru lebih mudah mengelola kelas dan siswa lebih mudah memahami alur pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran visual melalui *Dual Coding Theory* yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui sistem verbal dan visual secara bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan media visual tiga dimensi seperti diorama membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Kepraktisan ini juga terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, di mana siswa lebih aktif karena terlibat langsung dalam permainan dan pengamatan media.

Keefektifan media Diorama Minikultur terbukti dari peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 25,00 menunjukkan bahwa kemampuan awal

siswa masih rendah sebelum penggunaan media. Setelah penggunaan media, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 94,38 dengan selisih 69,38. Nilai N-Gain sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi dan efektivitas sebesar 91,74% menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Secara analitis, peningkatan ini terjadi karena media mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman belajar konkret serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar, serta teori pembelajaran kolaboratif yang menegaskan bahwa interaksi sosial dalam kelompok mampu meningkatkan pemahaman siswa (Johnson, 2019). Dalam penggunaan media Diorama Minikultur, kedua teori ini terlihat jelas melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan bekerja sama antarsiswa. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian sekaligus kebaruan. Penelitian menunjukkan bahwa media diorama meningkatkan pemahaman melalui visualisasi konkret (Azhas & Octaviani, 2025).

Sedangkan menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui media diorama interaktif juga menunjukkan bahwa diorama efektif jika dikombinasikan dengan aktivitas eksplorasi (Sefhira et al., 2025). Namun, penelitian ini memiliki keunggulan karena mengintegrasikan media visual, aktivitas permainan berbasis board game, dan nilai-nilai multicultural education dalam satu desain pembelajaran yang utuh (Nani et al., 2024). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Diorama Minikultur yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif sarana pembelajaran inovatif yang membantu guru menyajikan konsep keberagaman budaya secara konkret serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media Diorama Minikultur sebagai media pembelajaran tiga dimensi berbasis permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu" untuk siswa kelas II SDN 2 Tabongo. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan memadukan miniatur budaya dari 8 daerah, tiga jenis kartu permainan, serta buku petunjuk. Hasil uji kelayakan oleh empat validator memperoleh persentase 94,5% (sangat layak), uji kepraktisan oleh guru mencapai 100% (sangat praktis), dan uji keefektifan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 25,00 (pre-test) menjadi 94,38 (post-test) dengan N-Gain 0,92 (kategori tinggi) dan efektivitas 91,74% (efektif).

Temuan ini menunjukkan bahwa media mampu menghadirkan pembelajaran yang konkret, interaktif, dan kolaboratif sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Keunggulan media terletak pada integrasi diorama tiga dimensi dengan konsep board game yang mendorong aktivitas kognitif dan sosial secara bersamaan. Secara keseluruhan, Diorama Minikultur memenuhi kriteria sangat layak, sangat praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Media ini berimplikasi sebagai alternatif pembelajaran konkret yang mendukung prinsip Kurikulum Merdeka dan penguatan nilai multikultural sejak dini. Namun, penelitian ini terbatas pada satu kelas, cakupan materi hanya delapan daerah, dan belum mengukur dampak jangka panjang. Oleh karena itu,

penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan, menggunakan desain eksperimen, serta mengembangkan media berbasis digital agar lebih fleksibel dan luas penggunaannya

Daftar Pustaka

- Azhas, N.F., & Octaviani, R. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif diorama untuk mengajarkan keberagaman dalam pembelajaran PKn sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.31980/jipdv4i1.2025>
- Cuga, C., Alim, N., & Patilima, H. (2023). Meningkatkan wawasan keberagaman sosial budaya siswa melalui pembelajaran PKn berbasis media interaktif berbantuan LKPD live worksheets di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 294–304. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v8i2.2023>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media diorama dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Ismail, R.P., Aries, N.S., Nurdiyanti, A., & Monoarfa, F. (2025). Penguatan karakter kebangsaan melalui pembelajaran PKn pada siswa SDN 4 Kwandang. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 126–132. <https://doi.org/10.21831/jpka.v6i1.2025>
- Johnson, D. W., (2019). Cooperative learning: The foundation for active learning. *IntechOpen*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya belajar peserta didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491–506. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>
- Nani, G.S., Panai, A.H., & Abdullah, G. (2024). Pengaruh model discovery learning berbantuan media diorama terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 1885–1895. <https://doi.org/10.36312/jipdv4i3.2024>
- Nurainun, N., Riandhana, T.E., Aries, A.S., Monoarfa, F., Ismail, R.P., Halifah, & Efendi, N. (2025). Pengembangan instrumen penilaian berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1400–1405. <https://doi.org/10.56457/jri.v2i3.2025>
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran konkret untuk siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 134–145. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.2024>
- Rohmah, A. N., & Zuliana, E. (2025). Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong dengan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 790-800. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6243>
- Sarlin, M., & Mursid, K. (2020). Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.29407/jpdm.v6i1.14346>
- Sefhira, A., Setiawati, I.D., & Nadia, R. (2025). Pengaruh diorama sebagai media interaktif

- untuk mengajarkan keberagaman umat beragama dalam pembelajaran PKn SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.2025>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, N. W., Rakimahwati, R., & Hidayati, A. (2021). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.966>
- Sulastina, S., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 12-31. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5321>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1960>
- Wijayati, A., & F, T. (2024). Analisis faktor kendala dan hambatan guru SD dalam implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 45–58. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i1.2024>
- Zahra, A., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649–22657. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10180>
- Zulfa, Bq.I., Hidayah, Y., Trihastuti, M., & Ernawati, S. (2021). Implementasi pembelajaran wawasan kebangsaan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 5(1), 72–81. <https://doi.org/10.23887/jpku.v5i1.2021>