

Pengembangan Media Diorama Budaya Melayu untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar

Lia Nurhidayati¹, Dinda Yarshal², Sukmawarti³, Sutarini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Surel: Lianurhidayati@umnaw.ac.id

Abstract

Learning of Pancasila Education on the topic of Aku dan Lingkungan Sekitarku at SD Negeri 101928 Rantau Panjang is still teacher-dominated, while the media used remain limited to textbooks and have not integrated local culture, particularly Malay culture. This study aims to develop a Malay culture-based diorama learning media, determine its feasibility, and evaluate its effectiveness. The study employed the *Research and Development* method with the 4D model (*Define, Design, Development, Disseminate*) conducted at SD Negeri 101928 Rantau Panjang. Subjects consisted of one media expert, one material expert, one fifth-grade teacher, and 22 fifth-grade students. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, then analyzed descriptively and quantitatively by calculating feasibility, effectiveness percentages, and N-Gain. Results showed the media obtained 92% from the media expert and 100% from the material expert, categorized as highly feasible; 87.20% in the small-scale trial; teacher response 90% and student response 91.55%, categorized as highly effective; and an increase in average score from 61.82 to 82.27, with an N-Gain of 0.54, categorized as moderate. The media is declared feasible and effective, and further trials with broader scope and longer implementation duration are recommended.

Keywords: Diorama Media, Malay Culture, Pancasila Education, Elementary School

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di SD Negeri 101928 Rantau Panjang masih didominasi oleh guru, sedangkan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan belum mengintegrasikan budaya lokal, khususnya budaya Melayu. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media diorama berbasis budaya Melayu, mengetahui tingkat kelayakannya, serta menguji keefektifannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang dilaksanakan di SD Negeri 101928 Rantau Panjang. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, satu guru kelas V, dan 22 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan, keefektifan, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh 92% dari ahli media dan 100% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, 87,20% pada uji coba skala kecil, respons guru 90% dan peserta didik 91,55% berkategori sangat efektif, serta peningkatan nilai rata-rata dari 61,82 menjadi 82,27 dengan N-Gain 0,54 kategori sedang. Media dinyatakan layak dan efektif digunakan, sehingga direkomendasikan diuji pada cakupan sekolah yang lebih luas dengan durasi penerapan yang lebih panjang.

Kata Kunci: Media Diorama, Budaya Melayu, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi individu yang berilmu, berakarakter, dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbudristek (2022) menyatakan bahwa pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, berpusat pada peserta didik, serta mendorong pengembangan karakter dan kompetensi secara utuh. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, kurikulum menjadi pedoman utama dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di satuan pendidikan.

Landong (2023) menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana yang memuat tujuan, isi, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sutarini et al. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang dirancang dengan

baik dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter, seperti Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya melalui sikap gotong royong pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” kelas V sekolah dasar. Nilai gotong royong merupakan nilai yang bersifat abstrak sehingga peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang konkret agar dapat memahami dan menginternalisasinya dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata dan aplikatif, bukan sekadar melalui penjelasan verbal dari guru.

Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemauan peserta didik dalam belajar. Dasopang dan Darwis (2023) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Lestari dan Husna (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari karena materi disajikan secara lebih jelas dan menarik. Safira dan Sukmawarti (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih aktif, sedangkan Deriyan dan Nurmairina (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Rizky dan Yarshal (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Amelia dan Napitupulu (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Elvira dan Kadir (2025) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Berdasarkan pendapat tersebut, pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai digunakan di sekolah dasar adalah media diorama. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media tiga dimensi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena menyajikan objek yang menyerupai kondisi sebenarnya. Puspita dan Anshor (2025) menyatakan bahwa media diorama dapat membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian objek dalam bentuk miniatur yang menarik dan

mudah diamati. Sembiring dan Sujarwo (2024) menambahkan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi disajikan secara visual dan konkret, sedangkan Sarumaha dan Lestari (2025) menyatakan bahwa media visual sangat sesuai digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar karena mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Selain aspek media, budaya lokal juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Koentjaraningrat (2009) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar serta diwariskan dari generasi ke generasi, sehingga budaya lokal perlu dikenalkan kepada peserta didik agar nilai-nilai budaya tetap lestari. Sugara dan Sugito (2022) menjelaskan bahwa etnopedagogi merupakan pembelajaran berbasis etnik yang dapat memanfaatkan budaya sebagai sumber maupun media pembelajaran, sejalan dengan prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dikemukakan Ladson dan Billings (1995) melalui konsep *culturally relevant pedagogy*, yang menekankan pentingnya menjadikan latar belakang budaya peserta didik sebagai bagian yang relevan dalam pembelajaran. Dari sudut pandang perkembangan kognitif, Piaget dan Inhelder (1972) menjelaskan bahwa peserta didik pada tahap operasional konkret mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek dan peristiwa yang dapat diamati secara nyata, sehingga pembelajaran yang melibatkan objek konkret seperti media diorama berbasis budaya lokal dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak,

termasuk nilai gotong royong, secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan cenderung hanya memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama, sementara media yang mengintegrasikan budaya lokal, khususnya budaya Melayu, belum banyak digunakan sehingga pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Dalimunthe dan Dwi (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Sejalan dengan itu, Madinah et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang lebih konkret dan kontekstual bagi peserta didik di sekolah tersebut.

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Aulia dan Padlan (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama

yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. Meskipun demikian, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media diorama untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya dan belum mengintegrasikan budaya Melayu sebagai konteks pembelajaran, serta lebih menekankan pada aspek kelayakan media tanpa menguji tingkat keefektifannya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya mengembangkan media diorama berbasis budaya Melayu pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” kelas V sekolah dasar, tetapi juga menguji keefektifan media melalui pelaksanaan pretest dan posttest.

Berdasarkan uraian landasan teori, permasalahan di lapangan, dan hasil penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama berbasis budaya Melayu pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” kelas V sekolah dasar, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta mengevaluasi keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang dikembangkan dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan lingkungan budaya peserta didik, khususnya dalam memahami nilai gotong royong. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila serta menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih

kontekstual dan bermakna di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Model 4D dipilih karena tahapannya disusun secara sistematis dan sesuai untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang perlu melalui proses analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba, hingga penyebarluasan kepada pengguna. Melalui model ini, pengembangan media diorama berbasis budaya Melayu dapat dilakukan secara bertahap sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi pembelajaran, yaitu materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” submateri gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru kelas V, dan 22 peserta didik kelas V. Ahli media dan ahli materi dilibatkan untuk memvalidasi kelayakan media diorama berbasis budaya Melayu yang dikembangkan, baik dari aspek tampilan, desain, maupun isi materi. Guru kelas V dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan media dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan 22 peserta didik kelas V dilibatkan sebagai subjek uji coba lapangan untuk mengetahui respons serta keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar.

Pemilihan subjek tersebut didasarkan pada kebutuhan data yang mencakup aspek kelayakan dan keefektifan media secara menyeluruh.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101928 Rantau Panjang, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di sekolah tersebut masih menghadapi kendala terkait keterbatasan media pembelajaran, khususnya media yang mengintegrasikan budaya lokal. Waktu penelitian dilaksanakan secara bertahap, mulai dari tahap analisis kebutuhan (*define*), perancangan produk (*design*), validasi dan uji coba produk (*development*), hingga penyebarluasan produk kepada guru kelas V sebagai pengguna (*disseminate*), yang dilakukan secara berkesinambungan sesuai dengan jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah tersebut.

Alur penelitian diawali dengan tahap *define*, yaitu dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis media pembelajaran, dan analisis materi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Selanjutnya, pada tahap *design*, peneliti merancang media diorama berbasis budaya Melayu pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku submateri Gotong Royong dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang dapat dimainkan oleh peserta didik melalui figur manusia untuk bermain peran, serta dilengkapi dengan QR Code sebagai petunjuk penggunaan media. Pada tahap *development*, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian direvisi sesuai saran validator sebelum diujicobakan melalui uji coba skala kecil dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media. Tahap terakhir, yaitu *disseminate*, dilaksanakan secara terbatas dengan

memperkenalkan media diorama berbasis budaya Melayu kepada guru kelas V sebagai pengguna media pembelajaran, mencakup penjelasan tujuan, isi materi, langkah-langkah penggunaan, serta cara penyimpanan media, sebelum media diserahkan kepada guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, serta data respons dari guru dan peserta didik terhadap penggunaan media. Sementara itu, tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan media diorama berbasis budaya Melayu terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan peserta didik, serta soal *pretest* dan *posttest* yang telah disusun berdasarkan indikator materi pembelajaran.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis dengan menghitung persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media, sedangkan data hasil uji coba skala kecil, angket respons guru dan peserta didik dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = skor *posttest*

S_{pre} = skor *pretest*

S_{maks} = Skor maksimum ideal

Hasil perhitungan *N-Gain* tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria tertentu untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media diorama berbasis budaya Melayu, sebagaimana disajikan pada tabel kriteria interpretasi *N-Gain* (Hake, 1998) dan kriteria interpretasi hasil penilaian kelayakan serta keefektifan (Riduwan, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa diorama berbasis budaya Melayu yang dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” submateri Gotong Royong, yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) sebagai acuan dalam proses pengembangan produk, mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga tahap penyebarluasan produk kepada pengguna. Data hasil penelitian pada setiap tahapan pengembangan disajikan secara berurutan sebagai berikut, mencakup data kebutuhan pembelajaran, data rancangan produk, data hasil validasi ahli, data hasil uji coba skala kecil, data hasil uji coba lapangan, serta

data peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap *Define*, dilakukan pengumpulan data melalui analisis kebutuhan peserta didik, analisis media pembelajaran yang selama ini digunakan, dan analisis materi pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku selama ini menggunakan buku paket dan gambar sebagai sumber dan media pembelajaran utama. Subjek yang terlibat dalam keseluruhan proses penelitian ini terdiri atas satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru kelas V, dan 22 orang peserta didik kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang. Data kebutuhan

tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam merancang produk media pada tahap berikutnya.

Pada tahap *Design*, dihasilkan rancangan produk media diorama berbasis budaya Melayu dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang menampilkan aktivitas gotong royong dalam konteks lingkungan budaya Melayu. Produk media dilengkapi dengan figur manusia yang dapat digerakkan dan digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran dalam melakukan aktivitas gotong royong, serta dilengkapi dengan QR Code yang memuat petunjuk penggunaan media. Bentuk akhir produk media hasil rancangan tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Diorama Budaya Melayu

Pada tahap *Development*, data dikumpulkan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengan uji coba skala kecil, serta uji coba lapangan. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap ini meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar berupa

pretest dan *posttest*. Seluruh data dianalisis dengan mengubah skor penilaian ke dalam bentuk persentase menggunakan skala Likert lima tingkat. Kategori interpretasi hasil penilaian kelayakan media dan keefektifan media yang menjadi acuan dalam pengolahan data disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Hasil Penilaian Validasi

Persentase (%)	Kategori
<20%	Tidak Layak
21–40%	Kurang Layak
41–60%	Cukup Layak
61–80%	Layak
81–100%	Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Hasil Penilaian Keefektifan

Interval (%)	Kategori
< 21%	Sangat Tidak Efektif
21–40%	Tidak Efektif
41–60%	Kurang Efektif
61–80%	Efektif
81–100%	Sangat Efektif

Data hasil validasi media diorama berbasis budaya Melayu oleh ahli media menunjukkan perolehan skor sebesar 46 dengan persentase 92,00%, sedangkan ahli materi memperoleh skor sebesar 50 dengan persentase 100,00%.

Berdasarkan kriteria pada Tabel 1, kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Rekapitulasi data hasil validasi ahli media dan ahli materi disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media

Validasi	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Media	46	92,00%	Sangat Layak
Ahli Materi	50	100,00%	Sangat Layak

Setelah media dinyatakan layak, dilakukan uji coba skala kecil terhadap 10 peserta didik untuk memperoleh data respons awal terhadap media yang dikembangkan. Data hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa media

memperoleh persentase sebesar 87,20%, yang berada pada kategori sangat efektif berdasarkan kriteria pada Tabel 2. Data hasil uji coba skala kecil tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Jumlah Responden	Persentase	Kategori
10 Peserta Didik	87,20%	Sangat Efektif

Uji coba lapangan selanjutnya dilaksanakan dengan melibatkan 22 peserta didik kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui angket respons guru dan angket respons peserta didik. Data menunjukkan bahwa angket respons

guru memperoleh persentase sebesar 90,00%, sedangkan angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,55%, dengan kedua data tersebut berada pada kategori sangat efektif berdasarkan kriteria pada Tabel 2. Rekapitulasi data respons guru dan

peserta didik disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Respons Guru dan Peserta Didik

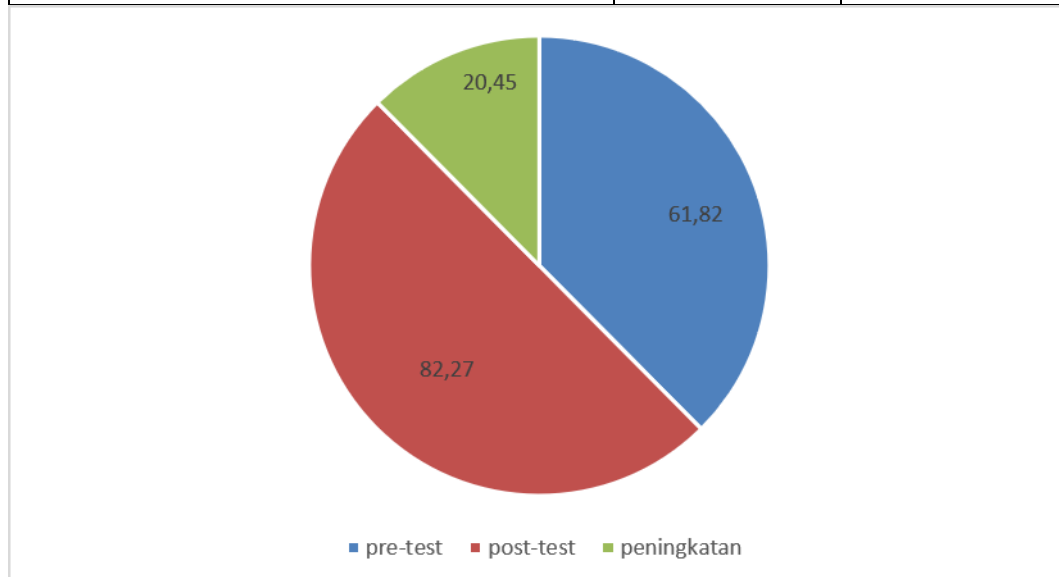
Responden	Persentase	Kategori
Guru	90,00%	Sangat Efektif
Peserta Didik	91,55%	Sangat Efektif

Selain data respons, pada uji coba lapangan juga dikumpulkan data hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*. Data statistik menunjukkan bahwa nilai maksimum pada *pretest* dan *posttest* sama-sama sebesar 90,00, sedangkan nilai minimum meningkat dari 30,00 pada *pretest* menjadi 60,00 pada *posttest*. Nilai rata-rata peserta didik

meningkat dari 61,82 pada *pretest* menjadi 82,27 pada *posttest*, dengan simpangan baku sebesar 17,36 pada *pretest* dan 9,41 pada *posttest*, dari total 22 peserta didik. Rekapitulasi data hasil uji coba lapangan disajikan pada Tabel 6, sedangkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik secara visual disajikan pada Gambar 2 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Maksimum	90,00	90,00
Nilai Minimum	30,00	60,00
Rata-rata	61,82	82,27
Simpangan Baku	17,36	9,41
Jumlah Peserta Didik	22 siswa	22 siswa



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan *N-Gain score* untuk memperoleh data tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik

secara lebih terukur. Data hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,82 dan *posttest* sebesar 82,27, dengan perolehan *N-Gain score* sebesar 0,54. Berdasarkan kriteria

interpretasi *N-Gain* pada Tabel 8, nilai tersebut berada pada interval 0,41–0,60 sehingga masuk dalam kategori sedang. Data hasil analisis *N-Gain* disajikan pada

Tabel 7, sedangkan kriteria interpretasinya disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis *N-Gain*

Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
61,82	82,27	0,54	Sedang

Tabel 8. Kriteria Interpretasi *N-Gain*

No.	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
1	0,81–1,00	Sangat Tinggi
2	0,61–0,80	Tinggi
3	0,41–0,60	Sedang
4	0,21–0,40	Rendah
5	0,00–0,20	Sangat Rendah

Data yang diperoleh dari seluruh tahapan penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 92,00% dan 100,00%; hasil uji coba skala kecil sebesar 87,20%; hasil angket respons guru dan peserta didik masing-masing sebesar 90,00% dan 91,55%; peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 61,82 menjadi 82,27 pada uji coba lapangan; serta nilai *N-Gain* sebesar 0,54 pada kategori sedang. Tahap *Disseminate* dilaksanakan secara terbatas dengan memperkenalkan media diorama berbasis budaya Melayu kepada guru kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang sebagai pengguna media pembelajaran.

Pembahasan

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis budaya Melayu memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,00% dari ahli media dan 100,00% dari ahli materi, yang keduanya berada pada kategori sangat layak berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan (2015), yaitu media pembelajaran

dinyatakan sangat layak apabila memperoleh persentase 81%–100%. Perolehan skor yang hampir sempurna dari ahli materi mengindikasikan bahwa muatan isi, kesesuaian materi Gotong Royong, serta akurasi penyajian budaya Melayu dalam diorama telah dirancang secara tepat, sedangkan skor 92,00% dari ahli media menunjukkan masih terdapat sedikit ruang perbaikan pada aspek tampilan atau desain fisik produk. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Puspita dan Anshor (2025) yang juga menyatakan bahwa media diorama dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, serta memperkuat temuan Aulia dan Padlan (2025) yang mengembangkan media diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dan dinyatakan layak digunakan. Konsistensi hasil kelayakan yang tinggi pada beberapa penelitian pengembangan diorama tersebut mengindikasikan bahwa karakteristik media tiga dimensi secara umum mudah diterima secara teoretis dan teknis oleh ahli, sekalipun konteks budaya yang diintegrasikan berbeda-beda.

Dari sisi keefektifan, data menunjukkan bahwa uji coba skala kecil memperoleh persentase 87,20%, angket respons guru sebesar 90,00%, dan angket respons peserta didik sebesar 91,55%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat efektif berdasarkan kriteria Riduwan (2015). Tingginya respons peserta didik dibandingkan uji coba skala kecil mengindikasikan bahwa penerimaan terhadap media cenderung meningkat seiring bertambahnya pengalaman penggunaan pada uji coba lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek. Hasil ini sejalan dengan Amelia dan Napitupulu (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis miniatur budaya mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif peserta didik, serta relevan dengan Madinah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalimunthe dan Dwi (2023) juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, sebagaimana tampak pada tingginya respons guru dan peserta didik dalam penelitian ini. Namun demikian, tingginya angka respons pada uji coba lapangan juga perlu dicermati secara kritis, mengingat penggunaan media yang tergolong baru bagi peserta didik berpotensi menimbulkan efek ketertarikan sesaat, sehingga diperlukan penggunaan berulang untuk memastikan keefektifan tersebut bersifat konsisten dan tidak semata-mata dipengaruhi oleh unsur kebaruan media.

Peningkatan hasil belajar peserta didik turut memperkuat bukti keefektifan media, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,82 meningkat menjadi 82,27 pada *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar 20,45 poin, dengan nilai N-Gain

sebesar 0,54 yang tergolong kategori sedang. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget. Menurut Piaget dan Inhelder (1972), peserta didik pada tahap operasional konkret mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek dan peristiwa yang dapat diamati secara nyata, sehingga penyajian nilai gotong royong yang bersifat abstrak melalui miniatur tiga dimensi pada diorama membantu peserta didik menghubungkan konsep tersebut dengan objek yang dapat mereka amati secara langsung. Meskipun demikian, kategori N-Gain yang hanya berada pada tingkat sedang, bukan tinggi, mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman belum optimal, yang secara kritis dapat dikaitkan dengan durasi penerapan media yang relatif singkat serta uji coba yang hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pembelajaran, sehingga peserta didik belum memiliki cukup waktu untuk mengonsolidasikan pemahaman konsep secara mendalam.

Selain aspek kognitif, tingginya penerimaan terhadap media juga tidak lepas dari peran konteks budaya lokal yang diintegrasikan ke dalam diorama. Koentjaraningrat (2009) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi, sehingga pengenalan budaya Melayu melalui media pembelajaran turut berkontribusi menjaga kelestarian nilai budaya tersebut. Sugara dan Sugito (2022) melalui konsep etnopedagogi menegaskan bahwa pembelajaran berbasis etnik dapat memanfaatkan budaya sebagai sumber maupun media pembelajaran, sedangkan Ladson dan Billings (1995) melalui konsep *culturally relevant pedagogy* menekankan pentingnya menjadikan latar belakang budaya peserta didik sebagai bagian yang

relevan dalam pembelajaran. Kedua pandangan tersebut relevan dengan tingginya angka respons peserta didik sebesar 91,55% dalam penelitian ini, yang mengindikasikan bahwa kedekatan konteks budaya Melayu dengan lingkungan sosial peserta didik turut memperkuat daya tarik dan relevansi media dibandingkan media diorama pada penelitian Aulia dan Padlan (2025) yang belum mengangkat konteks budaya lokal tertentu secara spesifik.

Keterkaitan antara data kelayakan (92,00% dan 100,00%), data keefektifan (87,20%, 90,00%, dan 91,55%), serta data peningkatan hasil belajar (dari 61,82 menjadi 82,27 dengan N-Gain 0,54 kategori sedang) menunjukkan bahwa media diorama berbasis budaya Melayu memberikan kontribusi nyata terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku. Dibandingkan dengan penelitian Aulia dan Padlan (2025) yang hanya berfokus pada aspek kelayakan media diorama tanpa menguji keefektifannya secara kuantitatif, penelitian ini memberikan bukti empiris yang lebih komprehensif melalui kombinasi data validasi ahli, respons pengguna, serta hasil pretest-posttest yang diperkuat dengan analisis N-Gain. Meskipun demikian, kategori N-Gain yang masih berada pada tingkat sedang menunjukkan bahwa media ini masih memiliki ruang pengembangan lebih lanjut, misalnya melalui penerapan yang lebih berulang atau kombinasi dengan strategi pembelajaran lain, agar peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai gotong royong dapat mencapai kategori yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis budaya Melayu yang dikembangkan melalui model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) dinyatakan sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku submateri Gotong Royong di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang, dengan perolehan persentase kelayakan sebesar 92,00% dari ahli media dan 100,00% dari ahli materi, keefektifan pada uji coba skala kecil sebesar 87,20%, respons guru sebesar 90,00%, respons peserta didik sebesar 91,55%, serta peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata *pretest* 61,82 menjadi *posttest* 82,27 atau meningkat 20,45 poin dengan N-Gain sebesar 0,54 pada kategori sedang, sehingga media ini terbukti mampu menjadi alternatif pembelajaran yang konkret dan kontekstual dalam menanamkan nilai gotong royong pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, V., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran bangun datar berbasis miniatur rumah adat Jawa pada mata pelajaran matematika. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4(4), 30–38. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/1752>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Aulia, A. P., & Fadlan, M. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk

- meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS IT Nurul Ikhwan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 310–327.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28576>
- Dalimunthe, N., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan media papan susun kata pada tema 5 subtema 1 membaca menulis permulaan di kelas I SDN 067257. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(1), 1–13. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2714>
- Dasopang, S. (2023). Pengembangan media Pakapindo berbasis saintifik pada pembelajaran tematik tema Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 321–328. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- Deriyan, L. F. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 1–10.
<https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1332>
- Elvira, A., & Kadir, D. (2025). Pengaruh penggunaan strategi mind mapping terhadap kemampuan menulis siswa kelas V SD pada tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri 101931 Perbaungan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(7), 1039–1048.
<https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/9985>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ladson, G., & Billings. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal*, 32(3), 465–491.
<https://doi.org/10.3102/00028312032003465>
- Landong, A. (2023). *Pengembangan kurikulum sekolah dasar*. Jejak Pustaka.
- Lestari, D., & Husna, T. (2024). Pengembangan media big book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kata benda buah-buahan khas Sumatra Utara kelas II Sekolah Dasar Negeri 101910 Pasar Miring tahun ajaran 2023/2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 423–434.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18535>
- Madinah, C., Silalahi, B. R., & Napitupulu, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi Canva pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 261–270.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28091>

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Puspita, B., & Anshor, A. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 105350 Perbarakan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 348–361. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/34166>

Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.

Rizky, V., & Yarshal, D. (2023). Pengembangan media Palibar (Papan Lingkaran Berputar) pada tema Cita-Citaku di kelas IV SD. *Nizhamiyah*, 13(2), 154–177. <http://dx.doi.org/10.30821/niz.v13i2.3241>

Safira, L., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan media komik matematika pada materi pecahan di SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 637–644. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.304>

Sarumaha, S., & Lestari, N. (2025). Pengembangan media video animasi Plotagon berbasis problem based learning untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas III SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 252–267.

<http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/5433>

Sembiring, H., & Sujarwo. (2024). Pengembangan media pop up book materi bangun datar berbasis etnomatematika menggunakan model PBL untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 294–303. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18853>

Sugara, U. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan peluang penerapannya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 93–104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888>

Sutarini, S., Sutikno, S., Rosadi, M., & Juwita, P. (2024). Penerapan model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa mendesain media pembelajaran berbasis literasi pada mata kuliah bahasa Indonesia SD 1 UMN Al Washliyah. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(2), 129–139. <https://wnj.westsciences.com/index.php/jpdws/article/view/1226>