



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1101 - 1111

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) Berbasis Model Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5

Rohmi Hidayah<sup>1</sup>, Rossi Iskandar<sup>2</sup>✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi<sup>1,2</sup>

E-mail: [rohmihidayah281@gmail.com](mailto:rohmihidayah281@gmail.com)<sup>1</sup>, [rossiiskandar@trilogi.ac.id](mailto:rossiiskandar@trilogi.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media belajar Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Gedong 01 Pagi. Peneliti ini berlatar belakang pada pentingnya pembelajaran relevan dengan tantangan kehidupan masa depan, khususnya bagi siswa sekolah dasar, melalui pemahaman materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE meliputi lima (5) tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media DIKBON memintasi uji kelayakan oleh tiga validator, yaitu ahli media dengan skor 92%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 90%. Uji coba lapangan menghasilkan skor kelayakan sebesar 93%. Efektivitas media juga diukur melalui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan nilai *N-Gain* 0,63 dalam kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan media DIKBON dinilai layak, praktis, dan cukup efektif untuk digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Penggunaan media dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dan mampu mendorong kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih optimal.

**Kata Kunci:** Diorama, Berpikir Kritis, Keragaman Budaya, Pendidikan Pancasila

### Abstract

*This research aims to develop a learning medium in the form of a Diorama of My Indonesian Cultural Diversity (DIKBON) to enhance the critical thinking skills of fifth-grade students at SDN Gedong 01 Pagi. The study is based on the importance of learning that is relevant to future life challenges, especially for elementary school students, through understanding the material on My Indonesian Cultural Diversity. The Research and Development (R&D) method was applied using the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The DIKBON media passed feasibility tests conducted by three validators: a media expert (92%), a content expert (90%), and a language expert (90%). Field trials resulted in a feasibility score of 93%. The effectiveness of the media was also measured through the improvement of students' critical thinking skills, with an *N-Gain* score of 0.63, categorized as moderate. The results show that the DIKBON media is considered feasible, practical, and moderately effective for use as an interactive learning medium in Pancasila Education, particularly for the topic of My Indonesian Cultural Diversity. This media can serve as an alternative learning tool that is relevant and capable of fostering students' critical thinking skills more optimally.*

**Keywords:** Diorama, Critical Thinking, Cultural Diversity, Pancasila Education

Copyright (c) 2025 Rohmi Hidayah, Rossi Iskandar

✉Corresponding author :

Email : [rohmihidayah281@gmail.com](mailto:rohmihidayah281@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10536>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan pada abad ini tiap individu diharuskan menjadi manusia yang berkualitas. Salah satu ciri-ciri manusia yang berkualitas yaitu mampu mengembangkan keterampilan berpikirnya. Berpikir kritis bisa dikatakan sebagai proses pelibatan operasional mental seperti penalaran (Syafitri *et al.*, 2021). Pentingnya kemampuan ini khususnya untuk peserta didik sekolah dasar adalah supaya proses pembelajaran terlaksana dengan lebih bermakna dan akan berdampak pada kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis peserta didik mampu mulai dilatih sejak kelas 5 sekolah dasar (Firdausi *et al.*, 2021).

Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik dianggap sebagai salah satu tujuan pendidikan yang penting khususnya di kalangan masyarakat karena kompleksitas kehidupan di masa depan membutuhkan keterampilan tersebut untuk dapat bersaing di dunia luar yang lebih luas. Keterampilan berpikir kritis dapat meliputi pembedahan, penafsiran, ataupun generalisasi yang tertuang dalam kompetensi kognitif. Sedangkan dalam kompetensi kepribadian dapat dimunculkan beberapa kebiasaan seperti rasa toleransi, berpikir objektif, ada rasa ingin mencari tahu terhadap sesuatu yang positif, dan juga dapat berinteraksi satu sama lain secara konstan (Jannah & Atmojo, 2022).

Pendidikan Pancasila dalam membentuk generasi unggul dapat meliputi beberapa aspek yaitu, memastikan bahwa kurikulum tidak hanya mencakup pengetahuan teoretis saja melainkan harus diupayakan untuk dipraktikkan dalam kehidupan nyata. Selain itu keterlibatan orang tua serta masyarakat bisa berbentuk diskusi ataupun pelibatan aktif orang tua dapat membantu menguatkan nilai-nilai Pancasila (Kadek *et al.*, 2024).

Media belajar yang bervariasi mampu menumbuhkan semangat peserta didik menjadi lebih bergairah untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan (Aisah *et al.*, 2023). Peserta didik diharapkan mampu menyertai penyesuaian-penyesuaian sistem belajar mengajar yang telah disusun guru secara aplikatif (Cahyati & Chrisdiarto, 2021), sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan ceria dan tidak monoton.

Strategi dalam proses pembelajaran juga dapat dibantu dengan adanya model pembelajaran untuk mengatasi lemahnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas (Mulyana *et al.*, 2021). Model pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa supaya sesuai dengan tingkat pengetahuan dan karakteristik pelajar supaya dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik (Simatupang, 2021).

SDN Gedong 01 Pagi merupakan sekolah yang menarik untuk diteliti karena menghadirkan tantangan nyata dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa kendala hadir seperti keterbatasan sarana dan prasarana, penggunaan media belajar yang kurang bervariasi, dan metode belajar yang lebih sering berkuat pada metode ceramah.

Artikel ini disusun guna mengeksplorasi kolaborasi antara model dan media pembelajaran dalam proses belajar yang dapat digunakan sebagai wadah berkembangnya kemampuan dalam diri peserta didik khususnya pada kemampuan berpikir kritis dengan media belajar Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON).

Secara teoritis, artikel ini disusun dengan tujuan dapat memberikan banyak pemahaman nyata terkait pentingnya pemilihan dan penggunaan model serta media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Temuan yang ada pada artikel ini diharapkan mampu memberikan dampak terhadap dunia pendidikan khususnya pada tingkat dasar yang lebih inovatif.

Secara praktis, hasil kajian dapat digunakan oleh guru sebagai wadah penambah wawasan dalam mengajar Pendidikan Pancasila terutama dengan menggunakan media belajar Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON). Siswa juga dapat merasakan manfaatnya dengan mendapat bantuan dalam memahami pelajaran dengan konsep yang lebih menarik dan menyenangkan agar tercapainya tujuan

pembelajaran. Sekolah juga akan mendapat manfaat dalam perumusan media belajar yang efektif dan menjadikan media DIKBON sebagai program pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pemahaman terkait pentingnya penggunaan model serta media belajar yang tepat diharapkan dapat terciptanya pendidikan yang lebih interaktif, relevan, dan bermakna. Sistem tersebut menjadi bagian utama yang penting untuk dapat membentuk pendidikan yang berkualitas bagi pelajar dimulai dari bangku sekolah dasar.

Pentingnya media belajar Diorama didukung dengan beberapa penelitian sebelumnya seperti penelitian oleh Aziz Kurniawan dan kawan-kawan (2024). Hasil penelitian menunjukkan hasil yang baik, yaitu bahwa pengembangan media diorama pada pembelajaran PKN materi keberagaman budaya bangsa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Kurniawan et al., 2024).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pungky Selvia Taurista dan kawan-kawan (2024). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media diorama memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil angket guru didapati skor sebesar 97,3% sedangkan siswa yaitu sebesar 97,3% dan dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Media diorama diuji keefektifannya dengan *post test* dengan hasil uji coba 87,5% dan uji coba lulus memperoleh nilai rata-rata di atas KKM (Taurista et al., 2024).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Intan Yumna Nabila (2024), penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan diorama adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibuktikan dengan pelaksanaan pretest dan posttest dengan rata-rata nilai mengalami peningkatan dari nilai 73 menjadi 89,45 (Nabila, 2024). Selanjutnya penelitian Charoline dan kawan-kawan (2023). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran diorama untuk kelas V sekolah dasar menggunakan model ADDIE dan metode R&D menunjukkan bahwa hasil penelitian media pembelajaran diorama efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Charoline et al., 2023).

Maka dari itu, penelitian ini dapat dikatakan penting dilakukan karena masih banyak kemampuan siswa yang dapat didukung melalui media diorama berbasis model kooperatif. Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa media diorama sangat efektif dan dapat digunakan guna mendukung proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V SDN Gedong 01 Pagi dengan total 31 siswa (17 perempuan dan 14 laki-laki) sebagai subjek penelitian. Kegiatan pengembangan media pembelajaran dilakukan di SDN Gedong 01 Pagi Jakarta Timur. Peserta didik dijadikan sampel pada penelitian ini supaya dapat diperoleh data dari media diorama keragaman budaya Indonesiaku yang dikembangkan.

Model ADDIE dijadikan sebagai desain pengembangan dalam penelitian dengan lima (5) tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah dalam model ini digunakan peneliti sebagai model pendukung penelitian media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON). Rancangan media dilakukan dengan beberapa kerangka acuan seperti subjek yang menjadi eksekutor media pembelajaran yang dikembangkan, kompetensi yang ingin dikuasai serta bagaimana materi pokok menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai.

Pengumpulan data penelitian terbagi menjadi lima (5) teknik. Pertama dilakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan mengumpulkan data. Menurut (Anto *et al.*, 2021) observasi yaitu metode pengumpulan data yang implementasinya berupa peninjauan secara langsung terhadap fenomena yang sedang peneliti teliti tanpa adanya penekanan pada apa yang diamati. Selain itu juga dilakukan

1104 *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) Berbasis Model Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 – Rohmi Hidayah, Rossi Iskandar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10536>

wawancara oleh guru dan siswa untuk dapat ditemukannya permasalahan untuk dikaji, dan jika peneliti ingin mengumpulkan pendapat dari responden berjumlah lebih sedikit dan mendalam (Adiwijaya *et al.*, 2024).

Kuesioner menjadi salah satu teknik pengumpulan data karena proses penyusunan kuesioner sangat memengaruhi dalam memastikan data yang diperoleh bersifat relevan dan valid (Hildawati *et al.*, 2024). Selain itu, tes dan dokumentasi juga menjadi tahapan penelitian yang dilakukan. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat validitas data. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan mengetahui sejauh mana peningkatan siswa dalam proses belajar (Muin, 2023). Peneliti menggunakan tes subjektif yaitu tes yang berbentuk essay dengan jumlah soal sebanyak 10 yang sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Teknik analisis data yang digunakan terbagi menjadi dua (2), terdiri dari analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan supaya peneliti dapat mengumpulkan data yang nantinya dideskripsikan. Penelitian ini memuat tentang hasil-hasil observasi, wawancara, kuesioner dari para validator untuk produk yang dibuat oleh peneliti. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh selama dilakukannya validasi produk dengan skala *likert* untuk menguji kelayakan media yang dibuat peneliti, dan penggunaan *N-Gain* untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran. Metode ini akan dijadikan tolak ukur dalam mengukur sejauh mana media pembelajaran memberikan dampak terhadap pengetahuan peserta didik (Sukarelawan *et al.*, 2024).

Hasil pendekatan ini tidak hanya bersifat valid dan kontekstual, tetapi juga memungkinkan untuk dijadikan acuan dalam perumusan pendukung pelaksanaan pembelajaran. Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan dampak nyata terutama dalam mengembangkan media interaktif yang bisa diterapkan di sekolah lain atau pada jenjang yang lebih tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantuan model kooperatif yang dirancang guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V yang diberi nama media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) memunculkan hasil. Pengembangan media menggunakan metode *Research and Development* (R&D), Metode ini sangat dianjurkan untuk digunakan sebagai bentuk kepedulian terhadap dunia pendidikan dan agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini juga melalui pendekatan ADDIE yang merupakan model yang dapat menghasilkan berbagai inovasi khususnya dalam dunia pendidikan (Azizah & Syarifah, 2021). Menurut (Ding & Toran, 2025) “*The ADDIE model, with its inherent flexibility, can be adjusted according to the real situation*”, dimana Ding dan Toran menyebutkan bahwa model ADDIE sangat bisa digunakan dalam berbagai macam permasalahan yang ada karena sifatnya yang fleksibel, yang mencakup *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (rancangan media pembelajaran), *Development* (perluasan produk), *Implementation* (penerapan di lapangan), dan *Evaluation* (evaluasi efektivitas media) (Slamet, 2022). Dalam tahap pengembangan, media diorama di uji kelayakannya dalam dua tahap yaitu validasi teoritik (uji ahli) serta validasi empirik (uji lapangan). Prosedur pada penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

### 1) Langkah-Langkah Pengembangan Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)

#### a. Analisis (*Analysis*)

Hasil observasi tersebut peneliti mendapatkan fakta bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik mengatakan bahwa pelajaran tersebut terkesan membosankan karena terlalu banyak materi didalamnya dan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Peneliti juga menemukan fakta di lapangan bahwa peserta didik

kelas V SDN Gedong 01 Pagi cenderung lebih senang diselipkan kuis kecil saat pertengahan atau akhir pembelajaran. Menurut mereka, hal tersebut dapat menambah semangat mereka karena kegiatannya dibalut dengan kompetisi. Selain itu, peserta didik kelas V SDN Gedong 01 Pagi juga menyebutkan bahwa mereka lebih senang belajar berbasis kelompok, karena adanya pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik bisa saling bertukar pikiran dengan teman sebaya dan dapat menambah kedekatan diantara mereka. Guru kelas menyebutkan bahwa peserta didiknya masih kurang dalam kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan mereka yang masih kebingungan ketika menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru serta kemampuan mereka dalam menganalisis kalimat sebelum akhirnya dijelaskan di dalam presentasi. Hal ini menjadi salah satu faktor kesulitan siswa dalam memahami materi. Penerapan media sangat diperlukan saat proses belajar, karena media sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media juga menjadi perantara komunikasi antar komunikator dengan penerima (Wulandari et al., 2023).

**b. Desain (Design)**

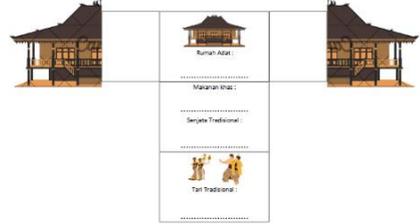
Berikut desain yang ditampilkan pada media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) :

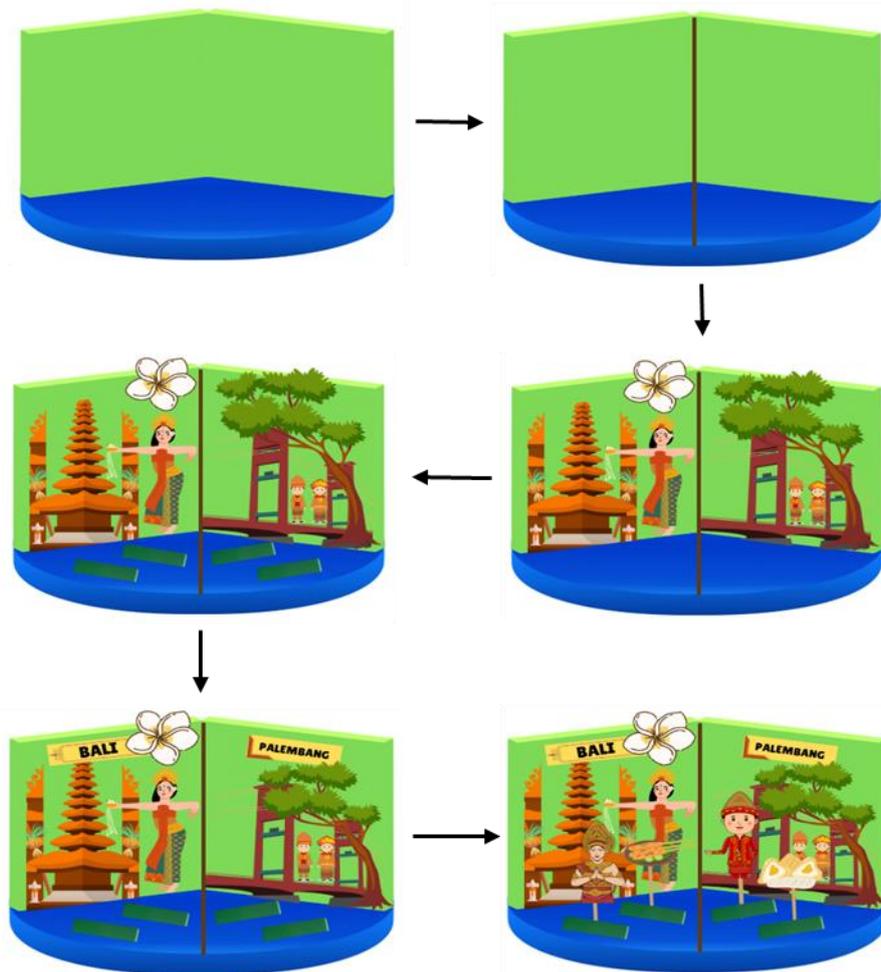
1) Tampilan Media

Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain (Solikhah et al., 2023). Media ini digunakan melibatkan peserta didik secara keseluruhan dan langsung dalam menyelesaikan persoalan Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

2) Teknik Pengerjaan

Peneliti membuat prototipe media diorama dengan bantuan aplikasi canva berupa desain *flipbook*, desain isi diorama, serta pertanyaan untuk kuis. Berikut tampilan *prototype* Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) :

	<p>(Flip Book)                  Flip book digunakan sebagai penunjang media diorama</p>
	<p>(Soal-Soal Kuis)                  Soal-soal digunakan sebagai penunjang media diorama dan sudah disesuaikan dengan kebutuhan responden.</p>

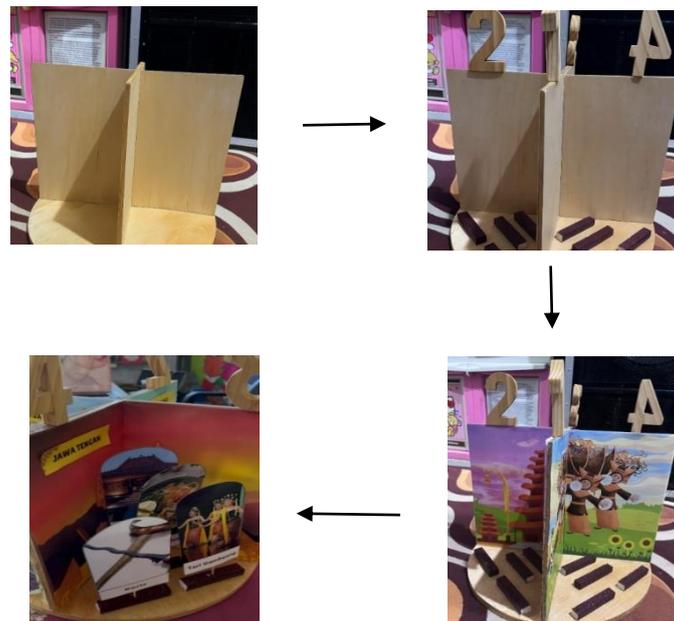


**Gambar 1** *Prototipe* Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)

Gambar di atas menunjukkan prototipe media sebelum disatukan menjadi media utuh Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON). Karena masih ada beberapa tahapan dan bahan media yang ditambahkan tetapi tidak melalui tahap edit dari *platform* digital.

**c. Pengembangan (Development)**

Setelah proses pembuatan prototipe, peneliti memfokuskan kembali pada material yang digunakan dalam media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON). Material yang digunakan pada media ini berbahan dasar kayu. Pemilihan kayu sudah disesuaikan dengan peserta didik, dimana kayu yang dipakai ukurannya tidak terlalu besar dan tidak membahayakan. Berikut urutan pembuatan media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON).



**Gambar 2. Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)**

Gambar di atas menunjukkan penampilan media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) secara utuh dan sudah tidak lagi berbentuk *prototype*. Bahan tambahan pada media ada pada penggunaan papan diorama kayu, sterofoam, papan angka kayu, dan tusuk sate.

#### **d. Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penyebaran angket yang terdiri dari angket untuk kelompok kecil, kelompok menengah, dan kelompok besar. Angket ini diadakan guna mengetahui ketertarikan, kepraktisan, dan kelayakan media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON). Angket yang disebar berjumlah 10 pertanyaan dan peserta didik memilih poin 1-5 dari masing-masing pertanyaan yang tersedia pada angket. Pengisian angket juga dilakukan berdasarkan penilaian validator. Setelah pengisian angket, peneliti menyediakan tes berupa soal-soal *pretest* maupun *posttest*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON). Peneliti memberikan waktu pengerjaan *pretest* selama 60 menit yang didalamnya terdiri dari 10 soal *essay*. *Posttest* dikerjakan setelah peneliti menjelaskan cara kerja media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON).

#### **e. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi terdiri dari komentar yang diberikan dari beberapa validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk validasi teoritik. Kritik dan saran juga diberikan dari siswa atau validasi empirik berdasarkan media yang telah dikembangkan peneliti. Pada evaluasi ini guru hanya berperan sebagai pengarah untuk membantu peneliti mengetahui aspek-aspek yang akan berhubungan langsung dengan peneliti pada saat implementasi.

Dapat disimpulkan bahwa lima tahapan model ADDIE sangat berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik. Hal ini juga didukung oleh (Hidayat & Kena, 2025) yang menyebutkan bahwa

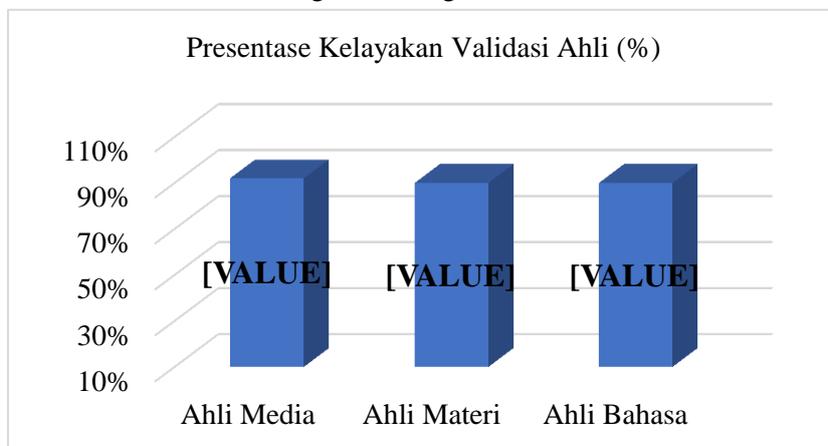
- 1108 *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) Berbasis Model Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 – Rohmi Hidayah, Rossi Iskandar*  
 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10536>

model ADDIE terbukti merupakan model efektif dalam langkah-langkah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

**2) Kelayakan Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)**

**a. Hasil Uji Ahli Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)**

Berdasarkan hasil dari ketiga validator, peneliti menyimpulkan bahwa media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Gedong 01 sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran terlebih dalam materi keragaman budaya Indonesiaku. Hal tersebut terlihat dari lembar validasi yang sudah diberi penilaian dari validator kepada media yang telah dikembangkan peneliti. Sehingga media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON) sangat siap diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Gedong 01. Berikut presentase dalam bentuk diagram batang di bawah ini :



**Gambar 3 Presentase Kelayakan Validasi Ahli**

**b. Hasil Uji Lapangan Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)**

Hasil uji lapangan terbagi menjadi tiga yaitu berdasarkan uji coba skala kecil, skala menengah, dan skala besar. Pada kelompok kecil peneliti melakukan angket kepada kelompok kecil yang bertujuan untuk melihat sejauh mana ketertarikan peserta didik terkait media DIKBON. Peneliti melakukan angket supaya dapat mengetahui respon para peserta didik terhadap media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON) yang sudah dikembangkan dan digunakan. Pada angket yang dibuat peneliti, berisikan pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON) dan memungkinkan siswa memberikan tanda ceklis (✓) pada pertanyaan yang disediakan peneliti dengan kesesuaian siswa terhadap pertanyaan yang tersedia. Berikut hasil angket dari masing-masing skala, dimulai dari skala kecil, dilanjutkan skala menengah, dan terakhir yaitu skala besar.

**Tabel 1 Hasil Angket Siswa**

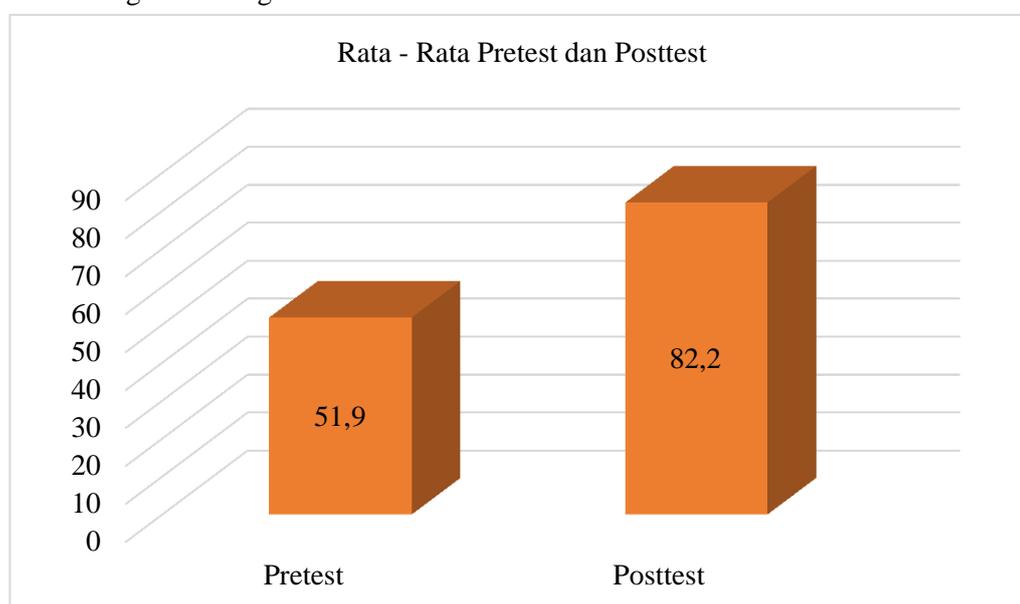
Skala	Presentase	Kategori
Skala Kecil (5 Siswa)	88%	Sangat Layak
Skala Menengah (7 Siswa)	96%	Sangat Layak
Skala Besar	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket dari mulai skala kecil sampai skala besar, dapat disimpulkan bahwa semua hasil angket menunjukkan presentasi diatas rata-rata dan dapat dikatakan sangat layak serta dapat digunakan guna meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Gedong 01 Pagi.

### 3) Efektivitas Media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON)

#### a. Hasil Uji Coba Skala Besar

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dan dilaksanakan setelah produk selesai dikembangkan. Sama halnya dengan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil yaitu mengadakan pretest dan posttest serta memberikan tes kepada kelompok besar. Proses yang dilakukan tetap sama yaitu membagikan soal pretest kepada siswa kelompok besar uji coba media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON). Berikut adalah hasil perolehan pretest yang dilakukan oleh kelompok besar dalam bentuk diagram batang :



**Gambar 4. Presentase Uji Coba Skala Besar**

Peneliti menguji keefektifan penggunaan media DIKBON guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan digunakannya rumus *N-Gain*. Didapati hasil presentase sebesar 63,19 % yang dapat diartikan masuk ke dalam kategori cukup efektif dan  $0,30 \leq g < 0,70$  menurut skala interpretasi *N-Gain* masuk ke dalam kategori sedang yaitu sebesar 0,63. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama keragaman budaya Indonesiaku (DIKBON) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar dikatakan cukup efektif dan masuk ke dalam kategori sedang.

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan penelitian yang telah dikumpulkan, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) berbasis model kooperatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar dengan pendekatan model ADDIE terbukti layak dan dapat digunakan. Seluruh tahapan pada model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah dilakukan secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Media

- 1110 *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) Berbasis Model Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 – Rohmi Hidayah, Rossi Iskandar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10536>

ini memberikan konteks nyata budaya Indonesia yang memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan gairah belajar siswa. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa media diorama tergolong dalam kategori “sangat layak”, dan respons siswa mengenai media ini dinilai praktis serta mendapat komentar yang positif. Efektivitas media juga dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi melalui hasil *N-Gain* yang mencapai 0,63 dalam kategori sedang. Oleh karena itu, media Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) dapat menjadi salah satu media interaktif yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar khususnya dalam materi keragaman budaya Indonesia secara bermakna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Rossi Iskandar, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan inspirasi selama proses pembuatan jurnal ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, S., Harefa, A. T., Isnaini, S., Raehana, S., Mardikawati, B., Laksono, R. D., Saktisyahputra, Purnamasari, R., Ningrum, W. S., Mayasari, Sari, N., & Muslim, F. (2024). *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif*.
- Aisah, M., Wahyu Andjariani, E., & Rahayu Sri Wulan, B. (2023). Pengaruh Media Domino Card Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5920–5933. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10203>
- Anto, R. P., Nur, N., Yusriani, Ardah, F. K., Ayu, J. D., Nurmahdi, A., Apriyeni, B. A. R., Purwanti, Adrianingsih, N. Y., & Putra, M. F. P. (2021). *METODE PENELITIAN KUALITATIF : Teori dan Penerapannya*.
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 109–120. <https://doi.org/10.22236/jpi.v12i2.7934>
- Cahyati, S., & Chrisdiarto, D. (2021). *PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MEDIA A-SWAY JITU*. 4(1).
- Charoline, Hetilaniar, & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Bersikap Toleran Dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5767–5778. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1269>
- Ding, Y., & Toran, H. (2025). Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism: A Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(1), 87–115. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.1.5>
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Hidayat, & Kena. (2025). *PENGEMBANGAN FLASCHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY MELALUI MODEL ADDIE GUNA MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD*. 22(1), 35–40.
- Hildawati, Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., Wahyudin, Setiawan, H.,

- 1111 *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) Berbasis Model Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 – Rohmi Hidayah, Rossi Iskandar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10536>
- Hadiyat, Y., Sroyer, A. M., & Saktisyahputra. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik*.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124> dalam Membe. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kadek, N., Cahyani, S., Pendidikan, J., & Sekolah, G. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar untuk Membangun Karakter Generasi Unggul*. 2(1), 103–110.
- Kurniawan, A., Qolbi Al Arif, N., & Sari, K. N. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Pkn Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas 4 Sd. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 2246–6111. <https://sejurnal.com/pub/index.php/jimt/article/view/2032/2351>
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Mulyana, D., Sukarliana, L., & Efendi, I. N. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan*. 4(2).
- Nabila, I. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 941–952. <http://repository.unpkediri.ac.id/13192/>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rizal, R. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 252–256. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.141>
- Simatupang, T. (2021). Peningkatan Kemampuan Analisis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture. *Journal on Education*, 3(01), 163–176. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.356>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Solikhah, A. M., Nursanti, A. D., & Qodim, E. N. F. (2023). Modifikasi E-Book Sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 731. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71793>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Taurista, P. S., Zaman, W. I., & Wiguna, F. A. (2024). *Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 2*. 566–574. <http://repository.unpkediri.ac.id/13192/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>