

**PENGUNAAN MEDIA KARTU WAYANG BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MATERI IPAS KERAGAMAN SUKU DAN
BUDAYA INDONESIA DI SDN JAJARTUNGGAL 1 SURABAYA**

Magdalena Mustika Izalatul Ilmi¹, Roni Rodiyana², Kamsiatun³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Negeri Surabaya

³Guru Kelas VA SDN Jajartunggal 1 Surabaya

1mgdlnmustika@gmail.com, 2ronirodiyana@unesa.ac.id,

3kamsiatun91@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Classroom Action Research (CAR) aims to enhance students' learning outcomes through cultural shadow puppet cards as the media. This research was conducted at Jajartunggal 1 Surabaya Elementary School, involving 26 fourth-grade students. The research was initiated due to the inadequate learning outcomes of students in the subject of diversity of ethnicities and cultures in Indonesia during IPAS (Integrated thematic learning). It is a collaborative study involving the Mentor Teacher and Field Supervisor Lecturer. Data collection techniques include observation and test instruments. The research was carried out in three stages: Pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. The average percentage scores were 72.30% in the Pre-cycle, 80% in Cycle I, and 91.15% in Cycle II. It can be concluded that the utilization of cultural shadow puppet cards enhances fourth-grade students' learning outcomes regarding the subject of diversity of ethnicities and cultures in Indonesia.

Keywords: cultural shadow puppet cards, learning outcomes, ethnic and cultural diversity.

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media kartu wayang budaya. Penelitian ini dilakukan di SDN Jajartunggal 1 Surabaya pada siswa kelas 4 yang berjumlah 26 siswa. Penelitian dilakukan karena hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kurang baik dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif yang melibatkan Guru Pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan instrument tes. Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahapan yakni Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Rata-rata persentase Pra Siklus memperoleh persentase sebesar 72,30%, Siklus I 80%, dan Siklus II 91,15% dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu wayang budaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 terhadap materi IPAS keragaman suku dan budaya di Indonesia

Kata Kunci : kartu wayang budaya, hasil belajar, keragaman suku dan budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dalam era yang terus berkembang dan penuh tantangan ini, pendidikan menjadi pondasi yang tak tergantikan dalam mempersiapkan generasi masa depan pada abad ke 21. Selain itu, dalam Pendidikan manusia akan terus berkembang dalam meningkatkan diri sesuai dengan tuntutan zaman di era globalisasi (Indah. 2013). Selaras dengan pendapat Damanik, dkk.2022 yang mengatakan bahwa melalui pendidikan dapat membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik melalui pengajaran dan pelatihan berdasarkan tuntutan zaman.

Sebagai Lembaga Pendidikan, Sekolah berupaya untuk menciptakan kemampuan manusia yang dapat diperluas melalui proses pembelajaran yang berkualitas (Parameswara,2021). Dalam UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut pemikiran Ki Hajar Dewantara, dalam dasar Pendidikan mengatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting yang berhubungan dengan kekuatan kodrat yang dimiliki oleh anak-anak agar mereka dapat mencapai tingkat kebahagiaan dan keselamatan yang optimal, baik dalam dimensi individu maupun sosial. Pada prosesnya peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran (Utomo : 2017). Peserta didik terlibat dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga mereka secara aktif mengikutsertakan pikiran dan emosi mereka dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang, serta mendorong inisiatif dari para peserta didik. Menurut (Munadi, 2018) sumber belajar atau media belajar digunakan sebagai penghubung pesan yang disampaikan oleh guru.

Sejalan dengan (Widhianto, 2021) media merupakan sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, memotivasi, dan merangsang pikiran peserta didik sehingga mampu menghasilkan proses pembelajaran yang memiliki makna. Selaras dengan

pendapat Aulisia (2019) disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif memiliki potensi untuk merangsang kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Oleh karena itu, sebagai seorang guru penting untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar dapat membangkitkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, bukan hanya memberikan informasi secara pasif tentang materi pembelajaran.

Pembelajaran IPAS merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Asrizal et al., 2022) dimana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuan dan memecahkan masalah dalam bekerja kelompok yang sesuai dengan konteks pembelajaran abad ke-21 (Supena et.al.,2021). Pembelajaran tentang keragaman suku dan budaya dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV terasa monoton dan kurang menarik, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, atlas sebagai media pembelajaran, atau gambar maupun video dengan bantuan LCD sebagai

metode penyampaian materi. Akibatnya, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik menyebabkan pembelajaran IPAS di kelas tidak mencapai potensi optimalnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 di kelas IV SDN Jajartunggal 1 Surabaya , diperoleh data bahwa pembelajaran IPAS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia masih menggunakan metode ceramah diikuti dengan aktivitas membaca materi dari buku pedoman, mencatat informasi yang disampaikan guru di papan tulis, dan dalam penyampaian materi guru tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu data dari peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa mereka tidak aktif, cenderung merasa bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa kurangnya waktu untuk merencanakan penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran IPAS dan guru hanya mengandalkan buku teks dalam penyampaian materi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, masalah yang didapatkan yaitu : (1) bahwa peserta didik masih kesulitan memahami ragam suku dan budaya di Indonesia. (2) Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru masih sangat konvensional dan tidak mengalami perubahan. (3) Sumber utama yang digunakan oleh guru hanyalah buku ajar tanpa referensi lain. Alasan guru tidak menggunakan media saat mengajar karena kurangnya waktu, administrasi sekolah yang banyak, dan banyaknya kegiatan di luar jam mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan inovasi media berupa kartu wayang budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memberikan kesan dan perhatian yang lebih besar. Media kartu wayang budaya merupakan sebuah permainan yang didesain sendiri untuk mempermudah akses informasi menggali kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam berbagai konteks baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Media kartu wayang budaya termasuk dalam kategori media visual

karena kartu-kartu tersebut menyajikan pesan penting dalam bentuk gambar yang menggambarkan keragaman suku dan budaya di Indonesia. Kartu wayang budaya ini dapat dimainkan secara berkelompok dan merangsang peserta didik untuk berpikir secara kritis (Marta, 2017). Adapun kelebihan media kartu wayang budaya yaitu kartu wayang ini dikemas dalam bentuk yang praktis sehingga dapat dimainkan di kelas maupun di luar kelas, penggunaannya yang mudah, dan tidak membahayakan bagi peserta didik. Kartu wayang budaya merupakan alat media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan menarik minat belajar peserta didik karena mereka dapat belajar sambil bermain (Rosita Putri dkk., 2023)

Dengan demikian penggunaan media kartu wayang dalam materi keragaman suku dan budaya di Indonesia pada kelas IV dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik sehingga dapat memajukan hasil belajar peserta didik yang didapatkan.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas maka penelitian berjudul “PENGUNAAN MEDIA KARTU WAYANG BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MATERI IPAS KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA INDONESIA DI SDN JAJARTUNGGAL 1 SURABAYA” dirasa sesuai dan dilaksanakan oleh peneliti dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*, menurut (Arikunto, 2021).

Guru kelas melaksanakan penelitian tindakan untuk menyelesaikan masalah yang muncul di kelas dan merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung (Muzakir dan Helmi, 2021). Jenis penelitian yang digunakan yaitu kolabortif dimana mahasiswa bersama Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan Guru Pamong (GP) sebagai peneliti dalam PTK kolaboratif.

Peserta didik di kelas IV SDN Jajartunggal 1 Surabaya yang beralamatkan di JL. Jarsongo Kali, Jajartunggal, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Sekolah yang

digunakan peneliti dijadikan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan PPL II dan subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV berjumlah 26 orang. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 3 tahapan yaitu Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pra siklus dilaksanakan pada hari Jum’at, 15 Maret 2024, selanjutnya siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2024, dan siklus kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Maret 2024.

Keberhasilan dalam mencapai hasil pembelajaran dapat diukur menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan pencapaian yang ditandai oleh mencapai indikator sebesar 75% atau setara dengan KKM 75.

Skor pembelajaran peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(sumber Arikunto, 2019)

Selanjutnya menentukan nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

M = Mean

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Setelah memperoleh hasil pembelajaran, persentase ketuntasan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} & \text{Persentase Ketuntasan} \\ &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \end{aligned}$$

Sementara itu, persentase ketidaktuntasan dihitung menggunakan rumus berikut;

$$\begin{aligned} & \text{Persentase Ketidaktuntasan} \\ &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \end{aligned}$$

Selanjutnya setelah mengetahui hasil belajar peserta didik maka dapat dikelompokkan sesuai dengan tabel yang tersedia di bawah ini:

No.	Nilai	Kategori
1.	86-100	Sangat Baik
2.	71-85	Baik
3.	66-70	Cukup Baik
4.	56-65	Kurang Baik
5.	≤55	Sangat kurang

Tabel 1. Kelompok Hasil Belajar

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra Siklus

Penelitian PTK yang pertama adalah tahap pra siklus dilaksanakan pada hari Jum'at, 15 Maret 2024. Pada tahap pra siklus ini meliputi tahap wawancara peneliti dengan guru kelas dan pemberian angket berupa tes diagnostik untuk mengetahui hasil gaya belajar peserta didik. Menurut hasil diagnostik, 14 peserta didik memiliki gaya belajar

visual dan 12 peserta didik memiliki gaya belajar audiotory. Hasil belajar peserta didik diperoleh sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{\sum x}{\sum N} \\ &= \frac{1880}{26} \\ &= 72,30 \end{aligned}$$

Persentase ketuntasan hasil belajar :

$$\begin{aligned} & \text{Persentase Ketuntasan} \\ &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{11}{26} \\ &= 42,30\% \end{aligned}$$

Persentase ketidaktuntasan hasil belajar :

$$\begin{aligned} & \text{Persentase Ketidaktuntasan} \\ &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{15}{26} \\ &= 57,69\% \end{aligned}$$

Dalam tahap pra siklus, hasil belajar peserta didik kelas IV sebagai berikut rata-rata nilai 72,30 dengan 11 dari 26 peserta didik yang mencapai atau melebihi KKM mendapatkan persentase sebesar 42,30%. Mentarara 15 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan KKM memiliki persentase sebesar 57,69%. Selanjutnya setelah memperoleh nilai rata-rata ketuntasan belajar, dapat mengelompokkan hasil belajar

peserta didik berdasarkan kategori berikut :

No	Nilai	Kategori	F	Jumlah skor	% (Skor maksimal)
1.	86-100	Sangat Baik			
2.	71-85	Baik	11	830	31,92 %
3.	66-70	Cukup Baik	15	1060	40,76 %
4.	56-65	Kurang Baik			
5.	≤55	Sangat kurang			

Tabel 2. Kategori hasil belajar tahap pra siklus

Berdasarkan hasil persentase di atas, maka masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan lanjutan yaitu pada tahap Siklus I.

Siklus I

Pada tahap siklus I terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan selama 2x35 menit. Penelitian pada tahap siklus I ini dilaksanakan pada tanggal Senin, 18 Maret 2024.

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat perangkat pembelajaran meliputi pembuatan modul ajar beserta instrument penilaian, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pembelajaran berupa kartu wayang budaya, bahan ajar, dan membuat soal evaluasi.

Selanjutnya tahap pelaksanaan yaitu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk mengimplementasikan materi pembelajaran yang telah dirancang. Tahap pelaksanaan ini terdiri dari kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka diawali dengan pembukaan, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti meliputi penyampaian materi keragaman suku dan budaya Indonesia untuk mengajarkan pada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan auditori yang ditayangkan menggunakan slide powerpoint dan video pembelajaran.

Pada kegiatan inti peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok dan peneliti menjelaskan cara penggunaan LKPD pada media kartu wayang budaya. Permainan kartu wayang budaya dilakukan seperti memainkan permainan kartu wayang pada umumnya yaitu kartu dikocok kemudian membagikan kartu tersebut kepada teman kelompoknya 1 orang mendapatkan 3 kartu. Selanjutnya bermain kartu wayang dengan cara saling menepuk kartu. Ketika kartu wayang telah terbuka maka peserta didik mengerjakan soal yang ada pada kartu wayang tersebut.

Setelah kelompok dapat menyelesaikan permainan kartu wayang tersebut, kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kemudian peneliti memberikan penguatan hasil diskusi kelompok dan memberikan soal evaluasi. Pada tahap kegiatan penutup meliputi kesimpulan dari materi yang diajarkan, refleksi, dan menutup kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pengamatan, kegiatan aktivitas pembelajaran pada hasil belajar diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siklus I :

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{\sum x}{\sum N} \\ &= \frac{2080}{26} \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{17}{26} \\ &= 65,38\% \end{aligned}$$

Persentase ketidaktuntasan hasil belajar siklus I:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketidaktuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{9}{26} \\ &= 34,61\% \end{aligned}$$

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata dapat dikelompokkan hasil belajar sesuai kategori berikut ini :

No	Nilai	Kategori	F	Jumlah skor	% (F:S kor maksimal)
1.	86-100	Sangat Baik	17	1450	55,76%
2.	71-85	Baik			
3.	66-70	Cukup Baik	9	630	24,23%
4.	56-65	Kurang Baik			
5.	≤55	Sangat kurang			

Tabel 3. Kategori hasil belajar siklus I

Pada tahap refleksi dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada siklus I sudah memenuhi ketuntasan akan tetapi perlu dilakukan perbaikan pada tahap siklus II untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang belum tercapai.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Maret 2024 di kelas 4 SDN Jajartunggal I Surabaya dengan waktu 2 x 35 menit. Tahapan siklus II dimulai dari tahap perencanaan meliputi peneliti membuat pernagkat pembelajaran seperti modul ajar beserta instrument penilaian, pembuatan LKPD, merancang media pembelajaran, dan membuat soal evaluasi.

Tahap pelaksanaan yang berlangsung selama 2 jp atau 2x35 menit terdiri dari kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan dilaksanakan selama 10 menit diawali dengan doa, pengecekan kehadiran peserta didik, menyanyikan lagu nasionalisme, apersepsi dan pemberian soal diagnostik, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti diawali dengan peserta didik mengamati materi pada tayangan slide powerpoint dan video pembelajaran. Peneliti dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab terhadap materi pada tayangan video. Kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, peneliti menjelaskan cara bermain kartu wayang budaya.

Kartu wayang budaya pada siklus II didesain dengan tulisan bergambar dan terdapat beberapa pilihan jawaban. Cara bermainnya yaitu dengan cara mengkocok kartu, kemudian kartu dibagikan kepada teman kelompok. Masing-masing anak mendapatkan 5 kartu, kemudian peserta didik mengambil 1 kartu dan bermain dengan cara membacakan soal dan teman lainnya menebak kartu temannya. Keterampilan berfikir

kritis yang ditonjolkan adalah peserta didik mampu mencocokkan pasangan pada kartu wayang budaya. Selanjutnya pada kegiatan penutup peneliti bersama peserta didik menarik kesimpulan pembelajaran bersama-sama, melakukan refleksi, memberikan soal evaluasi, dan menutup dengan doa dan salam.

Hasil belajar pada tahap pengamatan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siklus II :

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{\sum x}{\sum N} \\ &= \frac{2370}{26} \\ &= 91,15\% \end{aligned}$$

Persentase ketuntasan hasil belajar siklus II:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{24}{26} \\ &= 92,30\% \end{aligned}$$

Persentase ketidaktuntasan hasil belajar siklus II:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketidaktuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2}{26} \\ &= 7,69\% \end{aligned}$$

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata dapat dikelompokkan hasil belajar sesuai kategori berikut ini :

No	Nilai	Kategori	F	Jumlah skor	% (F:Skor maksimal)
1.	86-100	Sangat Baik	24	2230	85,76 %
2.	71-85	Baik			
3.	66-70	Cukup Baik	2	140	5,38 %
4.	56-65	Kurang Baik			
5.	≤55	Sangat kurang			

Tabel 3. Kategori hasil belajar siklus I

Tahap refleksi pada siklus II, hasil dari berbagai tahapan terhadap materi keragaman suku dan budaya di Indonesia telah mencapai kriteria ketercapaian dan memenuhi tujuan penelitian.

Selaras dengan beberapa penelitian tindakan kelas yaitu milik Indah (2016) penggunaan media kartu kuartet pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian dari Indah menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dan psikomotor. Penelitian tindakan kelas milik Ghora (2023) penggunaan media wayang sebagai media pembelajaran IPS terhadap minat belajar pada materi hindu budha. Hasil penelitian dari Ghora menunjukkan peningkatan yang

sangat baik terhadap hasil belajar peserta didik melalui media wayang.

Penggunaan media kartu wayang budaya dalam pembelajaran IPAS kelas 4 materi keragaman suku dan budaya di Indonesia dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah materi mudah diingat oleh peserta didik. Media kartu wayang budaya juga membuat peserta didik untuk turut aktif dalam menemukan jawaban dalam permasalahan melalui berfikir dan berdiskusi.

Hasil dari ketuntasan belajar pada siklus I memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria baik dan pada siklus II terjadi peningkatan persentase sebesar 91,15% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil dari penelitian dua siklus tersebut dapat dikatakan bahwa peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Jajartunggal 1 Surabaya melalui media kartu wayang budaya pada mata pelajaran keragaman suku dan budaya di Indonesia.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah

dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu wayang budaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 materi IPAS keragaman suku dan budaya di Indonesia di SDN Jajartunggal 1 Surabaya. Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan rata-rata persentase sebesar 72,30% pada pra siklus, rata-rata persentase sebesar 80% pada siklus I, dan persentase sebesar 91,15% pada siklus II.

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 7,31% pada siklus I dan 11,15% pada siklus II. Berdasarkan hasil pemaparan peneliti tentang penggunaan media kartu wayang budaya dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran karena dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik, penggunaan media kartu wayang budaya juga menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Asrizal, A., Yurnetti, Y., & Usman, E. A (2022). ICT Thematic Science Teaching Material with 5e Learning Cycle Model to Develop Students' 21st-Century Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(1), 61-72.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v11i1.33764>.
- Aulisia, Yesica Lita. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7(1): hal. 254-258.
- Damanik, Reni Wahyuni., dkk. 2022. Analisis Pelaksanaan Bimbingan Pada Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 11 (2): Hal. 467-478.
- Dananjaya, Utomo. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa.
- Dita, Priska Pravita Sari., dkk. 2021. Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media. *Journal of Technology and Humanities*. Vol. 2 (2) : hal. 24-30.
- Hamid, M. A (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Marta, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Word Square Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 46 (1), 28-34.
<https://doi.org/10.15294/liik.v46i1.10153>

- Munadi, Yudi. (2018). Media Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada.
- Rosita, P. R. H., Anggreani, Resma., Muhlis., & Buhari, Ramli, Muhammad. (2023). Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA Menggunakan Model Word Square di Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*. Vol 3(2): hal. 239-249.
- Setiyorini, Indah. (2013). Penggunaan Media Permainan Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol . 1(2): hal.0216
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students Learning Outcomes, *International Journal of Instruction*, 14(3),873-892.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>.
- Parameswara, M. C. (2021). Optimalisasi Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar (Vol. 5): hal. 239-249.
- Widhianto, A. (2021). Analisis Penggunaan Media “Google Form” terhadap Efektivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Kelas III SDN 3 Gondang.