

**PENERAPAN HANDOUT VISUAL BERBANTUAN MEDIA CULTURE CARD
UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA SISWA KELAS IV SDN JATISARI SEMARANG**

Khurotul Ula¹, Panca Dewi Purwati²

¹Program Profesi Guru PGSD Universitas Negeri Semarang

²Program Profesi Guru PGSD Universitas Negeri Semarang

¹khurotulula@gmail.com , ²pancadewi@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Learning that is fixated on textbooks and does not utilize innovative teaching materials and learning media impacts the weak understanding of Indonesian cultural diversity material for fourth-grade students of Jatisari Elementary School. Indonesian diversity material is material that requires the ability to understand, remember, and memorize, so it needs to be supported by innovative teaching materials and visual media to help students understand the material more easily and arouse student interest. This study aims to describe the steps of implementing visual handouts of Indonesian cultural diversity assisted by culture card media and to test its effectiveness in improving the ability to understand Indonesian cultural diversity material for fourth-grade students of Jatisari Elementary School. The research method used is a mixed method that collects qualitative and quantitative data simultaneously. The qualitative method used is descriptive qualitative to describe the steps of implementing visual handouts assisted by culture card media in the learning process of Indonesian cultural diversity material. The quantitative method used is a pretest-posttest one-group design whose data is obtained from the pretest and post-test scores. The results showed an increase in the average pretest to the post-test score, which was 57.2 to 83.1 and the results of the N-Gain test obtained a value of 0.61 with moderate criteria. Based on these results, it can be concluded that the application of visual handouts assisted by culture card media is quite effective in improving the understanding of Indonesian cultural diversity in grade IV students of Jatisari Elementary School.

Keywords: culture cards, handouts, cultural diversity, understanding, PBL

ABSTRAK

Pembelajaran yang terpaku pada buku teks dan kurang memanfaatkan bahan ajar dan media pembelajaran yang inovatif berdampak pada lemahnya pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Jatisari. Materi keberagaman Indonesia merupakan materi yang membutuhkan kemampuan memahami, mengingat, dan menghafal sehingga perlu didukung oleh bahan ajar dan media visual yang inovatif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan membangkitkan ketertarikan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk

mendesripsikan langkah-langkah penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card* dan menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Jatisari. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Metode kualitatif yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif yang digunakan untuk mendesripsikan langkah-langkah penerapan handout visual berbantuan media *culture card* pada proses pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia. Metode kuantitatif yang digunakan adalah *pretest-posttest one group design* yang datanya diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan kenaikan rata-rata nilai *pretest* ke rata-rata nilai *posttest* yakni sebesar 57,2 menjadi 83,1 dan hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,61 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan handout visual berbantuan media *culture card* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

Kata kunci: *culture card*, handout, keberagaman budaya, pemahaman, PBL

A. Pendahuluan

Literasi memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena merupakan landasan penting bagi perkembangan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara kritis. Penerapan budaya literasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Integrasi budaya literasi sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai upaya peningkatan minat baca dan hasil belajar siswa (Lestari et al. 2021).

Oleh karena itu, penguatan keterampilan literasi di berbagai negara, termasuk Indonesia, menjadi tantangan kebijakan pendidikan yang penting untuk menghasilkan generasi yang adaptif dan berdaya saing global.

Pemerintah menggerakkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai wujud gerakan membaca dan implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti dengan harapan mampu menumbuhkan minat baca dan meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sehingga penguasaan

pengetahuannya dapat lebih baik (Azis, 2018). Program GLS dapat digunakan untuk pengadaan maupun pengembangan lingkungan kaya literasi di sekolah seperti pojok baca, buku-buku bacaan non pelajaran, dan beragam poster motivasi berliterasi (Setiawan et al., 2019). Hal ini merupakan langkah nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung budaya literasi. Namun, kurangnya pemanfaatan pojok baca membuat literasi siswa menjadi rendah dan pemahaman materi kurang karena tidak terbiasa memahami bacaan. Literasi merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia (Mansyur et al., 2023). Era modernisasi saat ini tidak terlepas dari pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dimana mencakup keterampilan memahami, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara efektif (Cynthia & Sihotang, 2023). Semakin tinggi keterampilan membaca yang dimiliki oleh siswa berpengaruh terhadap keterampilan menulisnya, karena dengan membaca siswa dapat menambah kosa kata, pengetahuan, dan wawasannya (Rinawati, 2020).

Kemampuan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Jatisari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh kurangnya minat membaca, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan bahan ajar yang memudahkan pemahaman. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menangkap makna teks, menghubungkan informasi yang dibaca dan memahami materi keberagaman budaya secara utuh.

Metode pembelajaran tradisional seringkali gagal melibatkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep ilmiah (Farhin et al, 2023). Rendahnya pemahaman konsep siswa sebagian besar disebabkan oleh kurangnya antusiasme belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran yang menyebabkan peserta didik cenderung sulit memahami konsep baru karena belum sepenuhnya memahami konsep sebelumnya (Azis et al. 2020; Farhin et al, 2023). Oleh karena itu diperlukan bahan ajar dan media pembelajaran yang inovatif

untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Indonesia mempunyai kekayaan budaya yang luar biasa yang tercermin dari berbagai ikon seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas, tarian daerah, alat musik tradisional, suku bangsa, bahasa daerah dan lainnya. Kekayaan budaya inilah yang dikemas dalam materi Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesia. Namun, cara penyajian materi berdasarkan item seperti suku bangsa di Indonesia dibahas secara keseluruhan dulu, kemudian rumah adat dibahas terpisah secara keseluruhan dan sebagainya ternyata menyulitkan siswa jika tidak dibaca berulang terutama ketika harus menghafal informasi tentang suatu daerah tertentu. Ingatan siswa terkadang lemah jika kemampuan pemahamannya kurang dan tidak dibantu dengan ketersediaan bahan ajar yang mendukung pemahamannya. Menurut Hasibuan (2024), pendidik harus memanfaatkan metode dan media yang tepat serta

memperhatikan minat membaca siswa agar peserta didik memiliki semangat belajar dan mudah memahami isi bacaan dalam latihan pemahaman bacaan.

Kemampuan guru untuk mengemas pembelajaran yang menarik dan berpusat pada peserta didik merupakan kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Guru diharapkan kreatif dalam menyajikan konten, termasuk melalui penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini sangat diperlukan untuk memperjelas konsep-konsep abstrak dan prasangka dalam pemahaman siswa, terutama saat memvisualisasikan keragaman budaya Indonesia. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip efektivitas, efisiensi, relevansi, kontekstual, dan keterjangkauan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, cocok untuk tugas pembelajaran, praktis, bisa digunakan oleh guru, sesuai kelompok sasaran, serta memenuhi standar teknis (Dewi et al, 2024).

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia adalah dengan

menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran visual yang inovatif. Handout merupakan bahan ajar yang berisi poin-poin penting suatu materi pembelajaran, pembahasannya memuat konsep-konsep penting sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Putri & Ardi, 2023). Handout yang dirancang menarik, misalnya dengan mengemas keberagaman budaya berdasarkan letak provinsi, dapat membantu siswa memahami budaya tiap provinsi dengan mudah dalam satu halaman dan membantu memvisualisasikan bentuk budaya tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa (Utami, 2023). Media pembelajaran bisa dibuat menarik secara visual dengan kartu pintar yang dikemas khusus untuk materi keberagaman budaya Indonesia yakni *culture card*. Media dan bahan ajar dengan visualisasi yang mendukung membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari keberagaman budaya dan mampu menyerap informasi secara lebih efektif, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

Alat peraga visual seperti peta, gambar, atau diagram ilmiah dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pengelolaan kelas menjadi lebih efektif (Ubaidillah, 2020). Pendidik bisa menggunakan animasi dalam materi pelajaran untuk mengubah konsep-konsep yang semula masih abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Asmarika et al, 2022). Salah satu inovasi yang ditawarkan adalah penggunaan *handout* visual keberagaman budaya Indonesia yang dilengkapi dengan media *Culture Card*. Media ini terdiri dari berbagai kartu tematik, seperti *Traditional House Card*, *Regional Dance Card*, *Regional Musical Instrument Card*, *Ethnic Card*, *Traditional Clothes Card*, *Local Language Card*, dan *Traditional Food Card*. Pengelolaan kelas yang kreatif melibatkan penggunaan media pembelajaran yang variatif dimulai dari alat peraga sederhana sampai dengan teknologi digital seperti video, animasi, dan permainan interaktif (Andhika, 2020) (Tanjung & Namora, 2022). Media visual yang dikembangkan telah membantu mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan (Iksan, 2024). Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan sebuah model pembelajaran yang kontekstual, menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga merangsang peserta didik untuk belajar (Bahrudinsyah, 2023). Pembelajaran melalui bahan ajar dan media visual dengan model pembelajaran yang mengikuti sintaks PBL dapat membangun pemahaman siswa secara lebih dalam dan mampu memaknai pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Kombinasi (*Mix Method*). Metode penelitian kombinasi merupakan penggabungan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang digunakan secara bersamaan dalam suatu penelitian dengan maksud agar diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif (Azhari et al, 2023). Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara

bersamaan yang kemudian dianalisis secara bersamaan sehingga menghasilkan data yang saling mendukung. Metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*. Metode kuantitatif yang digunakan adalah *pretest-posttest one group design*. Data diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas IV. Nilai *pretest* merupakan nilai yang diperoleh sebelum penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*, sedangkan nilai *posttest* merupakan nilai yang diperoleh sesudah penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest*, *posttest*, dan dokumentasi. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan uji N-gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah adanya perlakuan (Puspitasari et al, 2022). Adapun rumus uji N-gain dan tabel kriterianya adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Posttest score} - \text{Pretest score}}{\text{Maximum score} - \text{Pretest score}}$$

Tabel 1 Kriteria Uji N-Gain

N-Gain Score (g)	Interpretasi
-1,00 < g < 0,0	Decrease
g = 0,0	Stable
0,0 < g < 0,30	Low
0,30 < g < 0,70	Average
0,70 < g < 1,00	High

Sumber: Sundayana (2014:151);
(Puspitasari et al, 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Langkah-Langkah Penerapan Handout Visual Keberagaman Budaya Indonesia berbantuan Media Culture Card

Penelitian dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dengan melakukan *pretest* sebelum menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*. Pertemuan kedua melakukan pembelajaran dengan menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*. Sebelum melakukan *pretest*, guru melakukan kegiatan pra pembelajaran. Kegiatan pra pembelajaran yang dilaksanakan adalah literasi pembiasaan dan literasi

pengembangan. Pembelajaran berbasis literasi dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menjawab pertanyaan pra-pembelajaran dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa (Pohan et al., 2020). Pada literasi pembiasaan, guru meletakkan bahan bacaan tentang ‘Keberagaman di Indonesia’ di pojok baca kelas untuk dibaca oleh siswa secara sukarela saat waktu luang atau istirahat. Pada literasi pengembangan, peserta didik secara sukarela menceritakan isi dari bahan bacaan yang dibaca saat literasi pembiasaan dan secara sukarela mengerjakan soal yang berkaitan dengan bahan bacaan yang tersedia.

Setelah melakukan kegiatan pra pembelajaran, guru memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas IV pada materi keberagaman budaya Indonesia. Kegiatan *pretest* dilakukan dengan waktu 20 menit dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 70. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 6 dari 27 siswa (22,2%) yang memenuhi KKTP, sedangkan 21 siswa lainnya (77,8%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata *pretest* adalah

57,2. Setelah melakukan *pretest*, maka diberikan perlakuan kepada siswa kelas IV dengan menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*.

Pembelajaran yang menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Saputri A (2022:93), model pembelajaran PBL membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Adapun langkah-langkah model PBL terdiri dari 5 fase, yaitu 1) mengorientasikan peserta didik pada masalah; 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; 3) membimbing penyelidikan; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) menganalisis dan mengevaluasi masalah (Safitri et al., 2023). Berikut ini penjelasan masing-masing fase.

1. Mengorientasikan Peserta Didik pada Masalah

Pada fase ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran

yang hendak dicapai yakni peserta didik mampu memahami, menyebutkan, membedakan serta menghargai dan menjaga persatuan dalam keberagaman identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat. Selanjutnya, guru memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan pemantik, seperti "Apakah kalian setuju bahwa Indonesia adalah negara yang beragam? Sebutkan contoh keragamannya!" "Menurutmu, apa yang akan terjadi jika kita semua memiliki budaya, bahasa, dan tradisi yang sama?" "Misalnya saja, jika temanmu berasal dari Luar Jawa dan dia tidak bisa berbahasa Jawa, apa yang akan kalian lakukan untuk mengajak dia berkomunikasi?". Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Setelahnya, Guru menjelaskan materi melalui media PPT Keragaman Sosial dan budaya dengan bantuan LCD Proyektor. Peserta didik menyimak dan mengamati materi di PPT dan menjawab kuisnya.

2. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

Pada fase ini, guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. Guru mengorganisasikan peserta didik untuk mempelajari handout keberagaman budaya Indonesia untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik dengan *culture games* yakni memberikan pertanyaan berbantuan *culture card* secara kelompok dan dilanjutkan secara mandiri. *Culture card* terdiri dari *Traditional house card*, *Regional dance card*, *Regional musical instrument card*, *Etnic card*, *Traditional Clothes card*, *Local language card*, dan *Traditional Food card*. Saat *culture games*, peserta didik diminta mengambil kartu secara acak dan menebak asal dari gambar dan tulisan pada kartu yang dipilih dan teman yang lain sebagai penilai apakah jawaban temannya benar atau salah dan dikonfirmasi oleh guru. Guru juga memberi pertanyaan seperti, "Nak, kamu berhasil menebak mie aceh berasal dari Aceh, jika rumah adatnya Aceh namanya apa?", dan lain-lain. Setelah media *culture*

card selesai digunakan, guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Ketua kelompok memilih 2 Provinsi yang akan harus dipaparkan sesuai pertanyaan dalam LKPD (Tiap tim berbeda provinsi) kemudian mereka berdiskusi bersama kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD. Ketika peserta didik bekerja sama memecahkan tugas kelompok, maka mereka akan membantu dan memberikan dorongan kepada anggota kelompok yang memerlukan bantuan (Prastica et al., 2024).

3. Membimbing Penyelidikan

Pada fase ini, guru berkeliling mengamati peserta didik yang sedang berdiskusi kelompok dan peserta didik diperkenankan meminta arahan dari guru apabila terdapat kesulitan dalam mengerjakan LKPD.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada fase ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan hasil pengerjaan LKPD untuk setiap kelompok. Masing-masing kelompok dipandu oleh guru mempresentasikan hasil kerja LKPD yang telah dikerjakan dan kelompok lain memberikan tanggapan dan apresiasi.

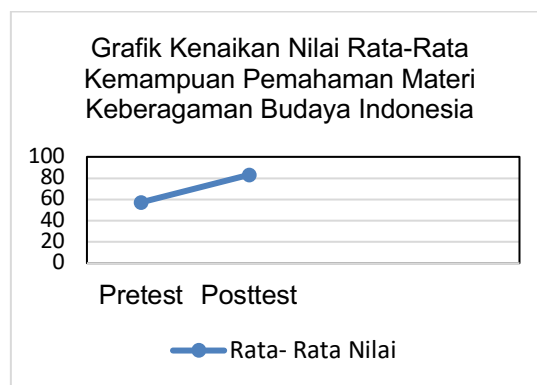
5. Menganalisis dan Mengevaluasi Masalah

Pada fase ini, peserta didik bersama guru membahas hasil kerja LKPD yang dibuat secara berkelompok. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik melalui tanya jawab mengenai materi keberagaman di Indonesia. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi (*posttest*) secara individu. *Posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia setelah menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*.

2. Efektivitas Handout Visual Keberagaman Budaya Indonesia Berbantuan Media *Culture Card* sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SDN Jatisari

Uji efektivitas dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* kelas IV setelah penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card* pada mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia untuk mengetahui keefektifannya berdasarkan hasil belajar siswa. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest one group design*, dimana *pretest* dilakukan sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan.



Grafik 1. Grafik Kenaikan Nilai Rata-Rata Kemampuan Pemahaman Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Berdasarkan Grafik 1 diketahui bahwa terjadi kenaikan nilai rata-rata *pretest* ke nilai rata-rata *posttest* yakni sebesar 57,2 menjadi 83,1. Hal ini dapat mencerminkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card* yang dapat dilihat dari kenaikan hasil belajar kognitif siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa handout visual keberagaman budaya Indonesia

berbantuan media *culture card* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman kelas IV SDN Jatisari pada materi keberagaman budaya Indonesia mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 2 Presentase Ketuntasan Pemahaman Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Tuntas
<i>Pretest</i>	6	21	22,2%
<i>Posttest</i>	24	3	88,9%

Berdasarkan tabel 2 diketahui hasil *pretest* dan *posttest* dari 27 siswa menunjukkan adanya kenaikan presentase ketuntasan nilai yang diukur dengan berpatokan pada nilai KKTP yaitu 70. Pada *pretest*, jumlah siswa yang tuntas ada 6 orang dan siswa yang tidak tuntas ada 21 orang sehingga presentase ketuntasannya sebesar 22,2%. Setelah menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*, presentase ketuntasan meningkat menjadi jumlah siswa yang tuntas ada 24 orang dan siswa yang tidak tuntas ada 3 orang. Data ini menunjukkan bahwa dengan

menerapkan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card* dapat meningkatkan presentase ketuntasan pemahaman materi pada siswa kelas IV SDN Jatisari.

Tabel 3 Hasil Pengujian Normalitas pada Uji Coba Penggunaan

Jenis Tes	Rata-Rata	Perbedaan Rata-Rata
<i>Pretest</i>	57,2	25,9
<i>Posttest</i>	83,1	

Berdasarkan tabel 3 diketahui rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan sekitar 25,9 setelah uji coba handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*. Data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa mengenai membaca pemahaman mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagam budaya Indonesia pada kelas IV SDN Jatisari, terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card*. Untuk mengetahui kriteria peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dilakukan pengujian N-Gain dengan

membagi selisih skor *posttest* dan *pretest* dengan selisih skor maksimum dan skor *pretest*.

Tabel 4 Rata-Rata Hasil Pengujian N-Gain

Perbedaan Rata-Rata N-Gain	Kriteria
0,61	Sedang

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai siswa kelas IV SDN Jatisari mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,61 dan termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan handout visual keberagaman budaya Indonesia berbantuan media *culture card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas IV SDN Jatisari berhasil meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa handout dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan guru dapat menggunakannya sebagai bahan ajar selama proses pembelajaran (Lestari et al., 2024). Pada proses belajar mengajar, implementasi handout membawa implikasi positif terhadap

hasil belajar siswa yang terlihat pada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan bahan ajar handout dengan yang tanpa handout (Imanda et al., 2021). Penggunaan handout dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman (Sakina et al., 2024). Penggunaan sumber belajar handout dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fitri, 2012; Hera 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan adanya peningkatan kemampuan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai tes. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan handout visual berbantuan media *culture card* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan handout visual berbantuan media *culture card* sebagai upaya peningkatan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang

dengan menggunakan langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang terdiri dari 5 tahapan pembelajaran. Kenaikan nilai rata-rata *pretest* ke nilai rata-rata *posttest* yakni sebesar 57,2 menjadi 83,1 dan hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,61 dengan kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan handout visual berbantuan media *culture card* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010-8025.
- Azis, A. (2018). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(1), 57-64.
- Bahrudinsyah, B. (2023). Peningkatan Pemahaman Materi Khotbah Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Kelas XI SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723.
- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah: (Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital Dan Disrupsi). *Ekspone*, 11(2), 25-35.
- Dewi, M. S., Abidin, Y., & Arifin, M. H. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi-Eksperimen pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14182-14196.
- Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Penerapan " Project Based-Learning". *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 132-136.
- Fitri, R. A. 2012. Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Quiz Team yang Diiringi dengan Pemberian Handout terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 5 Solok Selatan.
- Hasibuan, A., Pebriana, P. H., & Fauziddin, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2458-2466.
- Hera, R. (2018). Pengembangan Handout Pembelajaran Sistem Reproduksi pada Manusia Berbasis Kontekstual Di SMA N 1 Beutong Kabupaten Nagan

- Raya. *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4(2).
- Iksan, M. (2024). Kreatifitas Kelas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar. *Termasyhur: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 70-78.
- Imanda, R., Alvina, S., Setiawaty, S., & Hartati, R. (2021). Penggunaan Handout terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA 6 Banda Aceh. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*, 4(1), 9-13.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087-5099.
- Lestari, P., Khairuna, K., & Herni, Z. (2024). Pengembangan Handout Terintegrasi Paradigma Wahdatul Ulum pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mas Al-Falah. *Jurnal Binomial*, 7(1), 13-24.
- Mansyur, U., Rahmawati, S., & Muhajir, M. (2023). Pojok Baca MTs Wihdatul Ulum Bontokassi Kabupaten Gowa sebagai Wujud Gerakan Literasi Sekolah (GLS). *Madaniya*, 4(1), 44-53.
- Nita, O., & Naini, I. (2021). Korelasi Kebiasaan Membaca dengan Membaca Pemahaman. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 5(1), 83-94.
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Model Pembelajaran RADEC dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 250-258).
- Prastica, D. W., Firdauzy, E. F., & Rahmawati, I. (2024). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Bonyokan. *Journal Sains Student Research*, 2(6), 16-21.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540-2546.
- Putri, F. A., & Ardi, A. (2023). Meta Analisis Handout Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14235-14242.
- Rinawati, A. (2020). *Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Safitri, R., Sukamto, S., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Supriyadi Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297-308.
- Sakina, S., Rahim, A. R., & Haslinda, H. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak Melalui Media Handout Buku Bacaan Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 207-217.
- Setiawan, R., Nurani, D., Mardianto, A., Misiyanto, Komalasari, & Islamiyah, A. (2019). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta:

Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Kemdikbud.

Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 15-34.

Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394-401.