

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN 'BILIK KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU'
KELAS IV SDN SIDOKARE 3Ali Akbar Rajif R¹, Sri Hariyani², Fajar Nur Yasin¹FKIP, PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, rajifaliakbar@gmail.com²SDN Sidokare 3, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, srihariyani13@admin.sd.belajar.id³FKIP, PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sidokare 3 pada materi Keragaman Budaya Indonesia melalui penerapan media *Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku*. Media ini dirancang sebagai sarana visual interaktif yang memuat ragam budaya dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 68 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru, partisipasi siswa, serta ketuntasan hasil belajar. Pada Siklus I, ketuntasan belajar peserta didik baru mencapai 29,41% (20 dari 68 siswa tuntas). Setelah dilakukan perbaikan media dan strategi pembelajaran pada Siklus II, persentase ketuntasan meningkat secara drastis menjadi 86,76% (59 dari 68 siswa tuntas), dan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Penerapan media Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, membantu mereka mengenali keberagaman budaya Indonesia, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media visual kontekstual ini dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam pembelajaran tematik, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konkret dan dukungan visual untuk memperkuat konsep.

Kata Kunci: hasil belajar, keragaman budaya, media visual, pembelajaran tematik, SD.

Abstract

This classroom action research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sidokare 3 on the topic of Cultural Diversity in Indonesia through the implementation of the Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku (My Nation's Cultural Diversity Booth) learning media. This visual and interactive media was designed to present various cultural elements from different regions of Indonesia, making the learning process more concrete, engaging, and easier for students to understand. The research was conducted in two cycles, each consisting of the

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish by
: Sindoro

This work is licensed under a
[Creative Commons](#)
[Attribution-NonCommercial](#)
[4.0 International License](#)

stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 68 students.

The results demonstrate a significant improvement in teacher performance, student participation, and overall learning outcomes. In Cycle I, student mastery reached only 29.41% (20 out of 68 students met the minimum criteria). After revisions to the media and enhancements in the learning strategy during Cycle II, student mastery increased markedly to 86.76% (59 out of 68 students), surpassing the predetermined success indicator of 80%. The use of the Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku media proved effective in improving students' understanding, helping them recognize Indonesia's cultural diversity, and creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere. In conclusion, the use of contextual visual media can serve as an innovative alternative for teachers in thematic learning, particularly for materials requiring concrete visual support to strengthen conceptual understanding.

Keywords: *learning outcomes, cultural diversity, visual media, thematic learning, elementary school.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif. Lingkup pengembangan tersebut melibatkan aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan lingkungan hidup diimplementasikan melalui mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dengan pendekatan interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner (Lathifah et al., 2023). Sedangkan menurut (Pendidikan & Makassar, 2022). Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh suatu Negara ialah tentang masalah pendidikan, begitu juga dengan Negara Indonesia merasakah hal yang sama, terutama masalah output pendidikan yang tiada henti hentinya dibicarakan oleh para pakar, ahli dan praktisi pendidikan itu sendiri. Pendidikan menjadi salah satu solusi dan merupakan pilar untuk menjadikan suatu Negara menjadi Negara yang mampu mempertahankan jati dirinya dikancah internasional (Keruak & Timur, 2017). Permasalahan yang terjadi terkait tantangan di era Revolusi Industri 4.0, saat ini terdapat kecenderungan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kurang menarik bagi para siswa. Ini terjadi karena pembelajaran IPS yang berlangsung hanya disampaikan dengan ceramah dengan mengedepankan kemampuan menghafal dan tidak didukung dengan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar yang lebih menarik. Pembelajaran yang disampaikan tidak dihubungkan dengan pengalaman yang dimiliki sehingga tidak memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berpikir menemukan solusi dari masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Kesadaran memahami lingkungan perlu dikembangkan dengan pendidikan berbasis lingkungan (Ips & Kearifan, 2024).

Kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan nasional dalam pandangan Ki Hajar Dewantara adalah "puncak-puncak

dari kebudayaan daerah”. Kutipan pernyataan ini merujuk pada paham kesatuan makin dimantapkan, sehingga ketunggalikaan makin lebih dirasakan daripada kebhinnekaan. Wujudnya berupa negara kesatuan, ekonomi nasional, hukum nasional, serta bahasa nasional (Makassar, 2020). Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan yang tersebar mulai dari Sabang sampai Merauke, dengan beragam suku dan ras sehingga menghasilkan kebudayaan yang beraneka ragam. Kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia tersebut bukan hanya berupa kekayaan sumber alam saja, tetapi masyarakat Indonesia juga memiliki kekayaan lain seperti kekayaan akan kebudayaan suku bangsa Indonesia yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia (Dan et al., 2019).

Setiap warganegara Indonesia berhak menjunjung tinggi kebudayaannya. Kebudayaan nasional mengacu pada nilai-nilai unggulan dari budaya-budaya lokal yang menjadi warisan budaya bangsa Indonesia (culture heritage). Kebudayaan akan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Atmoko, 2018). Perkembangan zaman dan arus globalisasi yang cepat menjadi tantangan dalam pelestarian seni dan budaya. Dampak globalisasi membawa perubahan terhadap masyarakat Indonesia terutama di kalangan anak muda. Pengaruh tersebut berupa berubahnya gaya hidup masyarakat hingga lunturnya rasa cinta seni dan budaya Nusantara (Agustin, 2013). Untuk melawan ancaman terhadap budaya dan tradisi lokal akibat globalisasi, kita perlu mengembangkan kesadaran dan rasa bangga terhadap identitas lokal kita sendiri. Dengan cara menjaga, mengembangkan, dan mempromosikan budaya dan tradisi lokal, kita dapat memperkuat jati diri kita sendiri dan menghargai kekayaan budaya yang dimiliki (Yunita et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (action) yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berulang dalam siklus tindakan (Utomo et al., 2024). Metode ini dipilih karena paling tepat untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. PTK dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan rekan sejawat untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa melalui tindakan yang dirancang secara sistematis. PTK dilaksanakan melalui dua siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Melalui tahapan ini, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menentukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, melaksanakan tindakan perbaikan, dan mengevaluasi dampaknya secara berkelanjutan.

Fokus utama penelitian ini adalah mengukur dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia melalui penerapan media pembelajaran “Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku”. Media ini dikembangkan sebagai sarana belajar konkret, visual, dan interaktif sehingga membantu siswa memahami konsep budaya yang selama ini cenderung abstrak jika disampaikan secara konvensional. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidokare 3 Kabupaten Sidoarjo, dengan subjek penelitian sebanyak 68 siswa kelas IV yang terdiri dari siswa 32 laki-laki dan 36 perempuan. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya ketuntasan belajar dan minimnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian ini sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Tindakan penelitian difokuskan pada penggunaan media “Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku”, yaitu sebuah media visual-interaktif yang dirancang dengan menampilkan beragam unsur budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian, bahasa daerah, dan makanan

khas dari berbagai provinsi. Media ini disusun secara sistematis agar memudahkan siswa mengamati, mengeksplorasi, dan memahami materi budaya secara langsung. Selain itu, peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan tujuan pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia. Untuk mengukur efektivitas tindakan, penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen utama, yaitu lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku*. Kedua instrumen ini digunakan untuk memastikan bahwa peningkatan yang terjadi dapat diukur secara objektif.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus mengikuti tahapan tetap dalam Penelitian Tindakan Kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran. Pada tahap pra-siklus ini ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas IV masih memiliki pemahaman yang rendah mengenai materi Keragaman Budaya Indonesia, terutama karena pembelajaran sebelumnya kurang menggunakan media konkret dan menarik. Oleh sebab itu, peneliti menyusun tindakan perbaikan dengan memanfaatkan media *Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku* sebagai sarana pembelajaran visual-interaktif. Tahap perencanaan dimulai dengan menyiapkan seluruh perangkat yang diperlukan, seperti modul ajar, desain media bilik keberagaman, bahan diskusi, instrumen observasi, dan soal evaluasi. Semua perangkat dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan inti kegiatan, di mana media bilik keberagaman digunakan dalam pembelajaran materi budaya. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati isi bilik, berdiskusi dalam kelompok, serta mencatat informasi budaya dari berbagai daerah. Setiap siklus dilakukan dalam 2×35 menit per pertemuan. Selama proses berlangsung, guru dan rekan sejawat melakukan observasi untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai rencana. Tahap observasi bertujuan mencatat keterlaksanaan kegiatan, seperti cara guru menyampaikan materi, bagaimana siswa terlibat dalam kegiatan mengamati dan berdiskusi, serta bagaimana media digunakan. Selain itu, tes hasil belajar diberikan pada awal (pre-test) dan akhir setiap siklus (post-test) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terkait keragaman budaya.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Peneliti dan guru menganalisis keberhasilan tindakan, mengidentifikasi kendala, dan menentukan perbaikan yang perlu diterapkan pada siklus berikutnya. Jika indikator keberhasilan belum tercapai pada satu siklus, tindakan diperbaiki dan disempurnakan pada siklus selanjutnya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran oleh guru serta keaktifan siswa. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya setelah menggunakan media bilik keberagaman.

Variabel utama penelitian ini adalah hasil belajar siswa, yang mencakup kemampuan mengenali rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, bahasa daerah, hingga makanan khas dari berbagai provinsi. Penilaian dilakukan menggunakan tes tertulis, dengan kategori ketuntasan: sangat baik (80-100%), baik (66-79%), cukup (56-65%), dan kurang (40-55%). Sementara itu, aktivitas guru dan siswa dinilai berdasarkan kategori: sangat baik (>80%), baik (60-79%), cukup (40-59%), kurang (21-39%), dan sangat kurang (<20%).

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, dan hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P adalah persentase keterlaksanaan aktivitas, F adalah frekuensi kejadian yang diamati, dan N adalah jumlah item yang diamati. Sedangkan hasil tes kemampuan memahami keanekaragaman budaya di Indonesia peserta didik dianalisis menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP adalah nilai persentase, R adalah skor yang diperoleh peserta didik, dan SM adalah skor maksimal.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi tiga indikator utama, yaitu:

1. Keterlaksanaan aktivitas guru mencapai minimal 80%, yang termasuk kategori sangat baik;
2. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran mencapai minimal 80%, sehingga masuk kategori sangat baik; dan
3. Rata-rata hasil belajar siswa mencapai sedikitnya 80%, yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar berada pada kategori sangat baik.

Dengan terpenuhinya indikator-indikator tersebut melalui tahapan PTK yang dilaksanakan secara sistematis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi Keragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan media *Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidokare 3 pada materi *Keragaman Budaya Indonesia* melalui penggunaan media Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mengikuti empat tahap utama PTK, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, observasi partisipasi siswa selama pembelajaran, serta hasil tes belajar pada tiap akhir siklus.

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal (pra-siklus) untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan awal, siswa menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap materi keragaman budaya. Siswa kesulitan mengenali berbagai unsur budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan bahasa daerah. Banyak siswa belum mampu menjelaskan contoh budaya dari berbagai provinsi, dan aktivitas belajar terlihat kurang antusias karena media pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung bersifat abstrak dan monoton. Dari hasil tes pra-siklus, hanya sekitar 39% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlunya pembaharuan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi budaya secara konkret dan menarik.

Siklus I.

Perencanaan

Pada siklus I, peneliti merancang penggunaan media Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, lembar kerja, instrumen observasi, serta tes evaluasi. Media bilik keberagaman dirancang berisi berbagai contoh budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan makanan khas. Tujuan penerapan media ini adalah agar siswa kelas IV SDN Sidokare 3 dapat mencapai nilai di atas KKTP yang ditetapkan, yaitu 75.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Siklus I dilaksanakan pada hari kamis, 6 November 2025, dengan alokasi waktu 2 × 35 menit. Pada kegiatan pembelajaran, guru memperkenalkan media bilik keberagaman kepada siswa, menjelaskan cara penggunaannya, dan mengarahkan siswa untuk melakukan pengamatan

terhadap informasi budaya dari berbagai daerah. Siswa kemudian berdiskusi kelompok, mencatat temuan, serta menjawab pertanyaan panduan yang telah disiapkan. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai modul ajar yang telah disusun sebelumnya.

Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti bersama dua orang observer untuk mencatat seluruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada keterlibatan siswa dalam mengamati media bilik, keaktifan dalam diskusi, kemampuan bekerja sama, serta respon siswa terhadap materi budaya yang disajikan. Selain itu, observer juga menilai ketepatan guru dalam menjalankan langkah-langkah pembelajaran. Hasil evaluasi akhir siklus I digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media.

Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar minimal. Beberapa siswa masih kesulitan mengidentifikasi unsur budaya tertentu dan belum mampu menjelaskan perbedaan budaya antar daerah secara tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku* pada siklus I belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan strategi, seperti pemberian contoh budaya yang lebih konkret, penguatan penjelasan guru, serta peningkatan bimbingan selama diskusi kelompok pada siklus II.

Nilai klasikal peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100 \quad \text{Nilai} = \frac{20}{68} \times 100\% = 29,41\%$$

Hasil belajar peserta didik pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 68 peserta didik, hanya 20 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 48 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM. Persentase ini masih berada jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa tuntas secara klasikal. Dengan demikian, pembelajaran pada Siklus I belum memenuhi target yang diharapkan, baik dari aspek aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan peningkatan strategi pembelajaran pada Siklus II agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

Siklus II.

Pada pertemuan berikutnya, peneliti memberikan perhatian lebih pada optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada Siklus II, penelitian tetap dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Selain penyempurnaan media pembelajaran, peneliti juga menambahkan ice breaking yang lebih variatif untuk menciptakan suasana kelas yang lebih rileks dan menyenangkan. Langkah ini dilakukan agar siswa lebih siap, antusias, dan berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Seiring berjalannya proses, siswa tampak semakin nyaman dan menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam seluruh aktivitas belajar. Nilai klasikal peserta didik pada siklus II dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{59}{68} \times 100\% = 86,76\%$$

Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Dari total 68 siswa, sebanyak 59 peserta didik telah berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 9 siswa lainnya masih belum memenuhi standar KKM. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan. Dengan demikian, tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia. Secara keseluruhan, penggunaan

media Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidokare 3.

Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II .

Terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sidokare 3 setelah diterapkannya media Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku. Peningkatan ini tampak jelas dari perbandingan antara hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II. Kenaikan ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Keragaman Budaya Indonesia*. Perkembangan hasil belajar peserta didik ini dapat dilihat pada **diagram 1** berikut.

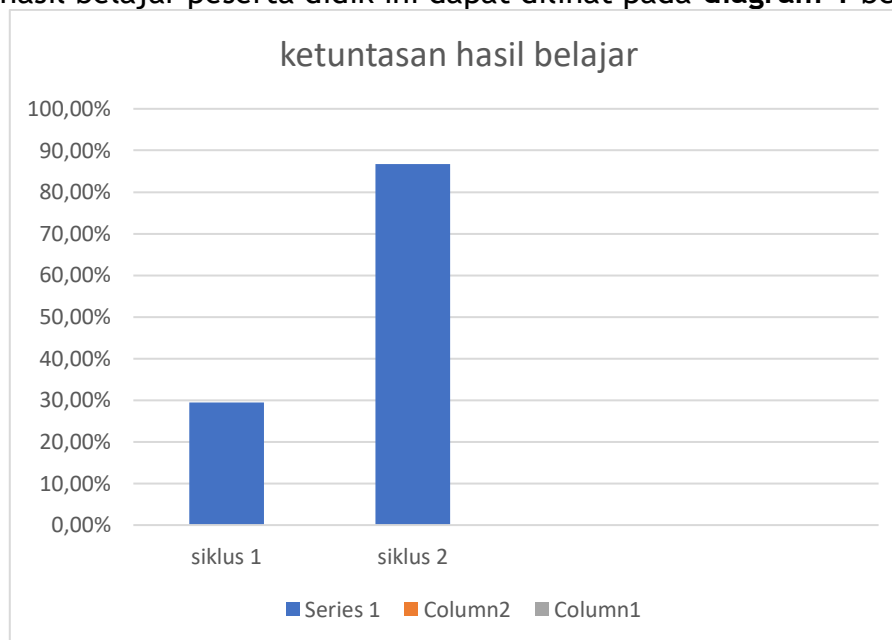


Diagram 1 Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 1, terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 29,41%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang, sedangkan 48 peserta didik lainnya masih belum mencapai KKM. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, di mana ketuntasan belajar meningkat menjadi 86,76% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 59 orang, sementara hanya 9 siswa yang masih belum tuntas.

Peningkatan persentase ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80% siswa mencapai ketuntasan secara klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media “Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku” efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sidokare 3 pada materi *Keragaman Budaya Indonesia*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sidokare 3 pada materi *Keragaman Budaya Indonesia*. Penerapan media ini memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran, yang terlihat dari meningkatnya aktivitas guru, partisipasi siswa, serta ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Pada Siklus I, keterlibatan peserta didik dan pemahaman mereka terhadap materi masih belum optimal, dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 29,41% (20 dari 68 siswa tuntas). Kendala yang muncul antara lain kurangnya fokus siswa serta media yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penyempurnaan tampilan media, pemberian penjelasan yang

lebih terstruktur, serta aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

Pada akhir Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86,76% (59 dari 68 siswa tuntas), melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 80%. Aktivitas guru mencapai kategori *sangat baik*, dan partisipasi siswa meningkat secara menyeluruh. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan kontekstual seperti Bilik Keberagaman Budaya Bangsaku mampu menumbuhkan perhatian, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Media ini layak menjadi alternatif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lainnya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. (2013). *SEBAGAI BENTUK UPAYA PELESTARIAN BUDAYA LOKAL*.
- Atmoko, T. P. H. (2018). *No Title*. 16.
- Dan, M., Kebudayaan, S., Dalam, M., Budaya, K., Peradaban, D. A. N., Dan, M., & Penghidupan, S. (2019). *MANUSIA DAN KEBUDAYAAN*. 7, 154-165.
- Ips, P., & Kearifan, B. (2024). *Jurnal mudabbir*. 4, 297-306.
- Keruak, K., & Timur, K. L. (2017). *No Title*. 3(2), 164-172.
- Lathifah, I., Funkiuudin, H., Trisnaningtyas, R., & Setiawan, R. Y. (2023). *Tantangan Implementasi Kurikulum Pendidikan IPS Di Era Globalisasi*. 2(4).
- Makassar, U. M. (2020). *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*. 1(1), 1-11.
- Pendidikan, D. A. N. U., & Makassar, M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1-8.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. 4, 1-19.
- Yunita, T., Kurnia, H., Laela, I., & Nurayu, D. (2022). *Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya Dan Tradisi Yang Terancam Punah*. 2(2), 76-84.