

**PENGEMBANGAN MEDIA LEMBAR BALIK RUMAH BUDAYA INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA  
KELAS IV SDN BETET 1**

Revina Damayanti<sup>1</sup>, Karimatus Saidah<sup>2</sup>, Wahid Ibnu Zaman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

[1Revina045@gmail.com](mailto:Revina045@gmail.com), [2karimatus@unpkediri.ac.id](mailto:karimatus@unpkediri.ac.id),

[3wahidibnu@unpkediri.ac.id](mailto:wahidibnu@unpkediri.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the results of observations that have been conducted in grade IV SDN Betet 1 Kediri City, it is known that grade IV students have obstacles or difficulties in reading and memorizing various cultural diversities that exist in Indonesia. In addition, learning outcomes are also not optimal as indicated by the average value of students being less than the KKM value in the material of cultural diversity. This development research resulted in a learning media product, the Indonesian Cultural House Flip Sheet on the material of cultural diversity in grade IV SDN Betet 1. The research method used is the ADDIE development method. The results of the study show that this media has very good validity, with a value of 88% from media experts and 90% from material experts. The effectiveness of the media can be seen from the average student evaluation value which reached 86.6% in the limited test and 84.7% in the extensive trial, exceeding the minimum completeness criteria. Teacher and student responses also showed positive results, indicating this media is practical to use.*

**Keywords:** *cultural diversity, learning media, cultural house*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas IV SDN Betet 1 Kota Kediri diketahui bahwa siswa kelas IV memiliki kendala atau kesulitan dalam membaca dan menghafal macam-macam keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Selain itu capaian pembelajaran juga tidak optimal yang ditunjukkan dengan adanya nilai rata-rata siswa yang kurang dari nilai KKM dalam materi keberagaman budaya. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran Lembar Balik Rumah Budaya Indonesia pada materi keberagaman budaya pada kelas IV SDN Betet 1. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki kevalidan yang sangat baik, dengan nilai 88% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Keefektifan media terlihat dari rata-rata nilai evaluasi siswa yang mencapai 86,6% pada uji terbatas dan 84,7% pada

uji coba luas, melebihi kriteria ketuntasan minimal. Respon guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif, mengindikasikan media ini praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci:** keberagaman budaya, media pembelajaran, rumah budaya

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran IPS menekankan pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial yang berguna bagi kemajuan dirinya baik secara individu maupun sebagai anggota Masyarakat. Untuk mewujudkan sasaran pembelajaran IPS diperlukan berbagai Upaya perbaikan. Upaya perbaikan yang dilakukan guru adalah mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (Angganing, P. & Yuliana, I. :2019).

Melalui pembelajaran IPS SD siswa didorong secara aktif menelaah interaksi antara kehidupan di lingkungannya masa kini dan masa yang akan datang. Menelaah gejala - gejala regional, dan global dengan memanfaatkan keterampilan sosial. Untuk mengembangkan pengetahuan yang relevan, juga menelaah nilai-nilai proses demografi, keadilan sosial dan kelangkaan ekologis. Melalui telaah pengetahuan dan peran serta para siswa diharapkan mampu memahami dunia luar yang selalu mengalami perubahan dan kemajuan. (pujiriyanto:2013).

Jika sebelumnya pada kurikulum 2013 pembelajaran IPS dibelajarkan terpisahkan dengan IPA maka kebijakan baru pada kurikulum Merdeka yang mengabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS tentunya memberikan tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Buku guru yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berbeda bab/topik (tidak terintegrasi).

Dalam penerapan pembelajaran IPS pada setiap perkembangannya, masih terdapat berbagai masalah yang harus dihadapi, permasalahan yang terjadi pada pendidikan IPS saat ini, yaitu dalam pembelajarannya lebih menekankan kepada aspek pengetahuan, konsep -konsep, dan fakta yang hanya bersifat menghafalkan dan sebuah hapalan belaka. Selain itu, permasalahan lain yang terjadi ialah adanya pengaruh budaya pada lampau yang mengakibatkan pelajaran IPS cenderung kurang menarik, pendekatan yang indoktrinatif yang berdasar kepada penilaian gagasan,

sikap, dan sistem berpikir, dan berbagai kesan negatif yang menyebabkan dilema pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (Munadi:2016). Arah idealnya IPS digambarkan melalui beberapa cara, tergantung pada konteksnya. Secara umum, arah ideal IPS menekankan pada pengembangan kemampuan berfikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Sikap tersebut terdiri dari berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab di setiap aspek lingkungan di kehidupannya. Sikap tersebut merupakan sikap dasar yang perlu dipelajari oleh siswa sejak di Sekolah Dasar.

Latar belakang pembuatan media lembar balik rumah budaya yang mengangkat materi keberagaman budaya sangat penting dalam konteks masyarakat Indonesia yang kaya akan keragaman. Indonesia, sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau, memiliki lebih dari 300 kelompok etnis dan lebih dari 700 bahasa yang berbeda. Keberagaman ini menciptakan kekayaan budaya yang unik, mulai dari tradisi, seni, bahasa, hingga sistem nilai yang berbeda-beda di setiap daerah.

Dalam era globalisasi saat ini, di mana interaksi antarbudaya semakin intens, penting bagi generasi muda untuk memahami dan menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Media lembar balik rumah budaya dapat berfungsi sebagai alat edukasi yang menarik dan informatif, yang tidak hanya memperkenalkan berbagai aspek budaya, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya bangsa.

Melalui media ini, diharapkan dapat tercipta kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal dan penguatan identitas nasional. Selain itu, lembar balik ini juga dapat menjadi sarana untuk mengedukasi masyarakat tentang toleransi dan saling menghargai antarbudaya, yang sangat penting dalam menjaga keharmonisan sosial di tengah masyarakat yang beragam. Dengan demikian, pembuatan media lembar balik rumah budaya mengangkat materi keberagaman budaya bukan hanya sekadar upaya untuk mendokumentasikan budaya, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam membangun masyarakat yang lebih inklusif dan harmonis. Namun pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar belum maksimal hal ini

dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada ibu Novi Ratnasari S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Betet 1 menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar pendidik menggunakan buku LKS (lembar kerja siswa) dan juga menonton dengan menggunakan media video yang diambil dari web youtube. Hasil observasi ini menunjukan pada saat penayangan video masih belum optimal karena pada saat penerapannya masih banyak siswa yang bermain sendiri, berbicara sendiri dan tidak memperhatikan video pembelajaran sehingga keadaan kelas tidak kondusif sehingga media video untuk pembelajaran IPS masih belum mampu untuk menarik perhatian minat siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang menunjukan bahwa dari 27 siswa hanya 12 siswa (36%) yang nilai nya berada di atas KKM dan 15 siswa (64%) siswa nilainya berada di bawah KKM. Pada materi keragaman budaya Indonesia. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan media yang mampu menarik perhatian siswa melibatkan siswa untuk aktif dalam menggunakan media.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu jenis media 3 dimensi. Media pembelajaran 3 dimensi adalah sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri - ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar, dan bervolume. Kelompok media tiga dimensi dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah karena tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya sehingga tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Media yang cocok digunakan pada pelajaran IPS.

Media pembelajaran 3 dimensi memiliki banyak keunggulan dalam Pendidikan, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik. Dengan bentuk yang nyata dan dapat disentuh, media ini membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkrit, seperti dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media 3 dimensi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena

mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, media ini mendukung gaya belajar kinestetik, dimana siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam memperjelas struktur atau bentuk suatu objek yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar 2 dimensi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman secara lebih mendalam dan menyeluruh. Media memiliki beberapa kelebihan Hamalik.(2017) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk

di dalam dunia pendidikan. Sugiyono (2019: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni pengembangan media lembar balik rumah budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman keberagaman budaya siswa kelas IV. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE.

Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE ini sangat sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya. Sederhana dan terstruktur dengan sistematis sehingga model pengembangan ADDIE mudah dipahami dan diaplikasikan. Tahapan pada model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi: analisis (*Analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Pratiwi & Kasriman, 2022).

Penelitian dilakukan di SDN Betet 1 yang terletak di Jln. Lap. Betet, Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Betet 1, untuk uji coba terbatas sejumlah 6 siswa serta untuk uji luas yaitu 21 siswa kelas IV SDN Betet 1. Lokasi ini dipilih karena di SDN Betet 1 masih jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri Betet 1 pada mata Pelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya di Indonesia siswa kelas IV. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam merancang media pembelajaran. Analisis dilakukan dengan cara mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas, mewawancarai guru, dan studi kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka (kurmer). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 10 April 2024, hasil

yang diperoleh mendapatkan hasil bahwa: proses pembelajaran masih terpaku pada LKS dan buku paket, guru tidak menggunakan media dan hanya menggunakan metode ceramah, guru kurang memberikan penguatan materi dan hanya berlaku pada soal penugasan tanpa adanya pengetahuan mengenai materi pembelajaran IPS khususnya keberagaman budaya, guru enggan berinovasi dalam aspek teknologi yang membuat media pembelajaran kurang berkembang.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik SDN Betet 1 juga kurang memuaskan bagi sebagian besar siswa. Dari 27 siswa, hanya sekitar 50% siswa yang dapat menjelaskan dengan benar tentang macam -macam keberagaman budaya yang ada di Indonesia, sementara banyak yang kesulitan membedakan keberagaman budaya. Pengetahuan tentang upacara adat dan juga seni tradisional juga terbatas, hanya 40% siswa yang dapat menjelaskan dengan baik. Selain itu, kurang dari 35% siswa menunjukkan ketidak tertarikannya terhadap pakaian adat yang dikenakan oleh tiap daerah.

Setelah pembelajaran, sekitar 60% siswa merasa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan dan merasa tidak puas dengan hasil yang mereka capai. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih kreatif dan menarik diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di atas, alternatif solusi pemecahan masalah pada pembelajaran IPS yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya keragaman budaya dan mudah dipelajari dalam setiap pembelajaran. Adapun hasil validasi dari kedua ahli tersebut disajikan sebagai berikut: Validasi media dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 oleh Bapak Sutrisno Sahari M.Pd. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Validasi Media lembar balik rumah budaya**

No.	Karakteristik	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ukuran huruf dengan tulisan					✓

No.	Karakteristik	Skor				
		1	2	3	4	5
2	Ukuran gambar yang akan dibuat				✓	
3	Kesesuaian gambar dengan tulisan				✓	
4	Variasi gambar					✓
5	Bahasa penyampaian yang digunakan media pembelajaran lembar balik rumah budaya dapat dipahami peserta didik					✓
6	Media pembelajaran lembar balik mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa					✓
7	Kesesuaian tata letak teks, gambar, beserta penjelasan				✓	
8	Kesesuaian pemilihan huruf dan jenis huruf yang digunakan				✓	
9	Kesesuaian pemilihan media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓	
10	Media dapat mengomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif				✓	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>44</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>88%</b>				

Validasi media dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 oleh Ibu Ilmawati Fatmi Imron, M.Pd. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Validasi Materi**

No.	Karakteristik	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media lembar balik rumah budaya					✓
4	Materi yang disampaikan dalam lembar balik berupa gambar menjelaskan contoh-contoh keberagaman budaya yang ada di Indonesia				✓	
5	Materi yang disampaikan dalam lembar balik berupa macam-macam keberagaman budaya yang perlu dilestarikan dan dijaga				✓	
6	Pemilihan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa yang mudah dipahami siswa					✓
7	Materi dilengkapi dengan gambar				✓	
8	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa					✓
9	Media berperan membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia				✓	
10	Kesesuaian gambar dengan konsep materi				✓	
<b>Jumlah Skor</b>					<b>45</b>	
<b>Skor Maksimal</b>					<b>50</b>	
<b>Presentase Skor</b>					<b>90%</b>	

Pada tahap ini, dilakukan implementasi produk dalam situasi nyata kepada 27 siswa kelas V SDN Betet 1. Implementasi diawali dengan uji coba terbatas yang melibatkan 6 siswa. Setelah memperoleh umpan balik dan data dari uji coba terbatas, dilanjutkan dengan uji coba luas yang melibatkan 21 siswa. Hasil dari kedua uji coba tersebut digunakan untuk penyempurnaan akhir sebelum produk diintegrasikan permanen kedalam kurikulum sekolah.

Media yang diimplementasikan berupa media lembar balik rumah budaya, yang dirancang untuk memperkenalkan materi keberagaman budaya di Indonesia. Sebelum media digunakan, siswa terlebih dahulu diberikan soal *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah itu, mereka mendengarkan dan mengaplikasikan media lembar balik yang berisikan materi tentang pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, makanan adat, dan lain-lain di setiap provinsi. Peneliti juga melibatkan siswa secara aktif dengan memberikan kesempatan untuk maju kedepan mencoba media yang telah disediakan.



Selama proses implementasi, siswa menunjukkan semangat yang luar biasa dalam mengikuti pembelajaran dengan bantuan lembar balik rumah budaya. Mereka terlihat antusias terhadap tampilan yang menarik serta penyajian materi yang menarik dan menyenangkan. Suasana belajar pun menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan turut aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Setelah sesi pembelajaran berakhir, siswa diberikan *post-test* untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka meningkat setelah menggunakan media tersebut. Hasil uji coba tersebut disajikan sebagai berikut. Berikut hasil uji tes yang telah dilakukan kepada 6 siswa Kelas IV SDN Mrican 2 Kediri:

**Tabel 3 Hasil Uji Tes pada Uji Coba Terbatas**

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AES	70	100
2	ASH	40	90
3	EFN	50	90
4	KRA	50	90
5	RMP	40	90
6	RAP	70	100
N = 6		Rata-rata = 53,3	Rata-rata = 93,3

Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan skor *pretest*, yaitu ( $93,3 > 53,3$ ). Angket respon siswa merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui kepraktisan dan daya tarik berdasarkan tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Analisis data respon siswa berdasarkan jawaban siswa dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban ya mendapatkan (1) poin dan tidak mendapatkan (0) poin.

**Tabel 4 Uji Respon Siswa Uji Coba Terbatas**

No.	Penilaian	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media lembar balik rumah budaya indonesia lebih menarik minat belajar?	6	0
2.	Apakah media lembar balik rumah budaya indonesia lebih menyenangkan?	6	0
3.	Apakah belajar media lembar balik rumah budaya indonesia lebih mudah dipahami?	5	1
4.	Apakah Bahasa yang digunakan dalam media lembar balik rumah budaya indonesia mudah untuk kamu mengerti?	5	1
5.	Apakah kamu semakin semangat belajar lagi setelah menggunakan media lembar balik rumah budaya indonesia?	4	2
6.	Apakah media lembar balik rumah budaya indonesia dapat memotivasi untuk belajar?	5	1

No.	Penilaian	Skor	
		Ya	Tidak
7.	Apakah penggunaan media lembar balik rumah budaya indonesia memudahkan untuk memahami materi keberagaman budaya yang ada di indonesia?	5	1
8.	Apakah media lembar balik rumah budaya indonesia mempermudah untuk belajar secara mandiri?	6	0
9.	Apakah tampilan gambar, teks dalam media lembar balik rumah budaya indonesia terlihat jelas dan menarik?	4	2
10.	Apakah media lembar balik rumah budaya indonesia mudah untuk di operasikan atau digunakan?	6	0
<b>Jumlah</b>		52	8
<b>Total Skor Maksimal</b>		<b>60</b>	
<b>Skor Presentase</b>		<b>86,7%</b>	

Berdasarkan respon siswa pada uji coba terbatas diperoleh jawaban 52 untuk kategori “Ya” dan 8 dengan kategori “Tidak” dengan skor maksimal 60. Maka, hasil nilai yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus kepraktisan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Respon siswa pada Uji terbatas} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{60} \times 100\% \\
 &= 86,7\%
 \end{aligned}$$

Angket respon guru berfungsi sebagai salah satu indikator untuk menilai sejauh mana ketertarikan dan tanggapan guru terhadap media

pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket respon guru ini diperoleh dari wali kelas IV SD Negeri Betet 1 yakni Ibu Novi Ratnasari, S. Pd. Berikut adalah data hasil penilaian angket respon guru:

**Tabel 5 Angket Uji Respon Guru**

No.	Pernyataan	Skor	
		4	5
1.	Media lembar balik rumah budaya indonesia dapat membantu guru untuk menyampaikan materi	✓	
2.	Dengan penggunaan media lembar balik rumah budaya indonesia dapat mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa		✓
3.	penggunaan media lembar balik rumah budaya indonesia membantu guru menyampaikan materi dengan cara menyenangkan		✓
4.	penggunaan media lembar balik rumah budaya indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa		✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam media ini dapat dipahami oleh siswa	✓	
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	✓	
7.	Materi di dalam media lembar balik rumah budaya indonesia sesuai dengan capaian pembelajaran	✓	
8.	Kemampuan media lembar balik rumah budaya indonesia dapat digunakan secara berulang-ulang	✓	

No.	Pernyataan	Skor	
		4	5
9.	Kesesuaian materi dalam penggunaan media lembar balik rumah budaya Indonesia	✓	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>39</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>45</b>	
<b>Presentase Skor</b>		<b>86,67%</b>	

Uji coba luas media lembar balik rumah budaya materi keberagaman budaya di Indonesia dilakukan pada tanggal 13 Juni 2025 dengan sasaran siswa kelas IV SD Negeri Betet 1 yang berjumlah 21 siswa. Adapun hasil uji coba luas sebagai berikut:

**Tabel 6 Hasil Tes Uji Luas**

No	Nama siswa	KKM	Pre-test	Post-test
1	A Z	75	60	90
2	D I	75	60	90
3	P U	75	80	90
4	C E	75	80	100
5	A P	75	40	60
6	A Z	75	70	70
7	R H	75	50	90
8	F P	75	20	80
9	E R D	75	70	70
10	R M	75	30	80
11	O A	75	40	80
12	R F	75	50	100
13	R D	75	70	90
14	V K	75	30	90
15	N S	75	60	80

No	Nama siswa	KKM	Pre-test	Post-test
16	N B	75	40	70
17	F J	75	70	100
18	N R	75	80	90
19	N A	75	50	80
20	P H K	75	60	80
21	S D	75	80	100
<b>Jumlah</b>			<b>1.190</b>	<b>1.780</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>56,2</b>	<b>84,7</b>

Hasil dari uji coba luas diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan skor *pretest*, yaitu ( $84,7 > 56,2$ ).

#### **D. Kesimpulan**

Permasalahan Pembelajaran IPS di SDN Betet 1 Kurangnya Media Pembelajaran Menarik. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas IV masih menggunakan buku LKS, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Rendahnya minat belajar siswa, ditandai dengan perilaku tidak kondusif di kelas (bermain sendiri, berbicara, tidak memperhatikan guru). Hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan

Pembelajaran (KKTP) 75, dengan 64% siswa memiliki nilai di bawah KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media 3 dimensi berupa lembar balik "Rumah Budaya Indonesia".

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Susanto. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Artapati, L. W., & Budiningsih, C. A (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di SD Negeri Serayu Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.*, 4(2), 185-200.
- Damayanti, R., & Hidayat, D. (2021). Penguatan nilai-nilai budaya melalui media edukatif rumah budaya. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 102–110. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.34567>
- Lestari, R., & Prasetyo, Z. K. (2020). Pengembangan media lembar balik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 144–151.
- Lestari, N. P., & Wijayanti, D. (2022). Media Pembelajaran Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(3), 201–210.
- Marjuni, S., & Arifin, M. (2020). Strategi Pembelajaran Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar Berbasis Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 45–53.
- Mediatati, N., & Suryaningsih, I. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS.
- Melamba, B. (2017). Sejarah dan Ragam Hias Pakaian Adat Di Sulawesi Tenggara.
- Nugroho, A., & Supriyadi, T. (2023). Inovasi Media Edukatif Lembar Balik Rumah Budaya untuk Menanamkan Nilai Multikultural. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 34–42.
- Wulandari, D. F., & Ramadhan, Y. A. (2021). Rumah budaya sebagai media pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 233–24