

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KEBERAGAMAN BUDAYA (WAGAYA) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPTD SDN DUPOK 2 KOKOP BANGKALAN**

Yeny Damayanti Bariroh  
Guru UPTD Sekolah Dasar Negeri Dupok 2 Kokop  
Email : [yenydamayanti26@gmail.com](mailto:yenydamayanti26@gmail.com)

**Abstrak :**

*Penelitian ini didasarkan pada masalah rendahnya minat belajar peserta didik kelas IV di UPTD SDN Dupok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan dalam mengenal keberagaman budaya di Indonesia. Permasalahan terjadi akibat proses pembelajaran yang selalu monoton dan sering menggunakan metode ceramah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV dalam mengenal keberagaman budaya di Indonesia. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sebanyak 25 orang. Hasil dari penelitian ini yakni adanya peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas pada kemampuan memahami materi keberagaman budaya yang awalnya saat dilakukan pre test 36% dan saat dilakukan post test menjadi 72%.*

**Kata Kunci:** *Minat Belajar Peserta didik , Media Pembelajaran WAGAYA*

**PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan proses pemerolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman atau bisa juga diartikan sebagai proses yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti untuk mencapai tujuan dan hasil yang optimal. Belajar dapat kita lakukan dimana saja, bisa dari keluarga, masyarakat, bahkan di sekolah. Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai suatu pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013:2). Sedangkan menurut (Hamalik, 1990:4) belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami seseorang melalui interaksi antara individu dengan suatu lingkungan disekitarnya.

Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian tujuan pendidikan yang optimal bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Namun seiring berjalannya waktu permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan formal senantiasa bertambah, karena pendidikan dituntut selalu mengalami kemajuan. Salah satu yang menjadi aspek penting adalah proses belajar mengajar. Kegiatan yang ada pada saat proses belajar mengajar salah satunya adalah saat menyampaikan pelajaran.

Saat ini masih banyak proses belajar mengajar yang menggunakan metode ceramah, sehingga membuat peserta didik merasa bosan saat menerima pelajaran. Hal ini membuat minat peserta didik untuk belajar menjadi menurun. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Minat adalah kecenderungan hati seseorang yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan (Depdiknas, 2001: 656). Sedangkan menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa seseorang yang bersifat aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Poerbakawatja dan Harahap, 2012: 214).

Menurut beberapa pengertian yang sudah dikemukakan para ahli bahwa minat merupakan suatu kesediaan hati dan jiwa terhadap keinginan untuk menerima sesuatu dari luar. Sehingga minat berdampak sangat penting bagi seseorang untuk melakukan aktivitas. Oleh karena itu minat dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Untuk memperoleh minat peserta didik di dalam kelas, diupayakan seorang guru agar profesional dalam mengajar sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, peran guru sebagai komponen sistem pendidikan di sekolah memiliki tanggung jawab yang besar dalam memajukan serta membimbing peserta didik agar memperoleh pendidikan yang baik. Guru tidak hanya dituntut dapat menyampaikan pengetahuan kepada peserta didiknya saja, melainkan juga mampu untuk mengembangkan keterampilan belajar sehingga peserta didik bisa berkembang sesuai karakter yang dimiliki. Agar minat belajar peserta didik dapat tumbuh dengan baik, maka guru harus perlu meningkatkan minat belajar dengan membuat proses pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan.

Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Jika minat belajar yang dimiliki peserta didik tidak ada, maka pemahaman peserta didik untuk mendapatkan materi dari guru tidak akan optimal dan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai. Jika semua itu terjadi maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Minat ini tumbuh karena adanya suatu keinginan untuk melakukan suatu hal dan memahami sesuatu yang mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012: 181).

Guru perlu melakukan perbaikan cara mengajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1982:79) mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengetahuan serta mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik. Sedangkan menurut Rossie dan Briddle (Wina Sanjaya, 2016:204) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Penggunaan media yang menyenangkan akan menambah minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peserta didik yang tadinya malas, pendiam, dan tidak aktif maka dengan diberikannya media akan lebih semangat. Sehingga minat peserta didik dalam belajar akan meningkat dan tujuan pembelajaran akan terwujud secara optimal. Salah satu karakteristik belajar peserta didik disekolah yaitu senang bermain, bereksplor dengan lingkungan disekitar, belajar kelompok, dan senang melakukan hal secara langsung (Trianto, 2011:32). Oleh sebab itu guru harus lebih kreatif dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di UPTD SDN Dupok 2 minat belajar peserta didik kelas IV masih rendah dalam hal memahami materi mengenal keberagaman budaya di Indonesia. Karena biasanya guru selalu menjelaskan materi keberagaman budaya hanya dengan ceramah saja, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk belajar.

Oleh sebab itu dibutuhkan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah minat belajar dalam memahami dan mengenal keberagaman budaya di Indonesia. Untuk mengatasi masalah minat belajar tersebut guru bisa menggunakan media pembelajaran berupa media WAGAYA. Dengan media ini peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain dalam mengenal budaya Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengenal keberagaman budaya Indonesia. Selain itu dari penelitian ini diharapkan terdapat peningkatan jumlah peserta didik dalam memahami materi mengenal keberagaman budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, alat musik, lagu daerah, tarian adat dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi semangat dan minat belajar peserta didik. Sehingga peneliti mengambil keputusan untuk melakukan penelitian ini dengan judul *“Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Keberagaman Budaya (WAGAYA) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN Dupok 2 Kokop Bangkalan”*.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian Best Practice. Penelitian Best Practice merupakan karya tulis yang menceritakan pengalaman terbaik dari seorang guru, kepala sekolah atau pengawas dalam menyelesaikan suatu masalah (Apendi, 2018).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SDN Dupok 2 yakni sebanyak 25 peserta didik. Data yang dikumpulkan berupa data nilai peserta didik pada saat pretest, posttest dan dokumentasi kegiatan. Sedangkan lokasi penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Dupok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Waktu penelitian berlangsung selama 2 bulan yakni dimulai pada 13 Februari hingga 4 April 2022.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan beberapa Teknik, yaitu dokumentasi, observasi, dan Tes. Dokumentasi dilakukan selama tahap penelitian dari tahap analisis potensi dan masalah hingga produk berupa media pembelajaran WAGAYA selesai dikembangkan. Sedangkan observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Adapun tes dilakukan dengan mengumpulkan nilai pretest dan posttest materi Indahya Keragaman Budaya Negeriku. Pretest dilakukan diawal pembelajaran sebelum media pembelajaran WAGAYA diaplikasikan. Sedangkan pada posttest, peserta didik diberikan soal test diakhir pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Adapun tahapan penelitian ini terdiri dari 7 tahapan sebagai berikut.



**Gambar 1. Desain Media Pembelajaran WAGAYA**

Data hasil pretes dan postest berupa penilaian skor dianalisis berdasarkan dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

**Tabel 2. 1 Skor Penilaian Kemampuan Memahami materi**

No Soal	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2

**Tabel 2.2 Rubrik Penilaian**

Skor	Keterangan
2	Menjawab benar
0	Menjawab salah

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan hasil unjuk kerja dalam menggunakan media pembelajaran WAGAYA berupa penilaian skor dianalisis berdasarkan dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Kemampuan menggunakan media pembelajaran WAGAYA**

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		3	2	1
1	Kemampuan menyusun puzzle peta Indonesia	Dapat menyusun puzzle dengan tepat dan tanpa bantuan	Dapat menyusun puzzle namun dengan bantuan	Sedikit tahu menyusun namun masih bingung dengan bentuk dari peta Indonesia

2	Kemampuan menjodohkan kebudayaan Indonesia (rumah adat) dengan provinsi	Dapat menjodohkan kebudayaan Indonesia (rumah adat) dengan tepat dan cepat	Dapat menjodohkan kebudayaan Indonesia (rumah adat) dengan tepat namun lambat	Dapat menjodohkan kebudayaan Indonesia (rumah adat) dengan bantuan
---	---	--	---	--

Rubrik penilaian kemampuan menggunakan media pembelajaran **WAGAYA** memiliki kriteria skor sebagai berikut.

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Mampu menyusun puzzle = Skor 1-3

Kriteria Mampu menjodohkan kebudayaan Indonesia sesuai Provinsi = Skor 1-3

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Identifikasi Masalah

Pada saat mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui apakah ada permasalahan di lapangan. Peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran mengenal keberagaman budaya Indonesia di kelas IV. Pada saat pembelajaran ditemukan banyak peserta didik kelas IV yang kurang bersemangat dalam belajar dan rendahnya minat belajar peserta didik saat menerima materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan terlalu monoton dan sering menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa bosan saat mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Selain itu kurangnya pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mengakibatkan rendahnya minat peserta didik dalam belajar. Sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam mengenal keberagaman budaya Indonesia yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil analisis permasalahan tersebut nantinya menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk mencari pemecahan permasalahan yakni dengan menggunakan media pembelajaran WAGAYA dalam proses pembelajaran mengenal keberagaman budaya dinegeriku.

### Desain Media Pembelajaran WAGAYA

Penggunaan media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam menangkap pelajaran. Selain itu penggunaan media juga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengenal keberagaman budaya di Indonesia yang ada pada peserta didik kelas IV UPTD SDN Dupok 2. Media pembelajaran WAGAYA merupakan

media belajar yang cocok digunakan untuk peserta didik dalam mengenal keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Penggunaan media ini dapat mengajak peserta didik belajar sambil bermain karena pada media keberagaman budaya ada berbagai macam permainan dalam mengenal keberagaman budaya, salah satunya puzzle peta Indonesia. Puzzle ini akan memberikan pemahaman peserta didik mengenai peta Indonesia. Peserta didik harus tahu bentuk dari peta Indonesia, sehingga mereka dapat melakukan permainan menyusun puzzle. Selain itu dalam media ini terdapat berbagai macam kartu kebudayaan Indonesia salah satunya rumah adat dan pakaian adat. Peserta didik nantinya akan diarahkan untuk menempelkan kartu-kartu tersebut di atas provinsi dari puzzle peta Indonesia yang sudah disusun. Jadi dengan adanya media ini akan mengajak peserta didik belajar keberagaman budaya sambil bermain. Sehingga nantinya peserta didik tidak akan merasa bosan dalam menerima materi.



**Gambar 2. Desain Media Pembelajaran WAGAYA**

Bentuk media pembelajaran WAGAYA ini cukup lumayan besar, sekitar kurang lebih 1 cm. Bahan dasar dari media ini terbuat dari barang bekas yaitu kardus. Bahan-bahan lainnya juga cukup sederhana yaitu dengan menggunakan kertas, stik es krim dan magnet. Sehingga tidak memerlukan banyak biaya dalam pembuatan media ini. Jadi media pembelajaran WAGAYA ini termasuk media yang ramah lingkungan dan ekonomis.

### **Pengumpulan Informasi**

Media pembelajaran WAGAYA dibuat semenarik mungkin dengan mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Dimana biasanya pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Dengan adanya media pembelajaran WAGAYA ini peserta didik akan lebih semangat dan aktif dalam proses belajarnya, baik secara individu maupun secara kelompok. Sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Media pembelajaran WAGAYA ini juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi mengenal keberagaman budaya di Indonesia.

Penggunaan media ini dilakukan secara kelompok. Dimana setiap kelompok akan berkerja sama dalam menyelesaikan permainan menyusun peta puzzle dan menjodohkan berbagai macam kebudayaan Indonesia dengan masing-masing Provinsi yang tersebar diseluruh Indonesia. Selain itu media ini dibantu dengan buku panduan sehingga memudahkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan benar.



**Tahapan Penelitian**

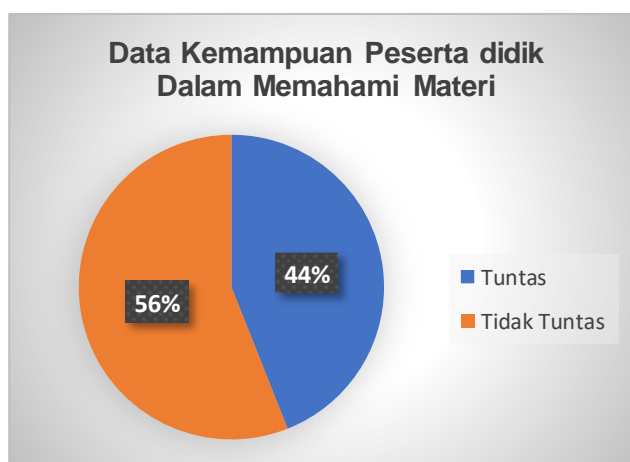
Tahap pertama, peneliti melakukan koordinasi dengan kepala UPTD SDN Dupok 2 yakni Bapak Sufaat S.Pd. Peneliti meminta saran serta masukan terkait permasalahan yang ada di UPTD SDN Dupok 2 yaitu pada kelas IV. Kegiatan koordinasi berlangsung di sekolah dan rumah kepala sekolah.

Tahap kedua melakukan kegiatan koordinasi dengan guru yang dilakukan untuk mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan yakni terkait dengan penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Peneliti melakukan koordinasi dengan guru yang mengajar di kelas II yakni Ibu Aghnia Ilmi Chair, S.Pd dan Guru kelas VI yakni Ibu Suhartini S.Pd.

Tahap ketiga dalam penelitian ini yakni melaksanakan pretest atau tes awal sebelum proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Melalui kegiatan ini diharapkan mampu mengukur seberapa besar informasi, pemahaman dan kemampuan awal peserta didik dalam aspek mengenal keberagaman budaya sebelum menggunakan media pembelajaran WAGAYA.

Pada kegiatan pretest ini tes yang diberikan berupa tes tulis. Peserta didik diminta untuk mengisi lembar soal yang telah diberikan oleh guru. Selama pelaksanaan pretest yang dilakukan di kelas IV penulis mengamati peserta didik dalam mengerjakan soal. Setelah selesai mengerjakan guru melakukan penilaian skor terhadap kemampuan awal peserta didik dalam memahami keragaman budaya. Skor yang diperoleh peserta didik ditulis dalam tabel penilaian skor dan kemudian diidentifikasi berdasarkan rubrik penilaian. Kegiatan pretest dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran WAGAYA agar dapat berjalan secara efektif.

Kemampuan pemahaman peserta didik tentang mengenal keberagaman budaya Indonesia peserta didik kelas IV UPTD SDN Dupok 2 dapat dilihat dari diagram hasil pretest yang dilakukan berikut.



**Gambar 3.** Grafik Kategori Kemampuan awal peserta didik memahami materi

Berdasarkan diagram tersebut kemampuan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya Indonesia, sebanyak 36% dari 25 peserta didik kelas IV masih tidak tuntas. Kondisi ini perlu dilakukan tidak lanjut agar ada peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami keberagaman budaya Indonesia.

Penyusunan RPP dimulai dengan menentukan terlebih dahulu Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan materi tentang keberagaman budaya dinegeriku. Setelah menentukan KI dan KD, kegiatan selanjutnya yaitu menentukan indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik kelas IV, menentukan metode, dan media pembelajaran yang akan digunakan, menentukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta teknik penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran. Materi yang dipilih sebagai bahan pembelajaran yakni Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.

**Merancang Media Pembelajaran WAGAYA**

Perancangan Media Pembelajaran WAGAYA terdiri dari beberapa tahap yakni:  
Mempersiapkan alat dan bahan

<p>Alat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gunting</li> <li>2. Pisau</li> <li>3. Penggaris</li> <li>4. Pensil</li> </ol>		<p><b>I. BAHAN :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku paket tema 7 untuk peserta didik dan untuk guru</li> <li>2. Kardus bekas</li> <li>3. Peta bekas</li> <li>4. Stik es krim</li> <li>5. Magnet</li> <li>5. Lem tembak</li> <li>7. Perekat</li> <li>3. Isolasi</li> </ol>
		

**Gambar 4.** Alat dan Bahan Media Pembelajaran WAGAYA

Media ini menggunakan bahan bekas karena ingin memanfaatkan barang-barang bekas yang masih bisa dipakai atau didaur ulang menjadi sesuatu yang bermanfaat.

**Membuat Puzzel WAGAYA**

Salah satu bagian media pembelajaran WAGAYA adalah Puzzel Peta. Peta ini nantinya digunakan untuk menyusun bentuk dari peta Indonesia. Pembuatan media pembelajaran WAGAYA dimulai dengan mengukur besar peta dengan kardus bekas yang akan menjadi dasar dari pembuatan puzzel. Buat kardus bekas yang besarnya sama dan kardus tersebut harus lebih lebar dari besar peta yang digunakan. Kardus pertama dijadikan sebagai alas, sedangkan kardus kedua digunakan untuk menempel peta agar nantinya puzzel yang disusun tidak lembek dan tidak gampang rusak.





**Gambar 5.** Penyesuaian Ukuran Kardus Bekas dengan Besar Peta

Setelah diukur besarnya barulah potong bagian pinggir kardus yang akan digunakan untuk menempelkan peta, sehingga kardus menjadi seperti vigura. Apabila telah dipotong barulah tempelkan dengan kardus bekas yang akan digunakan sebagai dasar dengan menggunakan lem rajawali.



**Gambar 6.** Pemotongan dan Penempelan Kardus

Langkah selanjutnya yaitu potong-potong peta yang sudah ditempelkan dengan kardus sehingga menjadi potongan-potongan puzzel.



**Gambar 7.** Pemotongan Peta yang Telah Ditempelkan dengan Kardus Bekas

Setelah itu susun kembali peta Indonesia dan mulai untuk menempelkan magnet-magnet diatas permukaan peta pada setiap titik-titik provinsi yang ada di Indonesia.



**Gambar 8.** Penempelan Magnet Pada Peta

Membuat Stik Papan Keberagaman budaya mulai dari Rumah Adat



**Gambar 9.** Membuat stik keberagaman budaya

Stik ini terdapat dua sisi, sisi pertama yang digunakan untuk menempelkan pada peta keberagaman budaya sedangkan sisi yang satu lagi untuk menempelkan berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia.

### **Hasil Media Pembelajaran Peta Keberagaman Budaya**



**Gambar 10.** Puzzle peta dan stik yang ditancapkan di atasnya

Pembuatan media ini membutuhkan waktu selama 2 hari. Hasil tahapan penelitian ini yaitu media pembelajaran WAGAYA yang siap untuk digunakan pada proses belajar mengajar di kelas.

### **Melaksanakan pembelajaran dengan Media Pembelajaran WAGAYA**

Langkah awal dalam tahap ini adalah mempersiapkan media pembelajaran, yang dilanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Kegiatan dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari lima peserta didik. Setiap kelompok akan maju ke depan untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Peta keberagaman Budaya. Disaat menggunakan media ini

dibutuhkan kekompakan dan kerja sama setiap peserta didik dalam masing-masing kelompok. Sehingga nantinya bisa menyelesaikan permainan ini dengan lebih cepat dan tepat. Terdapat buku panduan yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam menyelesaikan permainan puzzle dan menjodohkan budaya Indonesia. Sehingga peserta didik tidak akan kebingungan dalam menyelesaikan permainan tersebut.

Pertama yang harus dilakukan saat menggunakan media pembelajaran WAGAYA adalah masing-masing peserta didik bekerja sama untuk menyusun puzzle peta sesuai dengan gambar peta Indonesia. Setelah puzzle tersusun dengan benar peserta didik memulai untuk menancapkan masing-masing stik yang bergambarkan kebudayaan Indonesia sesuai dengan Provinsi yang ada di Indonesia dengan berpedoman pada buku panduan yang telah disediakan. Dibutuhkan kekompakan sehingga 34 stik menancap semua pada dasar puzzle peta Indonesia yang sudah tersusun dengan benar.



**Gambar 11.** Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran WAGAYA

Dari hasil melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran WAGAYA, dapat dilihat hasil perolehan skor peserta didik dalam menyelesaikan unjuk kerja. Berikut hasil penskoran peserta didik dalam mengerjakan unjuk kerja.

**Table 4** Hasil penskoran unjuk kerja peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran WAGAYA

No	Nama	Aspek yang Diamati		Skor	Nilai
		Kemampuan menyusun puzzle peta Indonesia	Kemampuan menjodohkan kebudayaan Indonesia (rumah adat) dengan provinsi		
		1-3	1-3		
1	Ruaida	1	2	3	50
2	Uswatun Hasanah	3	2	5	83
3	Muhammad Imron	3	2	5	83

4	Fauzah	1	2	3	50
5	Halimatus Sakdiyeh	3	2	5	83
6	Ulfafiatul Jenah	3	2	5	83
7	Holilah	2	3	5	83
8	Ismatun Nadiyah	3	3	6	100
9	Suyati	3	2	5	83
10	Fakhiratul Amaliya	3	3	6	100
11	Mutiatul Hasanah	3	3	6	100
12	Nadi Yahya	3	2	5	83
13	Siti Aisyatus Syifaul	3	2	5	83
14	Fatimatus Zahroh	3	3	6	100
15	Nafisatul Hasanah	3	3	6	100
16	M Rizal	3	3	6	100
17	Asifatus Sakila	3	3	6	100
18	Riska Ifa Aliana	2	2	4	67
19	Alfiana Hurum Maksuroh	3	3	6	100
20	Alfin Nailur Rohman	3	2	5	83
21	Ibrahim Mufik	3	2	5	83
22	Sahril	1	2	3	50
23	Abdul Ghoni	2	3	5	83
24	M Imam Busri	2	3	5	83
25	Moch Imam Buchori	1	2	3	50

Keterangan: KKM = 70

Dari hasil kemampuan unjuk kerja peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran WAGAYA, dapat dilihat bahwa sebanyak 20 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM, dalam hal menyusun dan menjodohkan keberagaman budaya terutama rumah adat dan pakaian adat daerah sesuai Provinsi yang ada di Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih memahami pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dari pada hanya menerima maateri dengan metode ceramah. Karena bahwasannya dengan menggunakan media dapat menarik minat siswa dalam belajar, sehingga berdampak juga pada hasil belajar peserta didik.

### Melaksanakan Post Test

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran WAGAYA, guru melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran atau dengan kata lain post test yang dilakukan diakhir pembelajaran. Post test yang diberikan pada peserta didik berupa tes tulis. Setelah memberikan post test serta merekap skor post test, tahap selanjutnya yakni membandingkan skor pretest dan post test sebagai berikut.

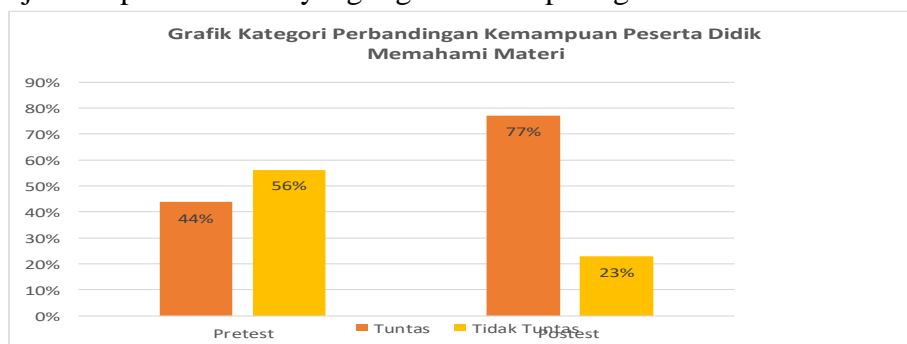
**Tabel 5 Pengelompokan siswa berdasarkan skor ketuntasan pretest dan posttest**

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Ruaida	30	50

2	Uswatun Hasanah	40	60
3	Muhammad Imron	75	85
4	Fauzah	40	50
5	Halimatus Sakdiyeh	45	70
6	Ulfafiatul Jenah	60	75
7	Holilah	50	60
8	Ismatun Nadiyah	65	75
9	Suyati	65	70
10	Fakhiratul Amaliya	80	90
11	Mutiatul Hasanah	70	75
12	Nadi Yahya	60	70
13	Siti Aisyatus Syifaul Maghfiroh	75	80
14	Fatimatus Zahroh	65	70
15	Nafisatul Hasanah	75	85
16	M Rizal	65	75
17	Asifatus Sakila	80	90
18	Riska Ifa Aliana	70	75
19	Alfiana Hurum Maksuroh	75	80
20	Alfin Nailur Rohman	60	70
21	Ibrahim Mufik	60	70
22	Sahril	55	60
23	Abdul Ghoni	55	70
24	M Imam Busri	70	70
25	Moch Imam Buchori	40	50

Ket : KKM = 70

Setelah dilakukan pengelompokan jumlah peserta didik berdasarkan skor ketuntasan pada pretest dan posttest, kemudian diintegrasikan ke dalam grafik perbandingan jumlah peserta didik yang digambarkan pada gambar berikut.



**Gambar 12.** Grafik Kategori Perbandingan Kemampuan peserta didik memahami materi

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa persentase jumlah peserta didik kelas IV berdasarkan kemampuan memahami materi keberagaman budaya Indonesia



menggunakan media WAGAYA mengalami peningkatan yang signifikan antara pretest dan post test. Pada pelaksanaan pretest, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 9 orang dengan presentase 36%. Sedangkan pada kegiatan posttest meningkat menjadi 18 orang dengan presentase 72%. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat setelah menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Hasil belajar peserta didik meningkat juga didukung dengan hasil unjuk kerja peserta didik dalam kemampuan menggunakan media pembelajaran WAGAYA.

Dapat dilihat dari hasil unjuk kerja peserta didik sebanyak 80% dalam menyusun dan menjodohkan keberagaman budaya seperti rumah adat dan pakaian adat sesuai Provinsinya sudah dapat dikatakan mampu dan berhasil. Peserta didik lebih semangat dan lebih aktif dalam menangkap pelajaran melalui media WAGAYA dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan dengan bertambahnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengenal keberagaman budaya di Indonesia menggunakan media pembelajaran WAGAYA di UPTD SD Negeri Dupok 2 kelas IV dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar. Hasil tersebut dibuktikan dengan membandingkan hasil pre test dan post test. Pada saat pretest kemampuan awal peserta didik mengenai materi mengenal keberagaman budaya Indonesia hanya 9 orang dengan presentase 36% sedangkan setelah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran WAGAYA minat dan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 18 orang dengan presentase 72%. Maka tujuan dari best practice ini dapat dikatakan telah tercapai dan berhasil.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat setelah menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Karena hasil belajar peserta didik meningkat juga didukung dengan hasil unjuk kerja siswa dalam kemampuan menggunakan media pembelajaran WAGAYA. Dapat dilihat dari hasil unjuk kerja sebanyak 80% dalam menyusun dan menjodohkan keberagaman budaya seperti rumah adat dan pakaian adat sesuai Provinsinya sudah dapat dikatakan mampu dan berhasil. Peserta didik lebih semangat dan lebih aktif dalam menangkap pelajaran melalui media WAGAYA dari pada hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini menunjukkan dengan bertambahnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peserta didik menjadi lebih bersemangat belajar karena pembelajaran tidak monoton dan menggunakan metode ceramah, tetapi dengan menggunakan media pembelajaran WAGAYA peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain. Peserta didik juga menjadi lebih aktif dalam kelas, karena saat penggunaan media dalam pembelajaran semua peserta didik dianjurkan untuk aktif dalam setiap kelompok.

Semanagat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga disebabkan adanya variasi guru dalam proses pembelajaran diantaranya dengan penggunaan media. Di samping itu disiplin juga menjadi syarat yang harus diperhatikan dalam setiap pembelajaran. Bila siswa sudah memiliki karakter disiplin maka dalam setiap pembelajaran dia akan menerapkannya (Nurhadi, A., & Ulandari, D, 2022).



Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan Media Pembelajaran WAGAYA pada proses pembelajaran mengenal keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Penguasaan media dalam pembelajaran sebagai salah satu kompetensi guru profesional khususnya kompetensi paedagogik (Nurhadi, 2016)

### **Saran**

Dalam Best Practice ini, terdapat beberapa saran yang diberikan, yaitu untuk sekolah harus menyediakan fasilitas pembelajaran berupa sarana dan prasarana untuk penunjang pembelajaran, seperti media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Dengan meningkatnya minat belajar maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Untuk peserta didik harus selalu semangat dan aktif dalam setiap pembelajaran yang dilakukan dikelas.

Sedangkan untuk guru selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Adapun untuk orang tua peserta didik agar selalu mendampingi dan memberikan semangat kepada peserta didik ketika belajar dirumah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta. : Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Depdikbud.1982. *Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar* : Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Sistem Intership Kependidikan Teori dan Praktek*. Bandung : Mandar Maju.
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Ciputat. Gaung Persada Press.
- Nurhadi, A. (2016). *Profesi Keguruan: Menuju Pembentukan Guru Profesional*. Kuningan : Goresan Pena.
- Nurhadi, A., & Ulandari, D. (2022). MANAJEMEN PEMBINAAN KARAKTER DISIPLIN SANTRIWATI DI PONDOK PESANTREN MIFTAHUL QULUB POLAGAN PAMEKASAN.
- Poerbakawatja, Soeganda dan Harahap. 2012. *Ensiklopedia Pendidikan*, Cet. III. Jakarta : Gunung Agung.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media
- Trianto. 2011. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Apandi, Idris. 2018. *Teknik Menulis "Best Practice" bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan*.