



Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ragam Budaya (PRABU) Berbantu Flashcard terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas IV SDN Kedensari 1

Adinda Putri Rahmawati*, Novaria Lailatul Jannah, Rikke Kurniawati, Fajar Nur Yasin

Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo, Indonesia

Email: adindaputira8@gmail.com*, novaria406.pgsd@unusida.ac.id, rikke.pgsd@gmail.com, fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id

Keywords:

PRABU; flashcards; Higher Order Thinking Skills (HOTS); Science and Social Studies (IPAS); cultural and ethnic diversity.

ABSTRACT

This study is to analyze the effect of the use of flashcard-assisted Cultural Variety Board (PRABU) learning media on the Higher Order Thinking Skills (HOTS) of fourth-grade students of SDN Kedensari. This type of research is quantitative research using a pre-experimental method (pre-experimental design) and a One Group Pretest-Posttest Design model. The population in this study were all fourth-grade students of SDN Kedensari 1 in the even semester of the 2025/2026 academic year. The sampling technique used was saturated sampling, resulting in a sample size of 19 students. The data collection instrument was a written test in the form of HOTS-based essay questions of 10 items that had been tested for validity (all items were declared valid because $r_{count} > r_{table}$ or > 0.444) and its reliability was very high through the Cronbach's Alpha test with a coefficient of 0.970. The data analysis technique used the Shapiro-Wilk normality prerequisite test and the Paired Samples T-Test hypothesis test based on SPSS 26 computation. The results of the descriptive data analysis showed a significant jump in the achievement of high-level thinking skills, where the average (mean) value of students shot up sharply from 63.58 at the pretest to 84.11 at the posttest. Based on the hypothesis test using the Paired Samples T-Test, the t-count value was obtained at -9.615 with a significance level of Sig. (2-tailed) of 0.000. The results of the comparison of absolute values showed that $t_{count} > t_{table}$ ($9.615 > 2.101$) at degrees of freedom (df) = 18 and the significance value was far below the linearity parameter ($0.000 < 0.05$), which means the scientific decision rejects H_0 and accepts H_a .

Kata Kunci:

PRABU; flashcard; HOTS; IPAS; keragaman suku dan budaya.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Papan Ragam Budaya (PRABU) berbantu flashcard terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) siswa kelas IV SDN Kedensari. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimental (pre-experimental design) dan model desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kedensari 1 semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 19 peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis berbentuk soal uraian (esai) berbasis HOTS sebanyak 10 butir soal yang telah teruji validitas (seluruh butir soal dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $> 0,444$) serta reliabilitasnya yang sangat tinggi melalui uji Cronbach's Alpha

dengan koefisien sebesar 0,970. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Samples T-Test berbasis komputasi SPSS 26. Hasil analisis data deskriptif menunjukkan terjadi lompatan capaian kemampuan berpikir tingkat tinggi yang signifikan, di mana nilai rata-rata (mean) peserta didik melesat tajam dari 63,58 pada saat pretest menjadi 84,11 pada saat posttest. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Paired Samples T-Test, diperoleh nilai thitung sebesar -9,615 dengan tingkat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil komparasi nilai mutlak menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,615 > 2,101$) pada derajat kebebasan (df) = 18 dan nilai signifikansi berada jauh di bawah parameter linearitas ($0,000 < 0,05$), yang berarti keputusan ilmiah menolak H_0 dan menerima H_a .

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk usaha manusia dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan pada dirinya. Pendidikan bukan hanya terdapat pada sekolah yang disebut juga dengan pendidikan formal, akan tetapi pendidikan juga dapat dilakukan secara informal yaitu dari pengalaman dari siswa. Hasil dari pengalaman mengajar dan berkembang mempengaruhi perbaikan sifat pendidikan formal di sekolah. Menurut Nuzulia, (2020) penataan vital adalah pemantapan bagi sekolah dalam melakukan siklus pembelajaran. Cara mendidik dan latihan pembelajaran yang paling umum dipengaruhi oleh bagian-bagian pendukung yang saling terkait, khususnya siswa, pendidik, media pembelajaran dan teknik pembelajaran (Ananda, 2023). Bagian-bagian ini memainkan bagiannya masing-masing dengan tujuan agar cara pendidikan dan latihan pembelajaran yang paling umum menjadi ideal (Fatmawati, 2023; Nafisah, 2020).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat sekolah dasar harus lebih dari sekadar transfer fakta, pembelajaran idealnya mendorong siswa mengaitkan konsep dengan kondisi kehidupan nyata dan konteks sosial dan budaya di sekitar mereka. Pendekatan pembelajaran kontekstual (contextual learning) terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar IPAS dengan mengaitkan materi ke pengalaman sehari-hari, sehingga membuka peluang untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Nuzulia, 2020). Media pembelajaran pada hakikatnya adalah alat atau penghubung untuk menyampaikan informasi belajar dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan tujuan agar informasi tersebut dapat dipahami dengan baik dan tepat sesuai dengan maksud yang ingin dicapai. Seperti media konkret atau media nyata adalah alat visual yang mendukung proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa, media konkret adalah alat bantu paling mudah digunakan, hal ini karena tidak diperlukan persiapan lain selain langsung memanfaatkannya, yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat yang menyampaikan informasi dalam bentuk benda atau objek yang asli dan tidak mengalami perubahan yang signifikan. Sebagai objek nyata, media konkret berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Materi mengenai keragaman suku dan budaya di Indonesia sangat kaya sebagai sumber konteks belajar karena menuntut siswa untuk mengamati, membandingkan,

menganalisis perbedaan, dan mengevaluasi aktivitas yang selaras dengan kategori analisis dan evaluasi dalam taksonomi berpikir tingkat tinggi (Yuliani, 2024). Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis HOTS pada topik keragaman budaya melaporkan peningkatan keterampilan berpikir dan hasil belajar ketika media soal dirancang untuk merangsang analisis dan pemecahan masalah (Nuzulia, 2020).

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih menghadapi beberapa tantangan. Metode ceramah sering kali menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran, dengan buku teks dijadikan satu-satunya referensi. Keadaan ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan lebih bersifat dalam proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa tidak berkembang dengan baik. Temuan penelitian juga menguatkan hal ini, yang menunjukkan banyak siswa di sekolah dasar masih berada tahap akhir yang rendah, seperti hanya mampu mengingat dan memahami sedangkan kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi masih tergolong lemah (Hayat, 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Kedensari 1 pada saat proses pembelajaran IPAS berlangsung, diperoleh Gambaran bahwa kemampuan berpikir Tingkat tinggi (HOTS) siswa masih tergolong rendah. Dari total 18 siswa, Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan Ketika diberikan pertanyaan yang menuntut kemampuan analisis, seperti membedakan ciri khas budaya antar daerah atau menjelaskan hubungan antara lingkungan dengan keberagaman budaya. Siswa cenderung hanya mampu menjawab pertanyaan yang bersifat hafalan, seperti menyebutkan nama pakaian adat atau rumah adat tanpa mampu menjelaskan maknanya secara lebih mendalam.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Kedensari 1, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran sehari-hari, siswa lebih sering menerima materi melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa Ketika diberikan soal yang berbasis HOTS, banyak siswa yang belum mampu memberikan alasan atau argumen yang logis, bahkan beberapa siswa cenderung diam dan tidak mencoba menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir Tingkat tinggi dan analitis masih belum berkembang secara optimal. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Pada saat guru memberikan pertanyaan terbuka, hanya beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapat, sedangkan Sebagian besar lainnya cenderung pasif dan menunggu jawaban dari guru. Kondisi ini diperkuat dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa adalah dengan memanfaatkan alat pembelajaran yang kreatif dan menarik. Alat pembelajaran berbasis visual telah terbukti efektif dalam menarik perhatian, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengaktifkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Penerapan media nyata dan visual dapat memotivasi siswa untuk berpikir secara analitis dan reflektif dalam pelajaran IPAS (Indah, 2024).

Media PRABU (Papan Ragam Budaya) adalah media visual yang berbentuk papan dan menyajikan informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia secara kontekstual. Media ini dapat dikombinasikan dengan kartu pengingat untuk membantu meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, serta kemampuan analisis siswa. Kartu pengingat sangat efektif digunakan oleh siswa di tingkat sekolah dasar karena sifatnya yang sederhana, menarik, dan mudah dimanfaatkan dalam kegiatan diskusi maupun sesi tanya jawab.

Keanekaragaman suku bangsa dengan budayanya di seluruh Indonesia sendiri merupakan bagian penting dari budaya bangsa dan harus mendapat perhatian khusus. Setiap suku memiliki tradisi yang unik, yang memberikan identitas berbeda di antara suku-suku bangsa Indonesia lainnya. Indonesia adalah sebuah bangsa yang berdiri di atas prinsip “Bhineka Tunggal Ika” yang mengakomodasi berbagai suku, bahasa, dan tradisi yang berbeda di antara satu suku dengan suku lainnya, dan hal ini dapat dipahami dengan mempelajari aspek-aspek kebudayaan dari masing-masing suku (Riyadi, 2024).

Pelestarian budaya Indonesia merupakan bagian dari warisan budaya nasional yang melibatkan seluruh elemen masyarakat. Oleh sebab itu, kita tidak bisa mengabaikan usaha untuk mempertahankan dan melindungi budaya bangsa kita secara umum, serta budaya lokal secara khusus. Budaya adalah sesuatu yang perlu dipelihara dan dijaga, karena mencakup keseluruhan ide, pemikiran, tindakan, dan karya manusia. Sebagai penerus nilai-nilai, kita semua memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan melestarikan budaya di daerah kita masing-masing (Suratmi, 2022).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media PRABU dengan flashcard dalam satu kesatuan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi keragaman suku dan budaya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengembangkan media flashcard atau media papan secara terpisah, penelitian ini menggabungkan kedua media tersebut menjadi satu paket pembelajaran yang saling melengkapi. Flashcard berfungsi sebagai stimulus visual yang menarik dan praktis, sedangkan papan PRABU berfungsi sebagai media display yang memuat informasi budaya secara sistematis dan terstruktur. Kombinasi ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan rendahnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa perlu segera diatasi karena dapat berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis materi secara mendalam jika kondisi ini dibiarkan, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media PRABU berbantu flashcard sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Populasi mencakup semua elemen yang menjadi fokus penelitian sehingga temuan nantinya dapat digeneralisasikan pada keseluruhan elemen tersebut (Abunawas, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kedensari 1 tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 19 siswa, terdiri atas 7 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih secara representatif untuk menjadi sumber pengambilan data dalam penelitian. Sampel dipilih agar peneliti dapat melakukan analisis tanpa harus melibatkan seluruh anggota populasi, terutama jika populasi terlalu besar atau sulit dijangkau secara keseluruhan (Abunawas, 2023).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kedensari 1 yang berjumlah 19 siswa, terdiri atas 7 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penggunaan sampling jenuh dipilih karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah siswa yang terbatas. Dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Kedensari 1 sebagai sampel, data yang diperoleh diharapkan dapat menggambarkan kondisi pembelajaran secara utuh dan sesuai dengan tujuan penelitian (Hutasuhut, 2025; Sonjaya, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, peneliti berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Kedensari 1. Berdasarkan hasil observasi awal, keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi keragaman suku dan budaya masih tergolong rendah. Siswa cenderung hanya menghafal informasi yang diberikan guru tanpa mampu menganalisis, mengevaluasi, maupun menciptakan gagasan baru yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran Papan Ragam Budaya (PRABU) berbantu flashcard sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Media PRABU berbantu flashcard merupakan media pembelajaran visual dan interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi keragaman suku dan budaya secara lebih konkret. Melalui media tersebut, siswa dapat mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, serta menganalisis berbagai unsur budaya dari beberapa provinsi di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, penggunaan flashcard membantu siswa memperoleh informasi secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 sampai dengan 26 Mei 2026 di SDN Kedensari 1 dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 19 siswa. Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Papan Ragam Budaya (PRABU) berbantu flashcard terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran IPAS materi keragaman suku dan budaya. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa kelas V untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.

Untuk memperoleh instrumen yang layak digunakan, dilakukan uji validitas menggunakan korelasi Cronbach's Alpha dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 26 (Umami, 2021). Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang berjumlah 10 soal dinyatakan valid karena memiliki nilai rhitung lebih besar dari rtabel sebesar 0,444. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,970. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Pada tahap berikutnya, siswa kelas IV diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berpikir tingkat tinggi sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 63,58. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan HOTS siswa pada materi keragaman suku dan budaya masih tergolong sedang dan perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penerapan media PRABU berbantu flashcard dilakukan dengan cara mengajak siswa mengamati berbagai gambar budaya, mengidentifikasi ciri khas setiap daerah, mengelompokkan budaya berdasarkan asal daerahnya, membandingkan persamaan dan perbedaannya, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Melalui kegiatan tersebut siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga dilatih untuk menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) informasi yang diperoleh.

Selanjutnya, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media PRABU berbantu flashcard pada materi keragaman suku dan budaya. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diajak untuk mengenal berbagai budaya daerah melalui papan ragam budaya dan kartu bergambar yang berisikan informasi mengenai pakaian adat, rumah adat, makanan khas, adat istiadat, serta senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas mengelompokkan, membandingkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengemukakan ide terkait keberagaman budaya yang dipelajari.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menyampaikan hasil analisis mereka mengenai perbedaan budaya antar daerah. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PRABU berbantu flashcard mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sekaligus melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui keterampilan berpikir tingkat tinggi setelah memperoleh perlakuan. Posttest diberikan menggunakan instrumen yang sama seperti pretest sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 26.

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,804 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,226. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yaitu 0,804 dan 0,226, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik menggunakan Paired Sample t-Test.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yaitu 0,000. Selain itu diperoleh nilai *t* hitung sebesar -9,615, sedangkan nilai *t* tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (*df*) = 18 sebesar 2,101. Karena *t* hitung > *t* tabel ($-9,615 > 2,101$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran PRABU berbantu flashcard terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SDN Kedensari 1.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 63,58, sedangkan nilai rata-rata (mean) posttest sebesar 84,11. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 20,53 poin setelah diterapkannya media pembelajaran PRABU berbantu flashcard. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa mengalami perkembangan setelah memperoleh perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa media PRABU berbantu flashcard mampu membantu siswa memahami materi keragaman suku dan budaya secara lebih mendalam serta melatih kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Taksonomi Bloom revisi yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Melalui penggunaan media PRABU berbantu flashcard, siswa memperoleh kesempatan untuk melakukan aktivitas berpikir pada ketiga level tersebut. Siswa tidak hanya mengingat informasi budaya, tetapi juga mampu mengelompokkan informasi, membandingkan budaya antar daerah, menilai pentingnya toleransi dalam keberagaman budaya, serta menciptakan gagasan untuk melestarikan budaya Indonesia.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nissak (2025) yang menyatakan bahwa media PRABU berbantu flashcard mampu menyajikan materi keragaman budaya secara visual, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penelitian Pratiwi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard efektif meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, penggunaan media PRABU berbantu flashcard dalam

penelitian ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, sehingga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa pada materi keragaman suku dan budaya.

Selain meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, penggunaan media PRABU berbantu flashcard juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran PRABU (Papan Ragam Budaya) berbantu flashcard terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran IPAS materi keragaman suku dan budaya kelas IV SDN Kedensari

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PRABU (Papan Ragam Budaya) berbantu flashcard berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) siswa kelas IV SDN Kedensari 1 pada materi keragaman suku dan budaya. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Papan Ragam Budaya (PRABU) berbantu flashcard berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SDN Kedensari 1 pada materi keragaman suku dan budaya. Hal ini dibuktikan dengan meningkatkan nilai rata-rata (mean) siswa dari 63,58 pada pretest menjadi 84,11 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 20,53 poin. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai thitung sebesar -9,615 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 dan H_1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran PRABU berbantu flashcard terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SDN Kedensari 1.

REFERENSI

- Abunawas. (2023). Konsep umum populasi dalam konsep penelitian. *14*(1), 15–31.
- Adikasari, A. E. (2025). Inovasi media flashcard Wayground untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1970>
- Ananda, V., Mariana, B., & D. (2023). Peningkatan hasil belajar perkalian pada mata pelajaran matematika menggunakan media papan pintar di kelas II SDN 15 Mataram. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *3*(2), 96–100.
- Dunakhri. (2018). Uji reliabilitas dan normalitas instrumen kajian literasi keuangan, 249–252.
- Fadhil, I. (2020). Analisis materi IPA kelas IV tema *Indahnya Kebersamaan*

- menggunakan HOTS. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 21(1), 100–110.
- Fatmawati, D. (2023). *Analisis implementasi Kurikulum Merdeka pada penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS kelas 4 di UPT SD Negeri 31 Gresik* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Hayat, R. B., Prihastari, E. B., & M. M. (2025). Effectiveness of smartboard media on fourth grade students' learning independence at SDN Mangkubumen Wetan Surakarta. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 597–610.
- Hutasuhut, N., & A. (2025). Instrumen penelitian pendidikan. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2976>
- Nafisah, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran scan barcode berbasis Android dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152.
- Nisak, F. (2025). *Pengembangan media papan PRABU (Papan Ragam Budaya) berbantu flashcard untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keragaman suku budaya kelas IV SDN Ketegan*.
- Nuzulia, N. (2020). *Pengembangan media roda putar pada mata pelajaran IPS berbasis HOTS keragaman suku dan budaya kelas IV di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5.
- Rahmani, D. A., Risnawati, & H., M. F. (2025). Uji *t*-Student dua sampel saling berpasangan (*paired sample t-test*). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 568–576. <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Riyadi, I., Prabowo, E. A., & Hakim, D. (2024). Peran Bhinneka Tunggal Ika dalam keberagaman adat budaya di Indonesia. *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum dan Politik*, 2(3), 34–49.
- Setyaedhi, H. S. (2024). Comparative test of Cronbach's alpha reliability coefficient, KR-20, KR-21, and split-half method. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 8(1), 47–57. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i1.68164>
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., Naufal, S., & N. (2025). Pengujian prasyarat analisis data nilai kelas: Uji normalitas dan uji homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1, 1627–1639.
- Suratmi, N. (2022). *Multikultural: Karya pelestarian kearifan lokal kesenian Barongsai-Lion*. Media Nusa Creative.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur *higher order thinking skills* (HOTS) berorientasi *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68.
- Yuliani, D. (2024). Pengembangan instrumen asesmen tes *higher order thinking skills* pada pembelajaran IPAS kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).