

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS LOCAL WISDOM
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DALAM PEMBELAJARAN
IPAS KELAS IV MI**

Rissiril Hana^{1*}, Nurhaningtyas Agustin²

¹PGMI Fakultas Tarbiyah IAINU Tuban

²PGMI Fakultas Tarbiyah IAINU Tuban

[^{1*}rissirilhana@gmail.com](mailto:rissirilhana@gmail.com) [²nurhaningtyas@iainutuban.co.id](mailto:nurhaningtyas@iainutuban.co.id)

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to develop a local wisdom-based quartet card learning media to improve students' conceptual understanding in IPAS learning at the fourth-grade level of Islamic elementary school. The background of this study is the low conceptual understanding of students caused by conventional learning methods and the lack of innovative learning media. This research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were 14 fourth-grade students. The instruments used included validation sheets, observation sheets, and response questionnaires, as well as pretest and posttest. Data were analyzed using percentage techniques and N-Gain. The results showed that the developed media achieved a validity level of 92% (very valid) after revision, a practicality level of 100% (very practical), and an effectiveness level indicated by an N-Gain score of 0.58 (moderate category). In addition, student and teacher responses were very positive, reaching 100% and 91%, respectively. These findings indicate that the local wisdom-based quartet card media is valid, practical, and effective in improving students' conceptual understanding. Therefore, this media can be used as an alternative learning tool to create more engaging and meaningful learning experiences.

Keywords: *learning media, quartet card, local wisdom, conceptual understanding*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbasis *local wisdom* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV MI. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 14 peserta didik kelas IV. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar observasi, angket respon, serta tes pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan persentase dan

N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 92% dengan kategori sangat valid, kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, serta keefektifan ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Selain itu, respon peserta didik dan pendidik masing-masing sebesar 100% dan 91% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis *local wisdom* valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu kuartet, kearifan lokal, pemahaman konsep

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap fundamental dalam membangun dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik (Wahab, 2020, p. 2). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam proses tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga menekankan pada kemampuan peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam serta mengaitkannya dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar (Putri et al., 2025, p. 287). Pemahaman konsep menjadi aspek krusial karena berfungsi sebagai landasan utama dalam membangun kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan

dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya (Rohmah, 2017, p. 192).

Namun demikian, realitas pembelajaran IPAS di lapangan menunjukkan adanya berbagai permasalahan yang cukup kompleks. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Al-Masykuriyah, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru dengan memanfaatkan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan cenderung monoton, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, peserta didik lebih banyak

menghafal materi tanpa memahami konsep yang dipelajari secara mendalam. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi belajar yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik masih berada pada kategori cukup, yaitu sekitar 70 pada ujian tengah semester. Rendahnya pemahaman konsep ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu membentuk peserta didik yang mampu memahami dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi pada tingkat lokal, tetapi juga tercermin dalam skala nasional. Berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA), kemampuan literasi sains peserta didik di Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara lain. Data menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan dengan rata-rata negara anggota OECD, yang mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman konsep sains masih perlu ditingkatkan (Solihin & Rahmawati, 2024).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak

menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Widiantari, Margunayasa, & Yudiana, 2025). Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu memperjelas konsep yang abstrak serta meningkatkan efektivitas pembelajaran (Laily, Ramadhani, & Dimiyati, 2024).

Dalam konteks pembelajaran yang inovatif, media berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Permainan tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah kartu kuartet. Media kartu kuartet merupakan media visual yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan teks singkat, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep yang dipelajari (Wibowo, Hadi, & Apriyanti, 2024). Selain itu, penggunaan media kartu kuartet juga

dapat meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik, melatih kemampuan berpikir logis, serta mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif (Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, 2020). Dengan demikian, media kartu kuartet memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS.

Selain penggunaan media yang menarik, pembelajaran IPAS juga perlu dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik agar lebih bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai, pengetahuan, dan budaya yang berkembang dalam masyarakat dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang kontekstual (Salsabila, Hidayah, & Fahrunnisa, 2023). Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep melalui fenomena yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Selain itu, integrasi kearifan lokal juga

dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan lingkungan sekitar (Utilising & Cards, 2025).

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar, tanpa menekankan pada peningkatan pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, media yang dikembangkan umumnya belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai bagian dari materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut, yaitu kurangnya pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis local wisdom yang secara khusus difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) yang terletak pada pengembangan media kartu kuartet yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran

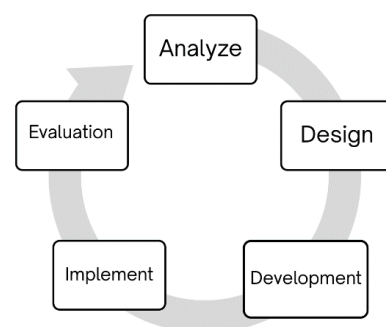
IPAS. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengaitkan konsep dengan potensi lokal, seperti tumbuhan khas daerah. Selain itu, penelitian ini secara spesifik menekankan pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik, sehingga tidak hanya berorientasi pada hasil belajar semata, tetapi juga pada proses berpikir dan pemaknaan konsep oleh peserta didik.

Adapun kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kuartet berbasis *local wisdom* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV MI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu kuartet berbasis *local wisdom* serta menguji kelayakan produk tersebut dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 1: Model Pengembangan ADDIE
(diadaptasi dari sumber : Hidayat, 2021, p. 30)

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik Dalam tahap analisis kebutuhan yang di Kembangan berdasarkan karakteristik peserta didik pada usia dasar

Table 1 karakteristik peserta didik

No	Indikator
1.	Senang bertanya tentang hal-hal di sekitarnya.
2.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan ciri-cirinya.
3.	Mulai belajar berbagi dan bekerja sama dalam kelompok
4.	Menulis lebih terampil
5.	Senang dengan kegiatan pembelajaran yang konkret dan bermakna

Tahap *design* merupakan tahap perancangan media kartu kuartet yang meliputi penyusunan materi, desain tampilan kartu, serta penyusunan aturan permainan.



Gambar 2 desain media dan aturan

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan produk yang mana Pada tahap ini dilakukan pembuatan media kartu kuartet menggunakan aplikasi desain, kemudian dilakukan validasi oleh ahli

media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk.

Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media kartu kuartet kepada peserta didik kelas IV MI Al-Masykuriyah. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran. Yang di ukur dengan menggunakan lembar kepraktisan dan keefektifan.

Tahap terakhir yaitu *evaluation*, dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media, baik dari aspek kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Al-Masykuriyah yang berjumlah 14 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan bahwa kelas tersebut memiliki permasalahan dalam pemahaman konsep pembelajaran IPAS.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar kevalidan, lembar kepraktisan, dan lembar keefektifan.

Table 2 lembar validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	tampilan	Kesesuaian warna
		Ketepatan jenis font
		Kemenarikan gambar
		Ketepatan ukuran gambar
		Kesesuaian gambar dengan materi
2.	Penggunaan dan Penyajian	Petunjuk penggunaan jelas
		Media tahan lama
		Kata disajikan secara jelas
		tidak membutuhkan banyak ruang
		mudah dibawa kemana saja

Tabel 3 lembar validasi ahli materi

Aspek	Indikator
Aspek Edukatif	materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator
	Penggunaan kata yang sesuai
	Media memfasilitasi da materi
	menumbuhkan minat belajar
	Kesesuaian materi dengan Tingkat perkembangan anak

Lembar kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran, yang diukur melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 4 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

No	Kegiatan	Aspek Penelitian
1.	Pendahuluan	Pembukaan
		Apersepsi
		Tujuan pembelajaran
		Pengenalan kartu kuartet

2.	Inti	Penyampaian materi
		mengamati lewat media
		mengumpulkan informasi dari media
		Tanya jawab
3.	Penutup	Permainan kartu kuartet
		Menyimpulkan pembelajaran
		Penutup dan do'a

Tabel 5 lembar respon pendidik

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Penyajian	Urutan penyajian
		Kemudahan dalam permainan
2.	Tampilan Media	Penampilmenarik
		Kejelasan gambar dan tulisan
		Media tidak mudah rusak
3.	Kelayakan isi	Kejelasan tujuan pembelajaran
		Kemudahan memahami tujuan pembelajaran
4	Keefektifan perintah	Kemudahan memahami perintah
5.	Materi	Kemudahan memahami materi

Table 6 lembar respon peserta didik

No	Aspek	Pernyataan	Iya	Tdk
1.	Ketertarikan anak	Media menarik		
		Desain menarik		
2.	Kemudahan media untuk dipahami	Belajar menjadi seru		
		Pemahaman saya meningkat setelah bermain kartu kurtet		
3.	Penggunaan media	Mudah di mainkan		

Sedangkan lembar keefektifan digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik, yang diukur melalui tes pretest dan posttest.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Hasil persentase selanjutnya dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, cukup valid, atau kurang valid.

Sementara itu, untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, digunakan uji N-Gain.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Hasil perhitungan N-Gain dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Dengan demikian, melalui analisis ini dapat diketahui sejauh mana media kartu kuartet berbasis *local wisdom* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Kevalidan Media

Kevalidan media kartu kuartet berbasis *local wisdom* diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor total 23 dan persentase rata-rata sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap	Skor	Persentase	Kriteria
Setelah Revisi	23	92%	Sangat Valid

Selain validasi materi, media juga divalidasi dari aspek tampilan dan desain oleh ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta desain yang mendukung proses pembelajaran.



Gambar 3



Gambar 4

Gambar 3 media sebelum di revisi dari hasil validasi menunjukkan bahwa media masih belum sesuai dari segi gambar, warna dan tataletak.

Gambar 4 sesuai dengan hasil validasi menunjukkan bahwa media sudah layak digunakan karena sudah sesuai dengan anak dan media lebih bisa digunakan untuk menumbuhkan pemahaman konsep awal anak.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Media	90%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet berbasis local wisdom telah memenuhi kriteria kevalidan baik dari segi materi maupun media.

b. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran selama

proses implementasi di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor total 11 dengan persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Tabel 3 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Keterlaksanaan Pembelajaran	11	100%	Sangat Praktis

Kepraktisan ini juga terlihat dari antusiasme peserta didik dalam menggunakan media serta kemudahan guru dalam mengelola pembelajaran. Media kartu kuartet tidak memerlukan alat tambahan yang rumit dan dapat langsung digunakan dalam kegiatan belajar.

c. Keefektifan Media

Keefektifan media diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik serta respon peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan media.

Berdasarkan hasil pretest, diperoleh rata-rata nilai sebesar 57,86 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 70. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami konsep masih tergolong rendah. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu kuartet berbasis local wisdom, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai sebesar 82,50, nilai terendah 75, dan nilai tertinggi 90.

**Tabel 4 Pretest, Posttest dan N-Gain
Pemahaman Konsep Siswa**

N	Pretest ($\bar{x}$)	Posttest ($\bar{x}$)	N-Gain ($\bar{x}$)	Kategori
14	57,86	82,50	0,58	Sedang

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang, yang berarti media cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Selain itu, keefektifan media juga didukung oleh hasil respon peserta didik dan pendidik. Respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon pendidik memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

**Tabel 5 Hasil Respon Peserta Didik dan
Pendidik**

Responden	Skor	Persentase	Kriteria
Peserta Didik	25	100%	Sangat Baik
Pendidik	41	91%	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendapatkan penerimaan yang sangat baik dari pengguna.

2. Pembahasan

a. Kevalidan Media

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis local wisdom mengalami peningkatan kevalidan yang signifikan setelah melalui proses revisi. Pada tahap awal, media berada pada kategori kurang valid dengan persentase 52%. Hal ini mengindikasikan bahwa masih terdapat kekurangan dalam aspek isi materi, penyajian, maupun penggunaan bahasa yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kondisi ini wajar terjadi dalam tahap awal pengembangan produk karena media belum melalui penyempurnaan berdasarkan masukan ahli.

Setelah dilakukan revisi, hasil validasi meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat valid.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah mampu menyempurnakan media, baik dari segi substansi materi maupun tampilan. Hal ini sejalan dengan prinsip dalam pengembangan media pembelajaran bahwa proses validasi dan revisi merupakan tahapan penting untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran (Nasir & Makassar, 2026).

Selain itu, hasil validasi ahli media yang mencapai kategori sangat valid menunjukkan bahwa aspek visual, seperti desain, warna, dan tata letak, telah sesuai dengan prinsip media pembelajaran yang baik. Media yang memiliki tampilan menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pengguna (Hiranmayena, Suastra, & Suarni, 2025). Dengan demikian, kevalidan media tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh kualitas tampilan yang mendukung proses pembelajaran.

b. Kepraktisan Media

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik tanpa mengalami kendala yang berarti. Seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

Kepraktisan ini terlihat dari beberapa aspek, di antaranya kemudahan penggunaan media, kejelasan aturan permainan, serta kemampuan media dalam mendukung interaksi pembelajaran. Media kartu kuartet yang berbasis permainan membuat peserta didik lebih cepat memahami cara penggunaannya.

Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki karakteristik sederhana, mudah digunakan, serta fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran (Lailiyah & Masrifatin, 2025). Selain itu, media berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik

tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam kegiatan belajar melalui interaksi dan diskusi.

Dengan demikian, kepraktisan media kartu kuartet berbasis local wisdom menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga aplikatif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

c. Keefektifan Media

Keefektifan media kartu kuartet berbasis local wisdom ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 57,86 meningkat menjadi 82,50 pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep setelah penggunaan media dalam pembelajaran.

Nilai N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik media yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat

aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Lucky & Cahya, 2024). Dalam konteks ini, penggunaan kartu kuartet memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta proses berpikir dalam memahami hubungan antar konsep.

Selain itu, integrasi local wisdom dalam media pembelajaran juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan pemahaman konsep. Materi yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan. Peserta didik dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata, sehingga memudahkan dalam memahami dan mengingat materi. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik belajar melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka (Solihin & Rahmawati, 2024).

Keefektifan media juga diperkuat oleh respon positif dari peserta didik dan pendidik yang masing-masing berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet berbasis *local wisdom* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran IPAS. Dari aspek kevalidan, media mengalami peningkatan dari kategori kurang valid (52%) menjadi sangat valid (92%) setelah dilakukan revisi, sehingga dinyatakan layak digunakan. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses

pembelajaran. Sementara itu, dari aspek keefektifan, terjadi peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,58 dengan kategori sedang, serta didukung oleh respon peserta didik dan pendidik yang berada pada kategori sangat baik.

Dengan demikian, media kartu kuartet berbasis *local wisdom* terbukti valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV MI.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, guru dapat memanfaatkan media kartu kuartet sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kedua, pengembangan media selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada materi lain atau jenjang pendidikan yang berbeda agar dapat memperluas pemanfaatannya. Ketiga, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media dalam skala yang lebih luas serta menggunakan metode penelitian yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, Arif. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif>
- Hidayat, Fitria. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. 28–37.
- Hiranmayena, N. P. C., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA UTALA (ULAR TANGGA PANCASILA) BERMUATAN KEARIFAN LOKAL JEGOG UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 41–55.
- Lailiyah, Binti Khoirotul, & Masrifatin, Yuni. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran KAREB (Kartu Kuartet Kebutuhan) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Aku Dan Kebutuhanku di MI PSM Dadapan. *MENTARI Journal of Islamic Primary School*, 3(1).
- Laily, Yulia Nisfiatul, Ramadhani, Amalia Ulfa, & Dimyati, Maftuh Fauji. (2024). OLGA : Innovative Local Wisdom-Based Marine Ecology Learning Media for Fifth-Grade Students. *Journal of Innovative Science Education*, 13(24), 134–146.
- Lucky, Retya, & Cahya, Lusni. (2024). (PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET QR CODE BERBASIS KEARIFAN LOKAL KABUPATEN NGANJUK UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR). *JPGSD*, 12(07), 1228–1240.
- Nasir, Norma, & Makassar, Universitas Negeri. (2026). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS MISTERI BOKS ANGKA ALJABAR PADA SISWA SMP. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 43–55.
- Putri, Ayu Arina, Salsabila, Intan Arinda, Fadhilah, Siti Afifah, Aridansyah, Viki, Mufadhol, Muhammad Farras Qoi, & Sukmawati, Wati. (2025). Ilmu Pengetahuan Alam dan Bidang 4 Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 287–304. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1597>
- Rohmah, Annisa Nidaur. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Salsabila, Nur Wahyu, Hidayah, Adinda Nur, & Fahrurnnisa, Aldilla. (2023). Pengembangan Media

- Pembelajaran Ular Tangga Materi Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II. *Journal of Best Practice*, 1(2), 241–260.
- Solihin, Annas, & Rahmawati, Ika. (2024). KOMET-QR: KARTU EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA-QR PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(01), 64–79.
- Utilising, Game based Learning, & Cards, Quartet. (2025). Improving Learning Motivation of Natural-Social Science Learning Through Game-Based Learning Utilising Quartet Cards. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 25(January), 1705–1718.
- Wahab, Gusnarip &. Rosnawati. (2020). Teori-Teori Belaajar dan Pemebelajaran. In *Journal GEEJ* (Vol. 7).
- Wibowo, Agung, Hadi, Samsul, & Apriyanti, Chusna. (2024). SIKU (SISTEM KUARTET UNTUK INGGRIS): REDESIGNING A QUARTET CARD GAME BASED ON PACITAN LOCAL WISDOM TO ENHANCE STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY. *JETALL*, 7(2), 218–227.
- Widiantari, A. A. Ayu Mirah, Margunayasa, I. Gede, & Yudiana, Kadek Edi. (2025). Website-Based Local Wisdom Learning Media of Bali to Enhance Student Learning Interest in the Subject of IPAS on Photosynthesis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 31–41.