



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kearifan Lokal Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Budaya Kelas IV SDN 03 Kanigoro

Elsabela Yenita Putri¹, Ibadullah Malawi¹, Anang Novi Puspita¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3021>

Article Info

Received : August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Elsabela Yenita Putri

Phone: +62881026576881

Abstract: The topic of local wisdom within the surrounding community remains abstract, making it difficult for students to grasp when taught through conventional, teacher-centered instruction, resulting in low active engagement and poor learning outcomes for fourth-grade students at SDN 03 Kanigoro. Initial data showed that only 44.4% of students (12 of 27) met the Minimum Completion Criteria (KKM) of 70, with a class average of 66.3. This study aimed to improve IPAS learning outcomes through the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Culture Card media. A two-cycle Classroom Action Research (CAR) design was employed in the second semester of the 2025/2026 academic year in grade IV at SDN 03 Kanigoro, Madiun City, involving 27 students (11 male, 16 female). Data were collected through observation, interviews, and HOTS-based written tests, and analyzed by comparing class averages and completion percentages across cycles. Results showed consistent improvement: the class average rose from 66.3 (Pre-Cycle) to 70.0 (Cycle 1) and 78.1 (Cycle 2), while classical completeness increased from 44.4% to 59.3% and 88.9%, meeting the $\geq 75\%$ success indicator in Cycle 2. The integration of PBL and Culture Card media effectively transformed abstract local wisdom material into a contextual, meaningful, and student-centered learning experience.

Keywords: Problem Based Learning; Culture Card; Local Wisdom; Learning Outcomes

Citation: Putri, E. Y., Malawi, I., & Puspita, A. N. (2026). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kearifan Lokal Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Budaya Kelas IV SDN 03 Kanigoro . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5680–5686. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3021>

Pendahuluan

Pada abad ke-21 pendidikan di Indonesia mengalami transformasi yang tidak hanya mentransfer pengetahuan searah yaitu dari guru ke siswa, melainkan lebih berfokus pada Pendidikan modern untuk menghadapi globalisasi agar siswa memiliki ketrampilan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Sejalan dengan pendapat R.Sella dkk, 2024 bahwa pembelajaran abad ke-21 yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan zaman yang semakin cepat. Dalam konteks ini, peran guru bergeser menjadi pendamping bagi siswa untuk menggali dan memahami informasi dari berbagai sumber, sementara

siswa sendiri menjadi pusat dari keseluruhan proses pembelajaran.

Guru bertanggungjawab merancang pembelajaran bagi siswa agar setara dalam memperoleh sumber – sumber pembelajaran sehingga dapat menjadi pembelajar yang bermakna dan mendalam bagi siswa. Pendekatan *deep learning* menjadi salah satu jalan agar siswa terlatih berpikir kritis dan kreatif, terampil memecahkan persoalan nyata, secara memahami konsep secara mendalam bukan hanya hafalan, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa (Waluyo et al., 2025).

Pada pembelajaran IPAS, khususnya topik Kearifan Lokal Masyarakat Disekitar diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Menurut Fatmawaty (2024) Pembelajaran bermakna dikatakan berhasil apabila siswanya dapat menghubungkan pengetahuan baru yang diterima dengan pengetahuan kognitif yang telah dimiliki sebelumnya melalui realita lingkungan sekitarnya. Siswa tidak boleh hanya diberikan hafalan tekstual mengenai nama-nama rumah adat, pakaian adat, atau tarian daerah dari buku paket. Seharusnya siswa diajak melakukan penyelidikan kontekstual, mendiskusikan pemecahan masalah tentang kebudayaan yang berkaitan dengan materi, ataupun merumuskan ide baru sebagai bentuk pelestarian dari kearifan lokal. Karena pada dasarnya karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar (berusia rata-rata 9 hingga 10 tahun) berada pada akhir fase operasional konkret (Wardani, 2022). Merujuk pada Suryandari (2023) mengenai teori konstruktivisme sosial Vygotsky, anak-anak akan belajar secara optimal apabila mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial dan teman sebaya melalui kerja sama kelompok. Sehingga pembelajaran dapat dioptimalkan melalui bantuan orang dewasa yaitu guru dan kolaborasi bersama teman sebaya.

Berdasarkan observasi awal, wawancara dengan guru dan analisis nilai di IV SDN 03 Kanigoro masih ditemukan berbagai permasalahan yang kompleks dan mendalam, baik dari sisi proses pembelajaran maupun capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya topik kearifan lokal masyarakat disekitar. Dari segi hasil belajar, data menunjukkan bahwa masih di bawah standart ketuntasan SDN 03 Kanigoro yang telah ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan pada materi kearifan lokal masyarakat disekitar, dari total 27 siswa yang terdaftar di kelas IV, hanya ada 11 siswa (41%) yang nilainya berhasil mencapai atau melampaui standar KKTP 70. Sementara itu, 15 siswa sisanya (59%) mendapatkan nilai di bawah KKTP, dengan rentang nilai yang berkisar antara 50 hingga 60. Nilai rata-rata klasikal kelas hanya mencapai angka 64,8. Data ini menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi siswa terhadap materi kearifan lokal masih rendah dan memerlukan tindakan perbaikan yang segera.

Rendahnya hasil belajar dipicu oleh kondisi nyata yang terjadi selama proses pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019). Hal ini disebabkan oleh minimnya motivasi dalam diri siswa untuk belajar, kesulitan memahami pelajaran yang bersifat abstrak seperti kearifan lokal, dan kurangnya keaktifan serta keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Persoalan ini tidak semata berasal dari siswa, tetapi guru juga perlu introspeksi dalam mempersiapkan pembelajaran. Menurut Nabillah & Abadi (2019)

menambahkan bahwa keterbatasan keterampilan guru dalam memberikan materi belajar, ketidaktepatan guru dalam merancang pembelajaran, dan serta praktik pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru turut menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, tidak hanya siswa yang berperan aktif, tetapi guru juga harus aktif dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, aktif, kreatif dan mandiri.

Terlepas dari fakta bahwa kebutuhan akan pembelajaran bermakna masih ada perbedaan yang signifikan antara tujuan teoretis yang diharapkan dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Kesenjangan penelitian ini yaitu sebagian besar penelitian terdahulu belum banyak menggunakan media pembelajaran pada materi kearifan lokal ini, jika adapun cenderung menggunakan media informasi satu arah. Dan menurut Sulfemi (2018) sendiri menegaskan bahwa media kartu dalam pembelajaran mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Beberapa penelitian terdahulu sebenarnya telah berupaya mengatasi rendahnya hasil belajar IPAS dengan model pembelajaran yang inovatif. Sebagai contoh, penelitian oleh Suriana (2023) membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn materi keberagaman. Namun, belum banyak penelitian secara spesifik menyinergikan sintaks PBL yang menantang dengan media kartu yang didesain interaktif-kontekstual untuk menjembatani sifat abstrak dari materi kearifan lokal di tingkat sekolah dasar.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, penelitian ini mengusulkan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media Kartu Budaya. Menurut Selvi M, dkk (2020) mendefinisikan PBL sebagai model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada permasalahan dunia nyata untuk kemudian dipecahkan bersama. Dan media Kartu Budaya adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu berisi gambar, informasi, dan kotak ide penyelesaian masalah yang disampaikan guru terkait kearifan lokal masyarakat disekitar.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penggunaan media Kartu Budaya yang tidak lagi sekadar menjadi alat peraga visual statis untuk dihafalkan, melainkan dimodifikasi menjadi "Kartu Solusi" yang terintegrasi langsung ke dalam setiap sintaks model *Problem Based Learning* (PBL). Melalui inovasi tersebut, materi kearifan lokal masyarakat disekitar khususnya dipusatkan terlebih dahulu di daerah Madiun dan sekitarnya yang semula abstrak disajikan kembali dalam bentuk nyata yang merangsang daya kritis, kolaborasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV sesuai dengan fase perkembangan operasional konkret mereka.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada topik kearifan lokal masyarakat di sekitar melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media Kartu Budaya bagi siswa di kelas IV SDN 03 Kanigoro. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan proses pemecahan masalah yang bermakna, mendalam, dan mendalam, serta meningkatkan persentase ketuntasan klasikal yang rendah.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara untuk memastikan bahwa pembelajaran guru terus berkembang melalui upaya perbaikan yang berkelanjutan (Melati & Nugroho, 2025). Penggunaan jenis penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS topik kearifan lokal masyarakat disekitar siswa kelas IV SDN 03 Kanigoro dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kartu Budaya. Menurut Dewi et al., (2023) prosedur PTK terdapat 4 tahapan, yaitu : Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Tindakan pada setiap siklus dilaksanakan dengan lima tahapan (sintaks) model *Problem Based Learning*. Media Kartu Budaya diintegrasikan sebagai sumber informasi sekaligus alat bantu analisis pada tahapan-tahapan tersebut. Kartu Budaya merupakan kartu bergambar yang memuat informasi singkat tentang kearifan lokal masyarakat di sekitar siswa, meliputi nama, gambar, asal daerah, serta nilai atau fungsi kearifan lokal tersebut bagi masyarakat.

1. **Orientasi siswa pada masalah.** Guru menyajikan masalah kontekstual tentang mulai memudarnya kearifan lokal di lingkungan sekitar siswa, misalnya tradisi yang jarang dikenali generasi muda. Pada tahap ini guru menunjukkan satu Kartu Budaya sebagai stimulus untuk memunculkan rasa ingin tahu dan pertanyaan awal siswa.
2. **Mengorganisasikan siswa untuk belajar.** Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen. Setiap kelompok menerima satu set Kartu Budaya beserta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru membagi tugas dalam kelompok dan menjelaskan cara membaca informasi pada kartu sebagai dasar pemecahan masalah.
3. **Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.** Siswa mengumpulkan informasi dengan mengamati, membaca, dan mengelompokkan Kartu Budaya sesuai jenis kearifan lokal, asal daerah, dan nilai yang terkandung di dalamnya. Kartu Budaya berfungsi

sebagai sumber data konkret sehingga materi yang semula abstrak dapat diamati dan dianalisis secara langsung. Guru membimbing kelompok melalui pertanyaan pemantik berbasis HOTS, misalnya mengapa suatu tradisi perlu dilestarikan dan apa akibatnya jika ditinggalkan.

4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.** Setiap kelompok menyusun hasil analisisnya pada LKPD atau poster sederhana, kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Kartu Budaya digunakan sebagai alat peraga saat presentasi dan sebagai bahan diskusi antarkelompok.
5. **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.** Guru bersama siswa membahas hasil presentasi, meluruskan miskonsepsi, dan menyimpulkan keterkaitan antara kearifan lokal dengan kehidupan sehari-hari. Siswa melakukan refleksi, lalu diberikan tes tertulis berbasis HOTS untuk mengukur hasil belajar pada akhir siklus.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 03 Kanigoro, Kota Madiun, Jawa Timur, yang berjumlah 27 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026, berlangsung mulai Maret hingga Mei 2026. Peneliti berperan ganda sebagai guru sekaligus observer yang dibantu oleh satu guru pamong sebagai observer independen.

Pra-Siklus (awal April 2026) dilaksanakan dengan pendekatan awal menggunakan media gambar/video Kota Madiun, Pecel Madiun, dan Batik khas Madiun. Kegiatan inti menggunakan model PBL dengan pembagian 5 kelompok (5–6 orang). Siklus 1 (pertengahan April 2026) memperbarui kemitraan pembelajaran melalui strategi Peer Tutoring, dengan penambahan Kartu Budaya yang memuat kearifan lokal Dongkreng, Bersih Desa, Monumen Kresek, dan Pencak Silat dimana penggunaan media Kartu Budaya ini pertama kali dikenalkan Bersama LKPD. Kegiatan awal diperkaya dengan menyanyikan lagu daerah Cublak-Cublak Suweng dan pertanyaan pemantik berbasis kearifan sehari-hari. Siklus 2 (minggu ke 2 Mei 2026) menerapkan inovasi berupa pembagian kelompok lebih kecil (3–4 orang) menggunakan Online Stopwatch, sistem Gallery Walk (Duta Budaya) dalam presentasi, dan evaluasi via Papan Interaktif (QuizWhizzer). Ketiga siklus menggunakan pendekatan Deep Learning dan asesmen HOTS berbasis C4–C6 Taksonomi Bloom.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama. Pertama, observasi/ pengamatan yang digunakan untuk melihat proses pembelajaran, keterlibatan siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Kedua, wawancara terhadap guru dan

beberapa siswa terkait persepsi mereka pada proses dan hasil pembelajaran. Ketiga, tes tertulis berbentuk pilihan ganda berbasis HOTS (10 soal, skor maksimal 50) digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif pada setiap akhir siklus. Skor dikonversi ke skala 100 dengan rumus: $\text{Nilai} = (\text{Skor diperoleh} / 50) \times 100$. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70.

Analisis data dilakukan dengan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar antarsiklus (Majid et al., 2025). Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa sekurang-kurangnya yaitu 70 dan persentase ketuntasan belajar kognitif mencapai $\geq 75\%$.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian disajikan berdasarkan aspek penilaian kognitif yang diperoleh dari tiga siklus PTK (pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2). Setiap siklus menunjukkan perkembangan yang konsisten dan signifikan sebagai dampak dari penerapan model PBL berbantuan media Kartu Budaya yang terus disempurnakan.

Hasil Belajar Kognitif

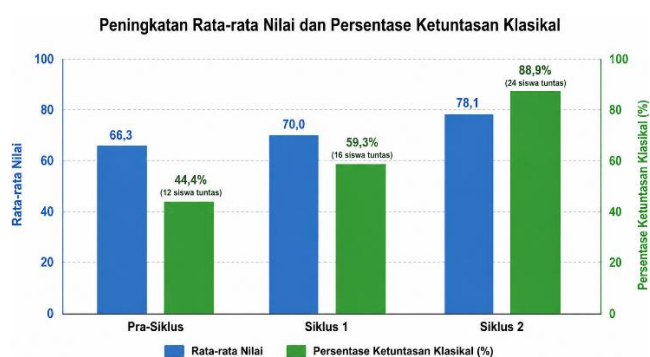
Hasil belajar kognitif diukur melalui tes tertulis pilihan ganda HOTS pada akhir setiap siklus. Data ketuntasan belajar disajikan pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Rekap Hasil Belajar Kognitif Tiap Siklus

No	Nama Siswa	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Ket
1	AAGA	90	90	100	BS
2	ANDA	60	70	80	B
3	AR	60	70	70	B
4	ANFR	60	60	70	B
5	AKR	80	90	90	BS
6	AW	50	60	60	C
7	EAM	70	70	80	B
8	EFR	60	60	70	B
9	GAL	50	60	60	C
10	GAS	80	80	90	BS
11	KNA	70	80	80	B
12	MKR	70	70	80	B
13	MAVS	50	60	70	B
14	NRK	70	70	80	B
15	NAR	60	60	80	B
16	NLN	80	80	90	BS
17	NHAG	60	60	60	C
18	RPE	50	70	70	B
19	RNP	60	60	80	B
20	RJC	60	60	70	B
21	RSA	60	60	70	B
22	RAP	70	80	90	BS
23	RP	60	70	80	B

24	SD	80	90	90	BS
25	SRR	80	80	90	BS
26	KUW	50	60	70	B
27	ARA	60	70	80	B
Rata² Nilai		66,3	70,0	78,1	
Kelas					
Tuntas (≥ 70)		12	16	24	
		(44,4%)	(59,3%)	(88,9%)	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 66,3 pada Pra-Siklus menjadi 70,0 pada Siklus 1, dan mencapai 78,1 pada Siklus 2. Persentase ketuntasan klasikal naik signifikan dari 44,4% (12 siswa tuntas) pada Pra-Siklus, menjadi 59,3% (16 siswa tuntas) pada Siklus 1, dan 88,9% (24 siswa tuntas) pada Siklus 2. Indikator keberhasilan ketuntasan $\geq 75\%$ tercapai pada Siklus 2.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Rata - Rata Nilai dan Presentase Ketuntasan Siswa

Peningkatan kognitif yang paling signifikan terjadi pada transisi Siklus 1 ke Siklus 2, yaitu rata - rata nilai sebesar 8,1 poin dan presentase ketuntasan sebesar 29,6%. Hal ini sejalan dengan inovasi pada Siklus 2 berupa penggunaan kelompok kecil (3-4 anggota) yang meningkatkan intensitas interaksi, serta evaluasi melalui Papan Interaktif (Quiz Whizzer) yang membuat latihan soal HOTS lebih interaktif. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa Darwati & Purana (2021) PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena memaksa siswa membangun sendiri pemahaman mereka melalui investigasi masalah.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kartu Budaya secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 03 Kanigoro pada mata pelajaran IPAS topik kearifan lokal masyarakat di sekitar. Peningkatan ini

terlihat dari naiknya rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan di setiap siklus penelitian.

Pada Pra-Siklus, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 66,3 dengan ketuntasan klasikal 44,4% (12 dari 27 siswa). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan belum mampu memfasilitasi belajar siswa, khususnya pada materi kearifan lokal yang bersifat abstrak. Menurut Astiti et al. (2021), rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal yang meliputi rendahnya minat belajar dan perbedaan kemampuan daya pikir siswa, serta faktor eksternal berupa penggunaan media pembelajaran ataupun metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa tidak terlibat aktif, kurangnya dukungan orang tua, dan keterbatasan fasilitas belajar.

Memasuki Siklus 1, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,0 dengan persentase ketuntasan 59,3% (16 siswa tuntas). Peningkatan ini dicapai melalui pengenalan media Kartu Budaya yang memuat konten kearifan lokal khususnya daerah Madiun (lingkungan sekitar siswa), seperti Nasi Pecel, kesenian Reog Ponorogo, tradisi Bersih Desa, dan Pencak Silat, yang diintegrasikan langsung dalam setiap sintaks PBL. Media kartu berfungsi sebagai stimulus konkret yang menjembatani sifat abstrak materi kearifan lokal dengan pengalaman nyata siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatmawaty (2024) bahwa pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) terwujud ketika siswa mampu mengaitkan informasi baru yang diterima dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya melalui realita lingkungan sekitar.

Peningkatan paling signifikan terjadi pada Siklus 2, di mana rata-rata nilai kelas mencapai 78,1 dan ketuntasan klasikal melonjak menjadi 88,9% (24 siswa tuntas), melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 75\%$. Inovasi pada Siklus 2 berupa pembentukan kelompok di perkecil beranggotakan 3–4 siswa, presentasi model Gallery Walk (Duta Budaya), serta evaluasi interaktif melalui Papan Interaktif (Quiz Whizzer) terbukti mampu meningkatkan intensitas interaksi antarsiswa dan motivasi belajar. Hastiwi et al. (2023) menegaskan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman dengan menyelesaikan masalah nyata dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media Kartu Budaya dalam penelitian ini berperan bukan sekadar sebagai alat visual statis, melainkan sebagai “Kartu Solusi” yang terintegrasi dalam setiap tahap PBL. Siswa diajak mendiskusikan, menganalisis, dan merumuskan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan kearifan lokal masyarakat sekitar. Temuan ini mendukung pernyataan Putri et al. (2019) bahwa penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran dapat

membantu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa mulai dari sebelum penelitian hingga siklus 2 yang memperlihatkan peningkatan.

Strategi *Peer Tutoring* yang diterapkan pada Siklus 1 juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Aprianti et al. (2025) berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara siswa dan lingkungan sosial dan budaya mereka. Dalam satu kelas, siswa dari berbagai tingkat kemampuan belajar berkumpul membentuk kelompok belajar untuk bekerja sama. Pada Siklus 2, strategi kelompok dengan ukuran yang lebih kecil meningkatkan interaksi siswa dan mendukung prinsip pembelajaran mendalam, yang mendorong siswa untuk menjadi kreatif, kritis, dan mampu memecahkan masalah dalam dunia nyata (Waluyo et al., 2025).

Dengan demikian, integrasi antara model *Problem Based Learning* dan media Kartu Budaya terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan berbasis kearifan lokal. Inovasi ini berhasil mengangkat topik kearifan lokal yang semula abstrak dan hafalan menjadi pengalaman belajar yang kontekstual, aktif, dan berpusat pada siswa, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV pada akhir fase operasional konkret (Wardani, 2022). Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu secara aktif merancang pembelajaran inovatif dengan memadukan model dan media yang saling mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 03 Kanigoro, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kartu Budaya terbukti secara konsisten dan signifikan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada topik kearifan lokal masyarakat di sekitar. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai kelas yang naik dari 66,3 pada Pra-Siklus menjadi 70,0 pada Siklus 1, dan mencapai 78,1 pada Siklus 2. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat secara bertahap dari 44,4% (Pra-Siklus) menjadi 59,3% (Siklus 1), dan mencapai 88,9% pada Siklus 2, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 75\%$. Keberhasilan ini didukung oleh inovasi pembelajaran yang diterapkan di setiap siklus, mulai dari penggunaan media Kartu Budaya berbasis kearifan lokal Madiun, strategi *Peer Tutoring*, pembentukan kelompok kecil, Gallery Walk (Duta Budaya), hingga evaluasi interaktif melalui QuizWhizzer. Sinergi antara model PBL dan media Kartu Budaya mampu mengubah materi kearifan lokal

yang semula abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar guru sekolah dasar mengadopsi pendekatan serupa dengan memadukan model pembelajaran berbasis masalah dan media visual interaktif yang kontekstual, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan dekat dengan lingkungan sosial-budaya siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada Kepala Sekolah SDN 03 Kanigoro, guru pamong, serta seluruh siswa kelas IV yang telah memberikan izin, kerja sama, dan ruang partisipasi yang luar biasa selama proses pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dari awal hingga akhir, sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Aprianti, Y., Ramdani, I. L. A., Ali, M., Rifki, M., & Utomo, R. B. (2025). Perspektif Teori Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Siswa Slow Learner Di Sekolah Dasar Inklusi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 135. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.99167>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). PBL untuk mengembangkan cara berpikir kritis. *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69.
- Dewi, W., Hasan, L., Istiani, H., & Chasanatun, F. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*, 21(2), 759–771. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Fatmawaty. (2024). Deep Learning : Sebuah Pendekatan untuk Pembelajaran Bermakna Fatmawaty Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang , Indonesia termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Nurhadi , 2018). Deep learning. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 71–85.
- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Majid, M. F. Al, Martati, B., & Rahmawatie, H. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Materi Kearifan Lokal Melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Poceding Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan 2026 “ Integrası Deep Learning Dan Teknologi Ai Dalam Pembelajaran Untuk Masa Depan Pendidikan Indonesia,”* 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28099>
- Melati, A. R., & Nugroho, A. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Powtoon Mata Pelajaran IPAS Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1277–1287. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1831>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Putri, A. A., Handayani, T., & Mafruzah, M. (2019). Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 Sdn Tlogomas 2. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 141–145. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.92>
- Sella Revanda, Septiyan Ningrum Wijayanti, Saiful Yunain, Soni Syarifudin, Sendis Aprilia, SabilaMahfufatal M, N. M. (2024). Integrasi Pembelajaran Abad 21 Dalam 4C (Communication, Creativity andInovation, Collaboration, Critical Thinking) di Pondok PesantrenSulamul Huda Siwalan. *Social Science Academic*, 2(2), 32–45.
- Selvi Meilasari, Damris M, U. Y. (2020). Kajian model pembelajaran PBL di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 01(01), 1–14. <http://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse>
- Suriana, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas IV SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 596. <https://doi.org/10.70713/pjp.v3i2.31003>
- Suryandari, K. (2023). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Perennialisme Plato. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5685

- 5(1), 67-80.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3104>
- Waluyo, Ulfa, M., Nahdiah, F., & Luthfi, A. (2025). Transformasi Peran Guru Sebagai Fasilitator Deep Learning di Kelas. *Jurnal Sains Student Reasearch*, 3(4), 724-735.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>