

Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Punik

Susana Regita Cahyani¹, Moh. Irawan Zain², Hasnawati³, Muhammad Makki⁴

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.311>

Article Info

Received:

Revised:

Accepted:

Correspondence:

Phone: +6287849512208

Abstract: Proses pembelajaran yang berkualitas sangat didukung oleh adanya media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Punik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Punik sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak berdasarkan aspek valid, praktis, dan efektif: a) Penilaian dari ahli media mendapat persentase sebesar 89,33% dengan kriteria valid, penilaian dari ahli materi mendapat persentase sebesar 88% dengan kriteria valid, dan penilaian dari ahli bahasa mendapat persentase sebesar 96,5% dengan kriteria sangat valid. b) Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis, respon peserta didik pada uji coba kelompok besar sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis, dan respon guru sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. c) Hasil tes peserta didik memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Punik. Maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak dinyatakan valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Punik.

Keywords: media kartu kuartet, kearifan lokal Sasak, IPAS

Citation:

Cahyani, S. R., Zain, M. I., Hasnawati, H., & Makki, M. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Punik. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 142-149 doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.311>

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas merupakan harapan dan tuntutan seluruh masyarakat atau individu yang ada di sekolah dan disekitar sekolah yang berhubungan langsung maupun tidak langsung terhadap manajemen sekolah. Menurut Rahadian (2017), perwujudan pendidikan yang berkualitas secara

formal sangat tergantung pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas pula.

Salah satu komponen penting dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk materi yang akan di ajarkan dan juga yang bisa menarik perhatian serta minat peserta didik dalam belajar (Moto, 2019). Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan

Email: susanaregitacahyani@gmail.com

suatu proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik akan termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya (Firmadani, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup, benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan membahas mengenai kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbud, 2022). Penguasaan terhadap materi tertentu pada mata pelajaran IPAS berpengaruh terhadap cara berpikir kreatif dan kritis peserta didik (Agustina et al., 2022).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri Punik, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal. Hal ini dikarenakan peserta didik yang kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar sehingga inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Punik yakni menggunakan media gambar dan buku paket yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, berdasarkan hasil observasi juga didapatkan bahwa peserta didik kelas IV masih suka bermain pada saat ada waktu kosong dan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Berdasarkan hal di atas, diperlukan pengembangan materi IPAS dengan menggunakan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh M.Y. Santi Mariani et al (2022) dimana hasil penelitiannya yaitu kartu kuartet ASEAN yang diterapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dinyatakan efektif pada materi pelajaran IPS ASEAN di kelas VI Sekolah Dasar. Kemudian diperkuat lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh Mega Ayu Wulandari (2019) dimana hasil penelitiannya yaitu media kartu kuartet di kelas V dinyatakan berkualitas dan layak digunakan untuk keterampilan menulis narasi sugestif. Selanjutnya diperkuat lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunita Saputri et al (2022) dimana hasil penelitiannya yaitu media kartu kuartet bagian tubuh manusia "BATU" dapat digunakan untuk media pembelajaran siswa Sekolah Dasar, serta dikategorikan sangat valid dan sangat praktis.

Kartu kuartet merupakan sejenis permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain yang di dalam kartu tersebut berisi gambar beserta keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar yang tertera di kartu tersebut (Mariani &

Setiawati, 2022). Kearifan lokal adalah gagasan yang lahir serta berkembang di masyarakat secara terus-menerus berupa nilai, tata aturan/norma, adat istiadat, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari (Rummar, 2022).

Dengan menggunakan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Punik".

Metode

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Punik. Objek penelitian ini adalah media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), angket kepraktisan (respon peserta didik dan respon guru), serta tes pemahaman diri peserta didik. Kemudian teknik analisis data yang digunakan untuk data kevalidan dan kepraktisan adalah menggunakan skala likert dengan skor penilaian yaitu 1 sampai 5. Kemudian untuk data keefektifan dianalisis menggunakan teknik analisis data ketuntasan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus perhitungan ketuntasan belajar klasikal (KBK), yaitu:

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100 \% \dots\dots (1)$$

Keterangan:

- KBK = Ketuntasan belajar klasikal
- $\sum N$ = Banyak peserta didik yang tuntas
- $\sum S$ = Banyak peserta didik keseluruhan

Hasil dan Pembahasan

Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV. Pengembangan Kartu Kuartet ini telah dilakukan dengan model penelitian ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun hasil pengembangan kartu kuartet pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan, peserta didik, dan materi. Analisis yang pertama yaitu analisis kebutuhan diketahui bahwa di kelas IV SD Negeri Punik hanya menggunakan media gambar dan buku paket yang disediakan oleh sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting karena dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga akan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Firmadani (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik akan termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya.

Analisis yang kedua yaitu analisis peserta didik kelas IV SD Negeri Punik diketahui bahwa peserta didik masih suka bermain pada saat ada waktu kosong dan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Moto (2019) yang mengungkapkan bahwa salah satu komponen penting dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan di ajarkan dan juga yang bisa menarik perhatian serta minat peserta didik dalam belajar.

Analisis yang ketiga yaitu analisis materi. Materi IPAS bab 6 "IndonesiaKu Kaya Budaya" penting untuk diajarkan dan diperkenalkan kepada peserta didik tentang keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di lingkungan tempat tinggal peserta didik, seperti tarian adat, alat musik tradisional, tradisi, makanan khas, dan senjata tradisional. Materi tersebut sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik agar memberikan wawasan mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rummar (2022) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting untuk diimplementasikan guru dalam pembelajaran karena pembelajaran berbasis kearifan lokal ini bisa dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan rasa cinta pada kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik, penanaman karakter positif yang sesuai dengan nilai luhur kearifan lokal, serta membekali peserta didik untuk menghadapi permasalahan yang ada di luar sekolah dan juga akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

Oleh karena itu, dari ketiga analisis tersebut diperlukan sebuah media yang cocok untuk digunakan

sesuai kebutuhan, peserta didik, dan materi. Media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV bab 6 sesuai dengan analisis kebutuhan, peserta didik, dan materi yaitu media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak. Media kartu kuartet ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya yang ada di lingkungan tempat tinggalnya, serta mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak ini.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain yaitu merancang media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak yang telah disesuaikan dengan aspek kebutuhan, peserta didik, dan materi. Pada tahap ini media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Komponen media kartu kuartet yang dibuat yaitu kartu kuartet, petunjuk penggunaan kartu kuartet, dan kotak kemasan kartu kuartet.

Mariani & Setiawati (2022) menyatakan bahwa kartu kuartet merupakan sejenis permainan kartu yang terdiri atas sejumlah kartu bergambar yang di dalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar yang ada di kartu tersebut yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Penggunaan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena dengan penggunaan media kartu kuartet peserta didik bisa belajar sambil bermain sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

Materi yang termuat pada media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak ini adalah materi IPAS kelas IV yaitu bab 6 "IndonesiaKu Kaya Budaya" yang membahas tentang keragaman budaya. Materi yang dipaparkan dalam media kartu kuartet disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal peserta didik. Keragaman budaya yang ditampilkan dalam media kartu kuartet ini yaitu makanan khas, upacara/tradisi, tarian adat, senjata tradisional, serta alat musik tradisional suku Sasak. Terdapat beberapa jenis rancangan pada tahap desain antara lain:

a. *Kartu Kuartet*

Kartu Kuartet merupakan permainan kartu yang di desain sedemikian rupa sebagai suatu media dalam proses pembelajaran. Kartu Kuartet mencakup materi keragaman budaya yang ada di Suku Sasak. Kartu Kuartet terdiri dari 20 lembar kartu dengan ukuran 15 cm x 10 cm yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Kartu Kuartet memiliki 2 sisi yakni sisi depan dan belakang.



Gambar 1. Tampilan depan Kartu Kuartet



Gambar 2. Tampilan belakang Kartu Kuartet

b. Kemasan media

Kemasan Kartu Kuartet di desain menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 3. Kemasan media Kartu Kuartet

c. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan media di desain menggunakan aplikasi *Canva*. Petunjuk penggunaan media berfungsi sebagai panduan tentang cara bermain dan aturan dalam permainan.



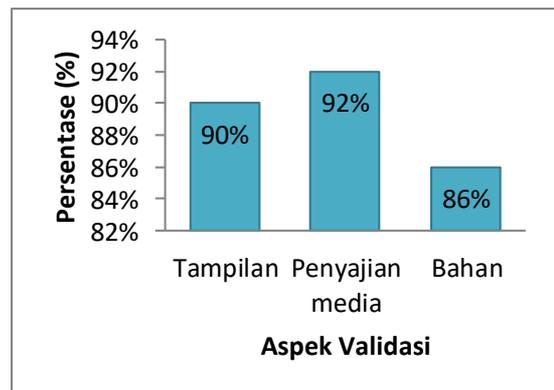
Gambar 4. Petunjuk penggunaan Kartu Kuartet

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media kartu kuartet mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang. setelah selesai dikembangkan, kemudian media kartu kuartet divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, serta dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media, materi, dan bahasa. Laely & Rukmi (2021) menyatakan bahwa tujuan dari uji validasi yaitu untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan menggunakan lembar validasi yang telah dibuat.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media dari Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dikembangkan serta mengetahui kekurangan Kartu Kuartet dari segi media agar dapat diperbaiki dan Kartu Kuartet yang dihasilkan maksimal. Hasil uji validasi media disajikan dalam gambar 5 berikut.



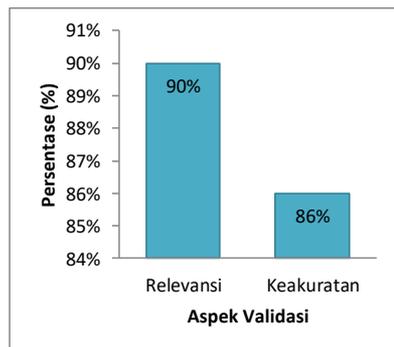
Gambar 5. Hasil Validasi Media

Berdasarkan gambar 5 di atas, diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli media pada aspek tampilan memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria

sangat valid, aspek penyajian media memperoleh nilai sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, dan aspek bahan memperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria valid. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,33% yang menandakan bahwa media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak termasuk kategori valid untuk digunakan tetapi sesuai saran dari ahli media yaitu mengubah motif pada sisi belakang kartu kuartet dan petunjuk penggunaan media kartu kuartet didesain bolak-balik.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi ini bertujuan untuk melihat kesesuaian antara materi yang dicantumkan dengan tujuan pembelajaran serta bisa mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada materi agar bisa diperbaiki dan akan menjadi referensi kedepannya. Hasil uji validasi materi disajikan dalam gambar 6 berikut.

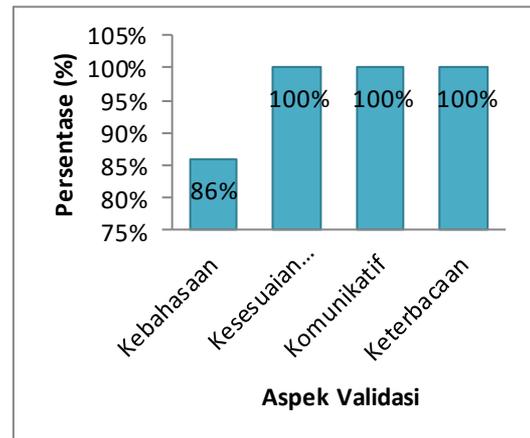


Gambar 6. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan gambar 6 di atas, diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi pada aspek relevansi memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, dan aspek keakuratan memperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria valid. Dari kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 88% yang menandakan bahwa materi pada media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak termasuk kategori valid untuk digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran dari ahli materi yaitu menambahkan sumber gambar pada setiap gambar dan menambahkan penjelasan di kartu yang masih kurang penjelasannya.

c. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan bahasa dari Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dikembangkan agar bisa diperbaiki dan akan menjadi referensi kedepannya. Hasil uji validasi bahasa disajikan dalam gambar 7 berikut.



Gambar 7. Hasil Validasi Bahasa

Berdasarkan gambar 7 di atas, diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli bahasa pada aspek kebahasaan memperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria valid, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat valid, aspek komunikatif memperoleh nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat valid, dan aspek keterbacaan memperoleh nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Dari keempat aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,5% yang artinya bahasa pada media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak termasuk kategori sangat valid untuk digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran dari ahli bahasa yaitu memperbaiki beberapa kata dan kalimat agar sesuai dengan kaidah.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak pada peserta didik kelas IV SD Negeri Punik. Tahap implementasi adalah tahapan untuk mulai menggunakan produk baru yang dikembangkan dalam pembelajaran, serta melihat kembali tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik saat menggunakan produk pembelajaran (Ulandari et al., 2022). Uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan yaitu tahap pertama 4 orang peserta didik untuk uji kelompok kecil, tahap kedua 16 peserta didik untuk uji kelompok besar di kelas IV SD Negeri Punik.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diujikan pada 4 orang peserta didik kelas IV SD Negeri Punik dengan hasil tanggapan terhadap media kartu kuartet yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi	4,8	96%	Sangat Praktis
2.	Media	4,8	96%	Sangat Praktis
Persentase Keseluruhan			96%	
Kategori			Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kepraktisan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis digunakan.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diujikan pada 16 orang peserta didik kelas IV SD Negeri Punik dengan hasil tanggapan terhadap media kartu kuartet yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi	4,7	94%	Sangat Praktis
2.	Media	4,8	96%	Sangat Praktis
Persentase Keseluruhan			95%	
Kategori			Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kepraktisan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis digunakan.

Berdasarkan uji coba media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak pada peserta didik kelas IV SD Negeri Punik didapatkan hasil bahwa media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat kritikan dari peserta didik yaitu media kartu kuartet yang dikembangkan sangat bagus, menarik, dan membuat semangat untuk belajar.

c. Hasil Angket Respon guru

Berdasarkan hasil uji coba media yang dikembangkan bahwa terdapat hasil pengisian angket

dari guru yang dituliskan pada lembar angket respon guru seperti berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi	4,5	90%	Sangat Praktis
2.	Media	4,6	92%	Sangat Praktis
Persentase Keseluruhan			91%	
Kategori			Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kepraktisan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis digunakan. Terdapat kritikan dari guru yaitu media kartu kuartet yang dikembangkan bagus, warnanya indah, dan menarik karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan materi yang disajikan dapat membuat peserta didik lebih mengenal keragaman budaya yang ada di lingkungan tempat tinggalnya.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, peserta didik diberikan tes formatif sebanyak 10 soal pilihan ganda sebagai evaluasi dari pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah yaitu skor 68 untuk muatan mata pelajaran IPAS. Skor penilaian yang dapat memenuhi syarat dari keefektifan untuk media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak dapat dilihat berdasarkan kriteria keefektifan yang ditetapkan oleh Depdiknas yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% dari jumlah peserta didik.

Berdasarkan hasil uji coba media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dikembangkan kemudian diberikan tes formatif sebanyak 10 soal untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Peserta Didik

Nilai Tes Peserta Didik	Banyak Peserta Didik	Keterangan
100	12	Tuntas
90	5	Tuntas
80	3	Tuntas
70	0	Tuntas
< 60	0	Tidak Tuntas
Jumlah	20	

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui persentase tingkat pencapaian keefektifan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\sum N}{\sum S} \times 100 \% \\ &= \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak siswa keseluruhan}} \times 100 \% \\ &= \frac{20}{20} \times 100 \% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase tingkat pencapaian keefektifan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang kemudian dihitung dengan rumus ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat efektif digunakan. Sebanyak 20 peserta didik kelas IV mendapatkan nilai di atas KKTP yang menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri Punik.

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian dan pengembangan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak, maka dapat disimpulkan bahwa: 1). Pengembangan media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yang disusun secara bertahap yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media yang dikembangkan berupa media Kartu Kuartet Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang terdiri dari beberapa komponen yaitu kartu kuartet, petunjuk penggunaan kartu kuartet, dan kotak kemasan kartu kuartet; 2). Persentase kevalidan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak dari hasil penilaian ahli media sebesar 89,33% kriteria valid, penilaian ahli materi sebesar 88% kriteria valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 96,5% kriteria sangat valid; 3). Persentase kepraktisan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak dari hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 96% kriteria sangat praktis dan uji coba kelompok besar sebesar 95% kriteria sangat praktis serta hasil respon guru sebesar 91% kriteria sangat praktis; 4). Persentase keefektifan media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak dari hasil tes peserta didik memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis kearifan lokal Sasak dikategorikan

sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri Punik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti berikan kepada semua pihak yang terlibat selama proses penyusunan skripsi terutama kepada dosen pembimbing 1 dan 2.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Kemdikbud. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp_WyBbgKZ
- Laely, I. N., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media KUSUKA untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09, 3145-3154.
- Mariani, M. Y. S., & Setiawati, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 90-97. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.348>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 234-254.
- Rummar, M. (2022). KEARIFAN LOKAL DAN PENERAPANNYA DI SEKOLAH. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580-1588.
- Saputri, Y., Saflin, Sylvia Lara., & Junaidi, Ilham Aevan. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia "BATU" Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 315-324. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.648>
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring

- Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>
- Wulandari, Mega Ayu. (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3337-3347