

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARDABA (KARTU DAERAH MUSI BANYUASIN) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 2 BUMI KENCANA**

**Sella Anggita Sari<sup>1</sup>, Eni Heldayani<sup>2</sup>, Puji Ayurachmawati<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [anggitasarisella126@gmail.com](mailto:anggitasarisella126@gmail.com)<sup>1</sup>, [eniheldayani@univ.pgripalembang.ac.id](mailto:eniheldayani@univ.pgripalembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[pujiar29@gmail.com](mailto:pujiar29@gmail.com)<sup>3</sup>.

Diterima: 22/6/2026; Direvisi: 15/7/2026; Diterbitkan: 21/7/2026

**ABSTRAK**

Keterbatasan media visual yang relevan dengan konteks kebudayaan lokal siswa serta kecenderungan pasivitas peserta didik harian di dalam kelas melatarbelakangi kegiatan penelitian ini. Masalah operasional tersebut memicu rendahnya atensi serta pemahaman esensial anak mengenai identitas keragaman geografis daerahnya sendiri. Fokus utama kajian ilmiah ini adalah memproduksi sekaligus menguji tingkat validitas dan kepraktisan dari draf produk media kartu instruksional KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) pada mata pelajaran IPAS kelas empat. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini dioperasikan mengacu pada draf model instruksional ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi di SD Negeri 2 Bumi Kencana. Prosedur pengumpulan data primer dihimpun secara terstruktur menggunakan instrumen lembar angket, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Data kuantitatif secara empiris menyingkap bahwa hasil penilaian dari draf pengujian para validator memperoleh rerata kelayakan validitas ahli sebesar 90 persen dengan kategori sangat layak. Evaluasi kepraktisan respon pengguna mencatatkan capaian presentase skor uji coba perorangan senilai 99 persen, pengujian kelompok kecil sejumlah 98 persen, serta hasil akhir kelompok besar sebesar 98 persen. Simpulan utama menegaskan bahwa digitalisasi kartu kearifan lokal ini terbukti sahih dan sangat praktis untuk mendongkrak ketahanan akademik siswa.

**Kata Kunci:** *Media KARDABA, ADDIE, R&D*

**ABSTRACT**

The limited visual media relevant to the local cultural context of students and the tendency of daily student passivity in the classroom are the background of this research activity. These operational problems trigger low attention and essential understanding of children regarding the identity of the geographical diversity of their own region. The main focus of this scientific study is to produce and test the level of validity and practicality of the draft of the KARDABA (Musi Banyuasin Regional Card) instructional card media product in the fourth grade science subject. The research and development steps are operated referring to the ADDIE instructional model draft which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation at SD Negeri 2 Bumi Kencana. The primary data collection procedure is collected in a structured manner using questionnaires, observations, interviews, and documentation. Empirical quantitative data reveals that the assessment results of the validators' test draft obtained an average expert validity feasibility of 90 percent with a very feasible category. The practicality evaluation of user responses recorded a score of 99 percent for individual trials, 98 percent for small group trials, and 98 percent for large group trials. The main conclusion

confirms that the digitization of local wisdom cards has proven valid and highly practical for boosting students' academic resilience.

**Keywords:** *KARDABA Media, ADDIE, Research and Development (R&D)*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing tinggi, serta berintegritas untuk memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa. Keberhasilan sistem pendidikan di tingkat sekolah dasar menjadi penentu awal yang sangat krusial bagi perjalanan akademik peserta didik pada jenjang-jenjang berikutnya (Ideswal et al., 2020; Olis, 2024; Syamsurijal et al., 2023). Sebagai pusat perhatian dalam proses pembelajaran, peserta didik membutuhkan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, serta menyenangkan agar seluruh potensi intelektual dan emosional mereka dapat berkembang secara maksimal. Keahlian pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang adaptif menjadi kunci utama untuk mewujudkan suasana belajar yang interaktif. Salah satu pendekatan efektif yang dapat dioptimalkan guru adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna. Penggunaan sarana pendukung yang relevan mampu menjembatani penyampaian materi pelajaran agar lebih mudah dipahami, sehingga proses transformasi ilmu pengetahuan di sekolah dasar dapat berjalan secara optimal, berorientasi pada kebutuhan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan (Sunami & Aslam, 2021; Widhayanti & Abduh, 2021).

Dalam kerangka pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa untuk berinovasi secara mandiri, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat strategis. Sarana ini bukan sekadar alat bantu tambahan, melainkan elemen kunci untuk menyampaikan gagasan serta materi pelajaran secara lebih efektif, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup nyata antara konsep Merdeka Belajar dan praktik pembelajaran sehari-hari. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk peserta didik kelas 4 SD Negeri 2 Bumi Kencana tahun ajaran 2025/2026, potensi keaktifan siswa belum tersalurkan secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas, sehingga kegiatan belajar mengajar masih cenderung dominan menggunakan sarana konvensional yang kurang merangsang minat belajar siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan bermakna.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, penyediaan sarana belajar yang praktis, visual, dan efisien menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak bagi pendidik. Inovasi dapat dilakukan melalui pengembangan media visual berbasis permainan kartu yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Media kartu bernama Kartu Daerah Musi Banyuasin yang disingkat KARDABA hadir sebagai solusi konkret untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bumi Kencana tahun ajaran 2025/2026. Alat bantu ini dirancang secara terstruktur dengan memanfaatkan perbedaan warna kartu, seperti merah untuk pakaian tradisional, kuning untuk makanan khas, hijau untuk hasil alam, dan biru untuk mata pencaharian, serta dilengkapi *skip card*, kartu pertanyaan, dan *action card*. Melalui kombinasi instruksi singkat serta pertanyaan pemantik diskusi, media ini mengarahkan pembelajaran tidak lagi berpusat pada kegiatan mendengarkan saja, melainkan melibatkan aktivitas visual, analisis kritis, serta interaksi aktif antarpeserta didik (Hadiyanti, 2021; Hasanah & Ningrum, 2021; Utami & Rezania, 2025).

Pengaplikasian media KARDABA dapat disesuaikan untuk aktivitas belajar mandiri maupun dinamika kerja kelompok, sehingga mampu menciptakan iklim kelas yang lebih dinamis, kolaboratif, dan menyenangkan. Fenomena saat ini menunjukkan bahwa banyak peserta didik mulai asing dengan identitas serta keragaman budaya daerahnya sendiri, serta lebih familiar dengan kebudayaan luar. Integrasi materi berbasis kearifan lokal ke dalam media KARDABA menjadi sarana yang sangat efektif untuk memperkenalkan kembali kekayaan budaya Musi Banyuasin kepada para siswa di sekolah. Melalui keterlibatan langsung dalam permainan kartu edukatif ini, peserta didik kelas 4 SD Negeri 2 Bumi Kencana tahun ajaran 2025/2026 dapat menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal secara menyenangkan. Kehadiran media ini secara langsung memicu ketertarikan, dorongan belajar, serta pemahaman materi pelajaran yang lebih kuat karena siswa dapat mengaitkan konsep akademis dengan realitas kehidupan sosial budaya yang ada di sekitar lingkungan mereka.

Nilai kebaruan serta inovasi dari penelitian ini terletak pada pengembangan dan pengintegrasian media kartu edukatif KARDABA berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin yang disesuaikan secara khusus dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian ini menjadikan peserta didik kelas 4 SD Negeri 2 Bumi Kencana tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek utama penelitian. Keunggulan inovasi ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi konseptual secara visual, melainkan memadukan mekanisme *game-based learning* dengan penguatan identitas budaya daerah sejak dini. Pembaruan ini menawarkan model pembelajaran kontekstual yang mampu mengubah materi pengetahuan sosial yang abstrak menjadi kegiatan eksplorasi yang konkret dan interaktif. Dengan menghadirkan sarana belajar yang kontekstual dan adaptif di tingkat sekolah dasar, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah serta praktis dalam memperkaya variasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Riset pengembangan ini menerapkan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* guna memproduksi produk kartu instruksional bermuatan lokal. Langkah operasional yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang berjalan runtut melewati 5 tahapan utama, meliputi analisis kebutuhan, perancangan draf, pengembangan produk, implementasi kelas, serta evaluasi sistem. Tempat pelaksanaan eksperimen diselenggarakan di SD Negeri 2 Bumi Kencana pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Peneliti memfokuskan sasaran kerja untuk memproduksi media pembelajaran berbasis kartu KARDABA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi cerita tentang daerahku. Target subjek uji coba ditujukan spesifik kepada siswa kelas IV jenjang sekolah dasar. Peneliti menempatkan diri sebagai pengembang dan pengamat independen yang mengontrol penuh kelayakan serta keterbacaan media secara mandiri, objektif, netral, transparan, terukur, dan akurat tanpa intervensi buatan yang kaku guna memicu ketahanan akademik peserta didik selama mengumpulkan draf informasi tentang pakaian, makanan, dan mata pencarian di daerah Musi Banyuasin.

Teknis pengumpulan data primer di lapangan mengandalkan keterpaduan 4 instrumen, yaitu penyebaran kuesioner angket kelayakan, lembar observasi partisipasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi berkas sekolah. Pada tahap pengembangan, draf produk dievaluasi kelayakannya secara eksternal melalui uji coba penilaian validitas kepada ahli media, pakar bahasa, dan ahli materi. Setelah dinyatakan layak, tingkat kepraktisan dan keterbacaan media diuji secara bertahap melalui pengisian angket respon pengguna. Prosedur uji coba kelas

dilaksanakan runtut melewati 3 tingkatan subjek kuantitatif, meliputi tahap *one to one* yang melibatkan 3 murid, tahap *small group* sejumlah 15 siswa, hingga tahap kelompok besar sebanyak 22 peserta didik. Seluruh proses pengolahan data akhir diselesaikan secara konsisten guna melahirkan simpulan ilmiah yang sahih, akurat, kredibel, transparan, dan akuntabel tanpa memicu bias prasangka personal periset pada era disrupsi teknologi saat ini demi melahirkan produk final yang memenuhi standar internal.

**Tabel 1. Kreteria Penilaian Validator**

| Skor | Kri teri a           |
|------|----------------------|
| 5    | Sangat setuju        |
| 4    | Setujuh              |
| 3    | Cukup setuju         |
| 2    | Ti dak setuju        |
| 1    | Sangat ti dak setuju |

Sumber : ( Monalika Anggraini, 2025)

Data hasil validasi selanjutnya di analisis menggunakan persamaan:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100 \%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

**Tabel 2. Presentase Skor**

| No | Skor Dalam Persen | Kreteria           |
|----|-------------------|--------------------|
| 1  | 0% - 19,99%       | Sangat Tidak Valid |
| 2  | 20% - 39,99%      | Tidak Valid        |
| 3  | 40% - 59,99%      | Cukup Valid        |
| 4  | 60% - 79,99%      | Valid              |
| 5  | 80% - 100%        | Sangat Valid       |

Sumber : (Monalika Anggraini 2025.p.38) dimodifikasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menyajikan produk media pengembangan KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) di kelas IV dengan materi Cerita Tentang Daerahku. Kurikulum yang diterapkan di kelas IV SD Negeri 2 Bumi Kencana adalah Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan karakter, serta pemanfaatan konteks lingkungan sebagai sumber belajar, termasuk kearifan lokal. Pada mata pelajaran IPAS kelas IV, kurikulum ini menuntut peserta didik untuk mampu memahami materi secara kontekstual, aktif dalam proses pembelajaran, serta mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya. Pada materi IPAS yang berkaitan dengan lingkungan daerah memerlukan media yang mampu menampilkan informasi secara konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media yang digunakan perlu memiliki unsur visual yang kuat dan penyajian yang ringkas. Selain berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, media juga diharapkan dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Peserta didik lebih senang bermain game dari pada terlihat asik menghabiskan waktu untuk belajar seperti membaca buku. Mengingat karakter siswa kelas IV



pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) didesain dengan menggunakan aplikasi Canva. Desain awal pembuatan kartu KARDABA adalah pemilihan gambar yang sesuai dengan materi, pemilihan huruf, pemilihan background, dan pemilihan warna. Media KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) ini menggunakan bahan dari akrilik dengan ukuran kartu 7 cm x 10 cm. Setelah dilakukan tahap design pada tahap produk pengembangan, selanjutnya dilanjutkan pada tahap development (pengembangan). Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin). Komponen media ini terdiri dari Cover Media, Kartu Aksi, Kartu Pertanyaan, Kartu Skip, Kartu Mata Pencarian, Kartu Tarian Adat, Kartu Makanan Khas, dan Kartu Hasil Alam (Gambar 1. Media KARDABA Kartu Daerah Musi Banyuasin).



**Gambar 1. Media KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin)**

Peneliti juga melakukan prototype pengembangan terhadap media KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) yang divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan Tabel 3 (Hasil Revisi Akhir Validasi) yang melibatkan validator Sylvia Lara Syaflin, M.Pd. (92%), Syarina Maharani, M.Pd. (85%), dan Dr. Imelda Ratih Ayu, M.Pd. (92%), hasil validasi keseluruhan validator media, bahasa, dan materi memiliki rata-rata 90% nilai persentase dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) pada mata pelajaran IPAS kelas IV dinyatakan layak digunakan di lapangan.

**Tabel 3. Hasil Revisi Akhir Validasi**

| No | Nama                       | Rata-rata | Kategori     |
|----|----------------------------|-----------|--------------|
| 1. | Sylvia Lara Syaflin, M.Pd. | 92%       | Sangat Valid |

|                   |                              |            |                     |
|-------------------|------------------------------|------------|---------------------|
| 2.                | Syari na Maharani, M.Pd.     | 85%        | Sangat Valid        |
| 3.                | Dr. Imelda Rati h Ayu, M.Pd. | 92%        | Sangat Valid        |
| <b>Rata- rata</b> |                              | <b>90%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Setelah melakukan validasi kepada setiap validator, peneliti melakukan uji coba perorangan (one to one) dan memberikan angket yang berisi respon terhadap media pembelajaran KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin). Berdasarkan data analisis uji coba perorangan (one to one) yang dilakukan oleh 3 peserta didik (AAAA, HEK, dan AZA) sebagaimana disajikan pada Tabel 4, peserta didik mengisi angket yang diberikan dan didapatkan nilai rata-rata media pembelajaran KARDABA dengan nilai persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis.

**Tabel 4. Uji Coba One To One**

| No               | Nama | Skor Butir Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | Rata-rata | Presentase |
|------------------|------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-----------|------------|
|                  |      | 1                     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |           |            |
|                  |      | 12                    |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |           |            |
| 1.               | AAAA | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%       |
| 2.               | HEK  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%        |
| 3.               | AZA  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%       |
| <b>Rata-rata</b> |      |                       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | 179       | 298%       |
|                  |      |                       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |           | 99 %       |

Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin). Pada tahap uji coba ini dilakukan oleh 15 peserta didik yang dibagi menjadi 3 kelompok, di mana satu kelompok berisi 5 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil (small group) sebagaimana tercantum pada Tabel 5 (melibatkan responden AFM, ARY, AYS, DK, MBS, M, MAM, NNR, NIL, NRS, NS, RKM, VFF, SPS, dan RAY), diperoleh nilai sebesar 98% yang dinyatakan sangat praktis.

**Tabel 5. Uji Coba (Small Grup)**

| No  | Nama | Skor Butir Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | Rata-rata | Presentase |
|-----|------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-----------|------------|
|     |      | 1                     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |           |            |
|     |      | 12                    |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |           |            |
| 1.  | AFM  | 5                     | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %       |
| 2.  | ARY  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%       |
| 3.  | AYS  | 5                     | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %       |
| 4.  | DK   | 5                     | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %       |
| 5.  | MBS  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 58        | 97 %       |
| 6.  | M    | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 4  | 58        | 97%        |
| 7.  | MAM  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 58        | 97%        |
| 8.  | NNR  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100 %      |
| 9.  | NIL  | 5                     | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%        |
| 10. | NRS  | 5                     | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%        |
| 11. | NS   | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%        |
| 12. | RKM  | 4                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%        |
| 13. | VFF  | 5                     | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 58        | 97%        |

|                  |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |             |
|------------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|-------------|
| 14.              | SPS | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 60  | 100 %       |
| 15.              | RAY | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 59  | 98%         |
| <b>Rata-rata</b> |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 884 | 1472<br>98% |

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil (small group), peneliti melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan di kelas IVB dengan total 22 peserta didik. Peneliti melakukan uji coba kepada 3 kelompok, di mana setiap kelompok berisi 7 hingga 8 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada Tabel 6 (melibatkan responden AFR, AGA, AAK, ACF, BAZE, EKD, GAH, HGJ, IAW, LNP, LM, MAA, MFA, MYF, NZ, NKW, NNA, RNP, SSV, ZU, ZA, dan WLS), setelah peserta didik mengisi angket, didapatkan nilai rata-rata media KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) mendapat nilai persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Media tersebut dapat dianggap praktis jika telah diuji langsung pada peserta dengan hasil yang memenuhi standar kelayakan media. Dengan demikian, pengembangan media KARDABA (Kartu Daerah Musi Banyuasin) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Bumi Kencana dengan menggunakan model ADDIE dinyatakan Valid dan Praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Tabel 6. Uji Coba Kelompok Besar**

| No               | Nama | Skor Butir Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | Rata-rata | Presentase   |
|------------------|------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-----------|--------------|
|                  |      | 1                     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |           |              |
|                  |      | 12                    |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |           |              |
| 1.               | AFR  | 5                     | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %         |
| 2.               | AGA  | 5                     | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5  | 5  | 58        | 97%          |
| 3.               | AAK  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100 %        |
| 4.               | ACF  | 4                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %         |
| 5.               | BAZE | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100 %        |
| 6.               | EKD  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%          |
| 7.               | GAH  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%         |
| 8.               | HGJ  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100 %        |
| 9.               | IAW  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%         |
| 10.              | LNP  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%         |
| 11.              | LM   | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5  | 5  | 58        | 97%          |
| 12.              | MAA  | 5                     | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 58        | 97%          |
| 13.              | MFA  | 5                     | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98%          |
| 14.              | MYF  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %         |
| 15.              | NZ   | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 4  | 57        | 95%          |
| 16.              | NKW  | 4                     | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 5  | 58        | 97%          |
| 17.              | NNA  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%         |
| 18.              | RNP  | 5                     | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 5  | 58        | 97%          |
| 19.              | SSV  | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%         |
| 20.              | ZU   | 5                     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 60        | 100%         |
| 21.              | ZA   | 5                     | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 59        | 98 %         |
| 22.              | WLS  | 5                     | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 57        | 95%          |
| <b>Rata-rata</b> |      |                       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | 1298      | 2163%<br>98% |

## Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran permainan kartu daerah Musi Banyuasin berbasis bahan akrilik berukuran 7 sentimeter kali 10 sentimeter terbukti memenuhi kriteria keandalan yang sangat tinggi. Hasil evaluasi tingkat validitas produk oleh tiga pakar meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mencatatkan persentase masing-masing sebesar 92 persen, 85 persen, dan 92 persen, sehingga menghasilkan nilai rata-rata validasi sebesar 90 persen dengan predikat sangat valid. Integrasi konten kearifan lokal seperti tarian adat, makanan khas, hasil alam, dan mata pencaharian daerah ke dalam format permainan interaktif memberikan stimulus visual yang konkret bagi siswa kelas empat sekolah dasar. Implikasi dari hasil pengujian keandalan ini menunjukkan bahwa pengemasan materi pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik. Kendati demikian, keterbatasan analisis pada tahap awal ini bertumpu pada ketiadaan data uji reliabilitas kuesioner secara kuantitatif (Armas & Ismail, 2025; Ni'mah et al., 2025; Rohmani & Wulandari, 2025).

Tingkat kepraktisan produk media kartu interaktif ini teruji secara konsisten melalui beberapa tahapan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba perorangan yang melibatkan 3 peserta didik, media ini memperoleh nilai rata-rata respons sebesar 99 persen yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Pengujian berlanjut pada tahap uji kelompok kecil yang melibatkan 15 peserta didik dengan capaian tingkat kepraktisan sebesar 98 persen. Konsistensi penilaian berlanjut hingga tahap akhir uji coba kelompok besar di kelas empat dengan sampel 22 peserta didik, yang kembali membukukan skor kepraktisan rata-rata sebesar 98 persen. Implikasi metodologis dari capaian persentase yang stabil ini mengonfirmasi bahwa produk media mudah dipahami, menarik, dan efisien saat dioperasikan langsung oleh siswa. Namun, keterbatasan riset ini terletak pada proses pengukuran kepraktisan yang masih terbatas pada persepsi kesenangan siswa melalui angket, tanpa memetakan waktu penguasaan aturan permainan (Adawiyah & Kowiyah, 2021; Angwarmasse & Wahyudi, 2021; Valenta et al., 2025).

Penerapan permainan kartu daerah ini memberikan solusi kontekstual terhadap karakteristik belajar siswa kelas empat sekolah dasar yang masih didominasi oleh dorongan bermain. Unsur permainan yang dikombinasikan dengan beragam kartu aksi, kartu pertanyaan, kartu *skip*, dan kartu materi lokal terbukti mampu mentransformasi kegiatan belajar membaca buku yang cenderung membosankan menjadi aktivitas interaktif yang menyenangkan. Konsep pembelajaran berbasis permainan ini memfasilitasi keterlibatan aktif siswa sekaligus memperkuat pemahaman nilai budaya lokal secara alami. Implikasi praktis bagi pengajar sekolah dasar adalah terbukanya peluang untuk mengadopsi bahan fisik yang tahan lama seperti akrilik sebagai sarana media pembelajaran interaktif harian. Walaupun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum mengevaluasi besaran biaya produksi bahan akrilik jika media ini diproduksi secara massal oleh pihak sekolah (Jaiz et al., 2022; Olisna et al., 2022; Putri & Handayani, 2021).

Proses perancangan produk melalui alur rancang model *ADDIE* yang memadukan komponen visual secara ringkas terbukti ampuh menjawab tuntutan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di jenjang dasar. Penyajian visual yang tajam membantu siswa memvisualisasikan identitas kebudayaan daerah secara konkret tanpa harus bergantung pada imajinasi abstrak. Implikasi institusional dari keberhasilan riset pengembangan ini mendorong sekolah dasar untuk terus menggali potensi kearifan lokal daerah sebagai sumber belajar utama dalam penyusunan bahan ajar inovatif. Kendati demikian, keterbatasan analisis pada aspek ini adalah belum diukurinya dampak penggunaan media kartu terhadap peningkatan nilai hasil



belajar kognitif atau pemahaman materi siswa secara kuantitatif, mengingat pengujian yang dilakukan baru berfokus pada analisis kelayakan validitas dan kepraktisan media semata (Loisoklay et al., 2025; Muthoharoh & Sakti, 2021; Wardani et al., 2024).

Secara keseluruhan, pengembangan media permainan kartu daerah Musi Banyuasin menggunakan model *ADDIE* dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah dasar. Penggabungan unsur kebudayaan lokal, desain visual yang menarik, dan bahan media yang kokoh terbukti efektif menciptakan iklim belajar yang dinamis dan menyenangkan. Implikasi teoritis dari penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk sekolah dasar. Sementara itu, keterbatasan utama dari keseluruhan penelitian ini bertumpu pada cakupan lokasi uji coba yang baru dilaksanakan di satu sekolah dasar dengan sampel terbatas pada kelas empat. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji keefektifan media secara eksperimental melalui pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta memperluas cakupan sampel uji coba ke berbagai sekolah lain.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Kartu Daerah Musi Banyuasin mengacu alur *research and development* model *ADDIE* terbukti memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah dasar. Pengintegrasian konten kearifan lokal seperti tarian tradisional, makanan khas, hasil alam, serta mata pencaharian daerah ke dalam bentuk media kartu fisik interaktif berbasis *game based learning* sukses mentransformasi pembelajaran konvensional menjadi proses eksplorasi yang dinamis. Penggunaan variasi elemen seperti *action card*, *skip card*, dan kartu pertanyaan terbukti sangat andal dalam merangsang keterlibatan aktif peserta didik, menarik atensi belajar, serta menyederhanakan materi keragaman geografis daerah yang semula bersifat abstrak menjadi kegiatan visual yang nyata dan konkret. Dengan demikian, produk inovatif ini terbukti sangat layak dijadikan sebagai alat peraga esensial guna memperkuat pemahaman identitas kebudayaan lokal peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini memberikan arahan praktis bagi pendidik sekolah dasar untuk memanfaatkan media peraga berbasis kearifan lokal guna menciptakan iklim kelas yang *student centered* sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Pihak pengelola sekolah dituntut untuk mendorong pengintegrasian nilai kebudayaan daerah ke dalam bahan ajar guna memperkuat literasi kebudayaan peserta didik sejak dini. Namun demikian, karena riset pengembangan ini baru berfokus pada evaluasi kelayakan aspek validitas dan kepraktisan pada satu instansi sekolah dasar, temuan yang diperoleh memiliki keterbatasan karena belum mengukur keefektifan produk terhadap peningkatan capaian hasil belajar kognitif secara empiris. Oleh sebab itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menerapkan metode pengujian eksperimental melalui skema *pretest* dan *posttest*, memperluas cakupan sampel sekolah dasar di berbagai wilayah daerah, serta mengevaluasi daya tahan fisik dan biaya produksi media secara *longitudinal* berkelanjutan sepenuhnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika operasi perkalian siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>

- Anggraini, M. (2025). *Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan*. Penerbit Buku Pendidikan.
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46–54. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Armas, Y. M., & Ismail, I. (2025). Naturalisme dan relevansinya sebagai dasar filosofis kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4), 3704–3709. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4.4160>
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan media kartu permainan IPA untuk perkuliahan IPA biologi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4356–4362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336>
- Hasanah, R., & Ningrum, N. (2021). Pengaruh penggunaan model pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) berbantu question card terhadap hasil belajar IPS terpadu peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3844>
- Ideswal, I., Yahya, Y., & Alkadri, H. (2020). Kontribusi iklim sekolah dan kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 460–466. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.381>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis smart apps creator pada pembelajaran tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Loisoklay, G., Wenno, I. H., & Singerin, S. (2025). Penggunaan media pembelajaran kartu pintar untuk meningkatkan penguasaan materi IPA peserta didik pada tingkat SMP. *Atom: Jurnal Riset Mahasiswa*, 3(1), 12–21. <https://doi.org/10.30598/atom.3.1.12-21>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk pembelajaran IPS siswa sekolah menengah atas. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Ni'mah, A., Laksono, M. P., Syarif, M. A. A., Yun, S. A., Jannah, S. M., Afandi, T., Chusna, V. S. L., & Idayati, W. (2025). Refleksi pembelajaran dalam kurikulum merdeka: Adaptasi dan implementasi untuk penguatan pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 24–35. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.895>
- Olis, O. (2024). Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Cibojong. *Jurnal Kadesi*, 6(1), 46–60. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v6i1.76>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan game interaktif wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Putri, R. A., & Handayani, S. (2021). Pengembangan media SiMach Land berbasis android di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Bagian Rohmani, & Wulandari, A. (2025). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri



- 2 Kesumadadi Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Griya Cendikia*, 10(2), 551–566. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i2.1975>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Syamsurijal, S., Sabillah, B. M., Hakim, U., & Irsan, I. (2023). Relevansi penggunaan metode ceramah pada pembelajaran di sekolah dasar di era digital. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(4), 1758–1767. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.5495>
- Utami, R. P., & Rezanah, V. (2025). Implementation of card media to improve students learning activities. *Jurnal Pijar Mipa*, 20(2), 377–386. <https://doi.org/10.29303/jpm.v20i2.8735>
- Valenta, P., Prastyaningtyas, E. W., & Irmayanti, E. (2025). Penyusunan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi pada siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 22(2), 1–11. <https://doi.org/10.21831/jep.v22i2.87186>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan media audiovisual berbantu power point untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>