

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu kuartet KABULOK KOMAD yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya lokal, kelas IV SD di Kota Madiun.
2. Media pembelajaran kartu kuartet KABULOK KOMAD yang dihasilkan praktis dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya lokal, kelas IV SD di Kota Madiun.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian mengenai pengembangan media kartu kuartet KABULOK KOMAD memiliki beberapa implikasi penting sebagai berikut:

1. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik. Temuan bahwa media ini valid dan layak membuktikan bahwa penggabungan konten kearifan lokal ke dalam media visual yang praktis dapat menjadi solusi atas

keterbatasan sumber belajar yang kontekstual. Hal ini mendukung teori belajar konstruktivisme, di mana peserta didik membangun pemahamannya melalui interaksi dengan media yang dekat dengan lingkungan sosial budayanya sendiri (Kota Madiun).

2. Secara praktis, media kartu kuartet KABULOK KOMAD memberikan alternatif inovatif bagi guru untuk menyampaikan materi IPAS yang dianggap abstrak atau membosankan menjadi lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan media ini berimplikasi pada perubahan pola mengajar guru dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*), sehingga tercipta suasana *joyful learning* di kelas. Dan bagi peserta didik, efektivitas media yang ditunjukkan melalui peningkatan minat dan hasil belajar memberikan implikasi bahwa peserta didik lebih mudah menyerap nilai-nilai keragaman budaya lokal jika disampaikan melalui aktivitas bermain yang kompetitif namun edukatif. Hal ini menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas lokal Kota Madiun sejak dini. Serta bagi sekolah dan Dinas Pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembuat kebijakan pendidikan di Kota Madiun untuk terus mendorong pengembangan media pembelajaran berbasis muatan lokal. Implikasinya adalah perlunya standarisasi atau dukungan produksi media serupa guna mendukung kurikulum yang relevan dengan kebutuhan daerah, serta mengoptimalkan sarana prasarana yang ada untuk meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan kepada:

1. Kepala Sekolah

- a. Memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai untuk pengembangan dan penerapan media kartu kuartet dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menambahkan media kartu kuartet KABULOK KOMAD di sudut baca kelas atau perpustakaan sekolah.
- b. Mengapresiasi dan menghargai kepada pendidik dan peserta didik yang berprestasi dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet, baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun materi.
- c. Mengawasi dan mengevaluasi kinerja pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media kartu kuartet, serta memberikan saran dan masukan yang konstruktif untuk perbaikan.
- d. Menjalinkan kerjasama dengan pihak-pihak terkait, seperti dinas pendidikan, perguruan tinggi, atau lembaga penelitian, untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas media kartu kuartet yang digunakan dalam pembelajaran IPAS.

2. Pendidik

- a. Memahami dan menguasai media kartu kuartet KABULOK KOMAD yang digunakan baik dalam pembelajaran IPAS maupun pembelajaran lainnya, serta dapat mengimplementasikannya dengan tepat dan efektif sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran.

- b. Memotivasi dan membimbing peserta didik dalam menggunakan media kartu kuartet KABULOK KOMAD, serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan tanggung jawab peserta didik dalam belajar.
 - c. Memberikan evaluasi dan umpan balik kepada peserta didik tentang hasil belajar mereka dengan media kartu kuartet KABULOK KOMAD, serta dapat mengatasi kesulitan dan hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran.
 - d. Mengembangkan dan memperbaharui media kartu kuartet KABULOK KOMAD yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, serta dapat berinovasi dan berkreasi dalam membuat media kartu kuartet yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.
3. Peserta Didik
- a. Menggunakan media kartu kuartet KABULOK KOMAD sebagai sumber belajar yang menyenangkan dan bermanfaat. Peserta didik dapat membaca, memahami, dan menerapkan konsep-konsep IPAS yang disampaikan dalam media kartu kuartet sesuai dengan materi tentang keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal.
 - b. Para peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPAS dengan media kartu kuartet KABULOK KOMAD. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, atau menyampaikan pendapat mereka tentang media kartu kuartet yang

digunakan. Peserta didik juga dapat memberikan masukan atau saran untuk perbaikan media kartu kuartet di masa mendatang.

- c. Mengembangkan kreativitas dan minat mereka terhadap IPAS dengan media kartu kuartet. Peserta didik dapat mencoba membuat kartu kuartet sendiri baik yang berkaitan dengan materi IPAS ataupun materi pelajaran lainnya. Peserta didik juga dapat mencari dan memanfaatkan kartu kuartet lain yang berhubungan dengan IPAS atau cerita tentang keragaman budaya daerah lain bahkan keragaman budaya nusantara.

4. Peneliti

- a. Mengembangkan media kartu kuartet pada tingkat kelas dan materi yang berbeda dengan menggunakan instrument yang lebih simple, namun tetap mendalam.
- b. Penelitian dapat dikembangkan untuk mengukur dampak media kartu kuartet pada aspek penanaman karakter peserta didik sesuai dengan budaya lokal daerahnya.
- c. Dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan kreatif pada media kartu kuartet, sesuai dengan materi yang ditentukan, untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Dikembangkan agar dapat diakses secara digital atau dengan menggunakan QR Code.