PENGEMBANGAN MEDIA *P-CARD* BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MATERI HAK DAN KEWAJIBAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Shabrina Veranika Putri Berliana[1], Wahid Ibnu Zaman[2], Ika Santia[3]

[1,2,3]*Universitas Nusantara PGRI Kediri*
E-mail : sabrinaavpb@gmail.com[1], wahidibnu@unpkediri.ac.id[2] , ikasantia@unpkediri.ac.id[3*]

ABSTRACT

This development research is motivated by the low understanding of fourth grade elementary school students regarding the rights and obligations material in the Pancasila Education subject. In addition, the learning process is still dominated by lecture methods and the use of limited teaching materials so that students are less active and less motivated in participating in learning. One alternative developed is a P-Card media based on local wisdom that contains various examples of rights and obligations in everyday life that are linked to local culture and environment. The method used in this research is research and development R&D with the ADDIE development model. The research subjects were 28 fourth grade students, consisting of 8 students in the limited trial and 20 students in the broad trial. The results of the study showed that (1) The validity of the media expert obtained 90% and the material expert obtained 88%, thus obtaining an average validity score of 89% with a very valid category, (2) The practicality of the media obtained a score of 90% with a very practical category and can be used without any improvements, and (3) Effectiveness based on the results of extensive trials obtained a score of 89% with a very effective category. Based on these results, the P-Card media based on local wisdom was declared feasible, practical, and effective to be used as a learning medium in the Pancasila Education subject on the rights and obligations material for fourth grade elementary school students.

Keywords : *P-Card Media, Local Wisdom, Rights and Obligations Material, Fourth Grade Students of Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan bahan ajar yang terbatas sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif yang dikembangkan adalah media *P-Card* berbasis kearifan lokal yang memuat berbagai contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan budaya dan lingkungan lokal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV, terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kevalidan dari ahli media mendapatkan sebesar 90% dan ahli materi mendapatkan sebesar 88%, sehingga memperoleh rata-rata skor kevalidan sebesar 89% dengan kategori sangat valid, (2) Kepraktisan media memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan, serta (3) Keefektifan berdasarkan hasil uji coba luas memperoleh skor sebesar 89% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media *P-Card* berbasis kearifan lokal dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Media P-Card, Kearifan Lokal, Materi Hak dan Kewajiban, Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan sikap kebangsaan peserta didik sejak dini. Salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah hak dan kewajiban, yang bertujuan menumbuhkan sikap tanggung jawab, menghargai hak orang lain, serta memahami peran sebagai warga negara. Pembelajaran yang kontekstual diperlukan agar siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara nyata (Sari, 2023; Widayanti et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Burengan 3, pembelajaran materi hak dan kewajiban masih didominasi penggunaan LKPD dan buku cetak dengan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 15 dari 28 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, dengan rata-rata nilai kelas masih berada pada angka 60.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media yang menarik, seperti tampilan visual yang memadukan gambar dan elemen interaktif, dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah *P-Card* (Pancasila *Card*), yang dirancang secara menarik dan berbasis kearifan lokal. Media *P-Card* berbasis kearifan lokal dikembangkan sebagai media pembelajaran berbentuk kartu yang memadukan materi hak dan kewajiban dengan budaya lokal Kediri.

Pada konteks tersebut, pengembangan media *P-Card* (Pancasila *Card*) berbasis kearifan lokal merupakan salah satu alternatif inovatif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV secara lebih menyenangkan dan bermakna, karena media ini mengintegrasikan permainan kartu edukatif dengan muatan lokal yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret peserta didik.

Media *P-Card* memiliki beberapa keunggulan, yaitu menyajikan materi secara visual dan interaktif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menghubungkan nilai-nilai Pancasila. Menurut Akhmad (2019:26), "Keberagaman budaya ini meliputi ras, suku, bangsa, hingga bahasa. Penggabungan unsur-unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran, seperti *P-Card*, diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya dalam materi hak dan kewajiban, dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Safitri, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memadukan elemen visual, permainan, dan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter positif secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penggunaan media *P-Card* yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dengan kearifan lokal diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, serta berorientasi pada pembentukan karakter siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Media *P-Card* ini dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi Hak dan Kewajiban dengan pendekatan kearifan lokal yang relevan dengan lingkungan mereka, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Jeklin,

2021). Lebih lanjut, media *P-CARD* juga berpotensi mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagaimana yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka.)

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *P-Card* berbasis kearifan lokal Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV sekolah dasar, serta mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *P-Card* berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dengan model pembelajaran PBL serta mengetahui kelayakan dan sejauh mana media tersebut efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media *P-Card* berbasis kearifan lokal Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Burengan 3 Kota Kediri pada tahun 2025. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV, guru kelas IV, ahli materi, dan ahli media. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa dan uji coba luas yang melibatkan 20 siswa.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, analisis materi, serta tujuan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi penyusunan materi, perancangan media *P-Card*, penyusunan perangkat pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Tahap *Development* dilakukan dengan pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi berdasarkan saran validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui penerapan media *P-Card* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Hak dan Kewajiban. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validitas dari ahli materi dan ahli media serta data kepraktisan dari guru dan siswa. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *P-Card* berbasis kearifan lokal.

Tahap uji coba produk dilakukan dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa pretest dan posttest kepada peserta didik, serta angket tanggapan guru serta tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan, yaitu media *P-Card* pada materi hak dan kewajiban. Data hasil tes digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, Tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada 28 siswa kelas IV yang dipilih dari seluruh peserta didik, termasuk siswa yang belum mengikuti uji coba terbatas. Uji coba ini

bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan pemahaman konseptual pada materi hak dan kewajiban.

Tahap awal penelitian diawali dengan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui angket yang disusun oleh peneliti. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi tingkat validitas produk. Instrumen tes terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal isian yang disusun berdasarkan indikator materi hak dan kewajiban. Setiap butir soal memiliki empat pilihan jawaban dengan satu jawaban benar. Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Instrumen tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran untuk memastikan kesesuaian isi dan konstruk sebelum digunakan dalam penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis validitas dan kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil penilaian validator, guru, dan siswa, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Analisis keefektifan dilakukan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *P-Card* berbasis kearifan lokal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan analisis kinerja dan analisis kebutuhan *(need assessment).* Analisis tersebut dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Burengan 3 dengan responden guru dan siswa kelas IV pada bulan Mei 2026.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki beberapa komponen utama, meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi hak dan kewajiban, latihan soal, LKPD, serta evaluasi pembelajaran yang dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa. Setiap komponen disusun secara sistematis sebagai upaya mendukung implementasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi secara bertahap. Penyusunan komponen media yang sistematis ini sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan keselarasan antara tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik (Shabrina et al., 2025). Desain media pembelajaran interaktif yang dikembangkan selanjutnya disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik, produk yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan isi dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk sebelum diimplementasikan di lapangan (Gustina et al., 2024). Hasil penilaian dari para ahli materi dan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil penilaian dari para ahli materi dan media

Assessment	Persentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi tahap pertama pada aspek kedalaman materi, penyempurnaan indikator pembelajaran, perbaikan redaksi bahasa agar lebih komunikatif, konsistensi tata letak, serta penambahan petunjuk penggunaan media sebelum dilaksanakan uji coba kepada peserta didik. Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dilakukan beberapa perbaikan terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Rincian. rekapitulasi hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil validasi ahli

No	Bukti	Temuan Evaluasi	Perbaikan
1.	Masukan dari ahli materi	Kedalaman materi perlu diperjelas.	Menambahkan materi yang kurang.
2.	Validator materi	Indikator penomoran yang masih perlu diperbaiki.	Memperbaiki indikator penomoran.
3.	Validator media	Kurangnya petunjuk penggunaan pada kartu.	Penambahan petunjuk penggunaan.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi tahap pertama pada aspek kedalaman materi, penyempurnaan indikator penomoran, tata letak, serta penambahan petunjuk penggunaan media sebelum dilaksanakan uji coba kepada peserta didik. Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dilakukan beberapa perbaikan terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Tahapan revisi ini merupakan bagian dari proses penyempurnaan produk dalam penelitian dan pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna (Dinata & Kuswadi, 2025).

Tabel 3. Hasil rata – rata pretest dan postest

Kelompok	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Perbedaan
Kelompok kecil	58, 13	88,00	29,87
Kelompok Besar	54,50	97,00	42,50

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua tahap uji coba. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,13 menjadi 88,00 dengan selisih sebesar 29,87. Sementara itu, pada uji coba luas rata-rata nilai meningkat dari 54,50 menjadi 97,00 dengan selisih sebesar 42,50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *P-Card* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih rinci, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Kategori
Uji coba terbatas	0,71	Tinggi
Uji coba luas	0,93	Tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,71. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi karena berada pada rentang g > 0,7. Sementara itu, pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,93 yang juga termasuk dalam kategori tinggi.

Peningkatan hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa media *P-Card* berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Integrasi unsur kearifan lokal dalam media pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan kartu yang menarik secara visual serta aktivitas pembelajaran yang interaktif turut meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil uji keefektifan pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas, media *P-Card* berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi hak dan kewajiban. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest serta perolehan nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi.

Pembahasan

Media Pancasila *Card (P-Card)* berbasis kearifan lokal Kediri yang dikembangkan pada penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88%. Kedua hasil tersebut berada pada rentang 81%–100% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa, desain tampilan, kualitas ilustrasi, serta penyajian media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses belajar.

Selain valid secara teoritis, media *P-Card* juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa memperoleh persentase sebesar 98,25%, dan uji coba luas yang melibatkan 20 siswa memperoleh persentase sebesar 98,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pribadi (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik akan lebih mudah digunakan dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Yaumi (2018) yang menjelaskan bahwa media yang praktis akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif.

Pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa cenderung lebih mudah dipahami karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Wagiran (2012) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai budaya yang berkembang di

lingkungannya. Selain itu, penelitian oleh Fajarini (2014) menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat karakter peserta didik sekaligus meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan nyata.

Dari aspek keefektifan, media Pancasila Card *(P-Card)* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis menggunakan N-Gain pada uji coba terbatas menunjukkan nilai sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan pada uji coba luas diperoleh nilai sebesar 0,93 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa menggunakan media *P-Card* dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terjadi karena media menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep hak dan kewajiban. Temuan ini didukung oleh teori Dale (1969) yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan media visual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Keberhasilan media *P-Card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh desain media yang sederhana namun menarik. Pada sisi depan kartu disajikan gambar serta informasi mengenai kearifan lokal Kediri, sedangkan sisi belakang kartu berisi materi hak dan kewajiban serta pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayer (2021) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dalam media pembelajaran dapat meningkatkan proses pemahaman dan membantu siswa membangun pengetahuan secara lebih efektif.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media Pancasila Card *(P-Card)* berbasis kearifan lokal Kediri memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Selain membantu meningkatkan hasil belajar, media ini juga mampu mengenalkan serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal Kediri kepada peserta didik. Oleh karena itu, media *P-Card* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Pancasila *Card* (*P-Card*) berbasis kearifan lokal Kediri memiliki karakteristik edukatif, interaktif, dan kontekstual yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan skor pretest dan posttest dengan kategori N-Gain tinggi pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Dengan demikian, media *P-Card* berbasis kearifan lokal Kediri dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada cakupan subjek dan lokasi penelitian yang terbatas, sehingga

diperlukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih luas serta penerapan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperkuat validitas dan generalisasi hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, A. (2019). *Keberagaman budaya Indonesia sebagai identitas bangsa* . Yogyakarta: Penerbitan mendalam.

Bangun, B. H., & Saragih, A. H. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Medan: Unimed Press.

Dinata, F. R., & Kuswadi, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI untuk Pembelajaran PAI di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Edu-MI*, *1*(2), 1–9.

Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, *1* (2), 123–130. https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225

Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*, 490–501.

Jeklin, A. (2021). *Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif* . Jakarta: Kencana.

Mayer, RE (2021). *Pembelajaran multimedia* (edisi ke-3). Cambridge University Press.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, *3* (1), 171–187. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Pribadi, BA (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran* . Kencana.

Putra, A. (2021). Pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 67–76.

Putra, N. (2015). Research and development: Penelitian dan pengembangan suatu pengantar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sari, N. (2023). Pendidikan Pancasila sebagai sarana pembentukan karakter warga negara. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* , 12(2), 72–80.

Shabrina, A., Putri, R..(2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *1*(April), 120–131.

Wagiran. (2012). Pengembangan berbasis karakter kearifan lokal hamemayu hayuning bawana. *Jurnal Pendidikan Karakter, 2* (3), 329–339. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.1249

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran* . Grup Prenadamedia.