

Development of Local Wisdom-Based Quiz Card Treasure Media for Strengthening Spatial Intelligence of Elementary School Students

Angga Setiawan¹, Intan Susetyo Kusumo Wardhani², Wawan Prasetyo³, Diyanti Jati

Pratiwi⁴, Lataniya Fie Dzikry⁵

STKIP PGRI Trenggalek^{1,2,3,4,5}

*E-mail: anggasetiawan25.as@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low spatial intelligence of elementary school students in visualizing abstract spatial concepts within Natural and Social Sciences (IPAS) learning. The objective of this research is to develop the Quiz Card Treasure medium based on Trenggalek local wisdom that is proven valid, practical, and effective in strengthening students' spatial abilities. The method employed is Research and Development (R&D) utilizing the ADDIE development model, which comprises the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects involved 75 fourth-grade students from three elementary schools in Trenggalek Regency. Data collection techniques included expert validation sheets, response questionnaires, and performance tests. The results indicate that the developed medium met the "very valid" criteria, with feasibility percentages of 90% for material, 92% for media, and 90% for instructional design. The practicality test received a very positive response, with 92% from teachers and 93% from students. The effectiveness test demonstrated a significant improvement in learning outcomes, achieving an average N-Gain score of 0.65, classified in the medium category. It is concluded that integrating treasure hunt game mechanisms with local wisdom content effectively stimulates students' visualization and directional orientation abilities, making it a suitable innovative learning solution for elementary schools.

Keywords: Quiz Card Treasure, Local Wisdom, Spatial Intelligence, Media Development, Elementary School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci utama untuk mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik dan memegang peranan vital dalam eskalasi kualitas sumber daya manusia suatu negara, karena melalui pendidikanlah fondasi intelektual dan karakter bangsa dibangun secara berkelanjutan. Lebih dari sekadar proses transfer ilmu, pendidikan bertujuan membentuk generasi penerus yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan adaptif terhadap dinamika zaman (Bekti dkk., 2023). Dalam konteks sistem pendidikan nasional di Indonesia, Sekolah Dasar (SD) menempati posisi strategis sebagai jenjang fundamental, di mana segala aspek kognitif termasuk kemampuan berpikir kritis dan spasial serta sikap sosial siswa mulai diletakkan dan dikembangkan secara intensif sebagai bekal krusial di masa depan (Faridah & Muzakki, 2024). Mengingat urgensi fase ini sebagai *golden age* pengembangan berpikir, proses pembelajaran di sekolah dasar tidak cukup hanya dijalankan secara konvensional, melainkan harus dirancang sedemikian rupa

dengan pendekatan yang inovatif dan kontekstual agar mampu memfasilitasi tumbuh kembang seluruh potensi siswa secara optimal, holistik, dan bermakna.

Upaya mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan relevan tersebut teraktualisasi secara nyata dalam implementasi Kurikulum Merdeka saat ini, di mana mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hadir sebagai wadah integratif yang strategis bagi siswa sekolah dasar. Meskipun mata pelajaran ini menggabungkan dua disiplin ilmu, dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memegang peranan yang sangat krusial, terutama sebagai sarana bagi siswa untuk memahami interaksi antara manusia dengan lingkungan serta dinamika keruangan tempat mereka tinggal. Muatan IPS ini tidak hanya berfungsi membentuk wawasan kewarganegaraan, tetapi juga menjadi ranah vital untuk melatih kemampuan orientasi ruang dan kepekaan terhadap kondisi wilayah sekitar (Setiawan, dkk., 2025). Oleh karena itu, agar kompetensi sosial dan pemahaman keruangan tersebut dapat terbangun secara optimal, proses pembelajaran menuntut adanya pendekatan yang kontekstual dengan dukungan media pembelajaran yang mampu mendekatkan siswa pada realitas lingkungannya, sehingga materi yang dipelajari menjadi pengalaman nyata yang bermakna dan aplikatif (Santoso, 2022).

Sejalan dengan kebutuhan untuk memahami dinamika lingkungan dan keruangan tersebut, salah satu aspek kognitif fundamental yang perlu distimulasi secara optimal dalam pembelajaran IPAS adalah kecerdasan visual-spasial. Dalam kerangka teori *Multiple Intelligences*, kecerdasan ini tidak sekadar dimaknai sebagai kemampuan melihat, melainkan kapasitas mental untuk memvisualisasikan ide-ide abstrak, berpikir melalui representasi gambar, serta memiliki kepekaan analitis terhadap unsur garis, ruang, warna, bentuk, dan relasi antar elemen visual lainnya. Kecerdasan ini mencakup proses kognitif yang kompleks, mulai dari kemampuan menangkap persepsi dunia spasial secara akurat, menyimpan memori visual, hingga merekonstruksi dan menuangkan kembali imajinasi tersebut ke dalam bentuk nyata (Kartika & Firmansyah, 2022). Howard Gardner sendiri mengidentifikasi kecerdasan visual-spasial sebagai komponen vital dalam perkembangan kognitif anak, karena kemampuannya menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmu pengetahuan sosial yang seringkali membutuhkan interpretasi keruangan, seperti pemahaman lokasi, orientasi wilayah, hingga karakteristik geografis suatu tempat (Anita dkk., 2024).

Urgensi pengembangan aspek ini semakin nyata mengingat siswa dengan dominasi kecerdasan visual-spasial memiliki karakteristik gaya belajar yang unik dan spesifik. Berbeda dengan siswa yang mengandalkan hafalan teks, mereka memiliki kapasitas pemrosesan informasi yang jauh lebih optimal ketika dibantu oleh stimulus visual konkret atau representasi grafis, dibandingkan pada uraian tekstual yang verbalistik. Secara teoritis, kecerdasan ini terkonstruksi dari tiga indikator fundamental yang saling menopang, yakni *spatial relation* (kemampuan persepsi hubungan antar objek), *spatial orientation* (kesadaran posisi diri terhadap ruang), dan *spatial visualization* (kecakapan memanipulasi objek dalam pikiran) (Putri dkk., 2019). Dalam ekosistem pembelajaran di kelas, karakteristik siswa ini umumnya tercermin pada ketertarikan yang kuat terhadap aktivitas membaca peta, membedah diagram, hingga tantangan pemecahan masalah yang bersifat gamifikasi seperti puzzle atau teka-teki, di mana hal tersebut menunjukkan tingginya daya imajinasi dan kreativitas mereka dalam mengonstruksi pemahaman terhadap materi pelajaran.

Optimalisasi potensi kecerdasan visual-spasial tersebut memerlukan jembatan konteks yang kuat agar materi tidak berhenti pada tataran teori, di mana integrasi nilai-nilai kearifan lokal hadir sebagai pendekatan yang strategis dan esensial. Kearifan lokal bukan sekadar warisan tradisi masa lampau, melainkan entitas sumber belajar faktual yang menawarkan representasi spasial yang dekat dan familiar dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa (Setiawan, 2024). Dalam pembelajaran IPS, pelibatan unsur budaya dan lingkungan setempat ini berfungsi ganda sebagai media konkret untuk melatih kemampuan orientasi ruang melalui pengenalan situs, wilayah, atau artefak budaya di sekitar mereka, sekaligus sebagai sarana internalisasi nilai karakter dan identitas bangsa (Genissa Putri dkk., 2025). Dengan menghadirkan muatan lokal ke dalam ruang kelas, siswa diajak untuk tidak hanya memvisualisasikan ruang imajiner yang asing, melainkan mengonstruksi pemahaman mendalam

tentang lingkungan nyatanya, sehingga proses pengembangan kecerdasan spasial berjalan beriringan dengan upaya pelestarian budaya.

Implementasi pendekatan kontekstual tersebut memiliki relevansi yang sangat kuat di Kabupaten Trenggalek, sebuah wilayah dengan karakteristik topografi kompleks yang membentang dari dataran tinggi hingga garis pantai selatan. Variasi bentang alam ini menawarkan laboratorium spasial alami yang kaya, mulai dari situs sejarah Dam Bagong yang merepresentasikan tata kelola ruang air, eksotisme struktur ruang tiga dimensi di Goa Lowo, kearifan budaya maritim di kawasan pesisir Prigi, hingga kesenian Turonggo Yakso yang mencerminkan karakteristik masyarakat pegunungan. Pengintegrasian ragam potensi lokal ini ke dalam pembelajaran IPAS tidak hanya mentransformasikan objek-objek familiar tersebut menjadi sumber belajar visual yang konkret, tetapi juga menstimulasi kemampuan siswa dalam memetakan posisi, memahami orientasi wilayah, serta menganalisis hubungan keruangan antarzonasi di lingkungan tempat tinggal mereka sendiri (Setiawan, dkk., 2025). Dengan demikian, materi pembelajaran yang semula abstrak menjadi lebih tergambar jelas dalam imajinasi siswa, sekaligus memperkuat identitas kedaerahan mereka di tengah proses pengasahan kecerdasan spasial.

Namun, kekayaan potensi bentang alam dan budaya yang tersedia di lingkungan sekitar tersebut belum sepenuhnya terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Watulimo, SDN 2 Dongko, dan SDN 1 Ngares, terekam sebuah realitas empiris bahwa pengembangan kecerdasan spasial siswa masih menghadapi tantangan yang cukup signifikan. Hasil observasi langsung pada kegiatan pembelajaran siswa kelas IV menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi IPAS yang menuntut kemampuan visualisasi keruangan, seperti menafsirkan peta, menentukan arah mata angin, maupun membayangkan relasi antarobjek dalam suatu wilayah. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum terlihat optimal ketika materi disajikan secara abstrak, di mana fenomena ini mengindikasikan bahwa kemampuan mereka dalam menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi visual belum terstimulasi dengan baik, padahal kompetensi ini merupakan fondasi vital untuk memahami karakteristik lingkungan siswa.

Kondisi faktual pada aspek kognitif siswa tersebut diperkuat oleh temuan data hasil wawancara dengan guru di ketiga sekolah tersebut, yang mengerucut adanya kendala dalam ketersediaan sarana pendukung. Guru mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran masih banyak bertumpu pada penyampaian materi secara lisan dan pemanfaatan buku pegangan siswa yang tersedia sebagai satu-satunya sumber belajar. Meskipun buku tersebut memadai secara materi umum, namun konten yang tersaji bersifat nasional dan belum mengakomodasi konteks lokal daerah Trenggalek, sehingga muncul kesenjangan relevansi antara muatan materi dengan konteks lingkungan empiris siswa. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif serta mampu memvisualisasikan unsur kearifan lokal secara konkret menjadi kendala dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis. Hal ini berdampak pada belum terakomodasinya kebutuhan belajar siswa secara optimal, khususnya bagi mereka yang memiliki preferensi gaya belajar visual.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi langkah strategis untuk menstimulasi kecerdasan visual-spasial siswa. Dalam konteks ini, fungsi media tidak hanya sekadar sebagai alat bantu penyalur informasi, melainkan sebagai sarana utama untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Saleh dkk., 2023). Berbagai kajian menunjukkan bahwa strategi yang paling efektif untuk mengasah kecerdasan visual-spasial adalah dengan memadukan unsur visual seperti gambar atau peta dengan tantangan permainan teka-teki (*puzzle*). Melalui pendekatan berbasis permainan (*gamification*) ini, pola pembelajaran yang semula pasif dapat berubah menjadi lebih dinamis (Budianti dkk., 2020). Hal ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa, sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih baik melalui pengalaman bermain yang bermakna.

Urgensi pengembangan media inovatif ini semakin nyata apabila ditinjau dari perspektif kajian empiris terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Aldy dkk., 2025 menunjukkan bahwa

metode pembelajaran berbasis *Treasure Hunt* berbantuan media gambar terbukti efektif meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara signifikan dari 23,08% pada pra-siklus menjadi 92,31% pada siklus akhir. Temuan ini didukung oleh riset Ramlah dkk., 2023 yang mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu (*flash card*) berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir simbolik, di mana stimulus visual pada kartu efektif membantu anak memvisualisasikan konsep abstrak. Di sisi lain, studi Genissa Putri dkk., 2025 menegaskan bahwa integrasi muatan kearifan lokal Trenggalek dalam media pembelajaran berdampak positif terhadap efektivitas pembelajaran, yang dibuktikan dengan perolehan skor N-Gain tinggi sebesar 0,72. Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan hasil positif, integrasi antara media *Quiz Card*, metode *Treasure Hunt*, dan konten kearifan lokal belum banyak dieksplorasi secara terpadu. Penelitian ini bertujuan menjawab tantangan tersebut dengan menghadirkan solusi baru untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa SD.

Sebagai solusi yang konkret, penelitian ini mengembangkan media inovatif bernama *Quiz Card Treasure* yang berbasis pada kearifan lokal. Mengadopsi mekanisme permainan perburuan harta karun (*treasure hunt*), media ini dirancang untuk menantang siswa memecahkan serangkaian teka-teki visual pada kartu kuis guna mendapatkan petunjuk navigasi menuju harta karun yang direpresentasikan oleh lokasi-lokasi ikonik di Trenggalek, seperti Dam Bagong, Goa Lowo atau Pantai Prigi (Amrullah dkk., 2022). Mekanisme ini menuntut siswa untuk secara aktif melakukan orientasi arah dan memvisualisasikan rute spasial pada peta simulasi berdasarkan petunjuk kontekstual yang diberikan. Konsep ini selaras dengan teori Rosidah, 2014 yang menyatakan bahwa kegiatan eksplorasi lingkungan dan pemetaan mental (*mental mapping*) sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran visual-spasial, khususnya kemampuan navigasi. Dengan format yang interaktif ini, siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan didorong untuk berperan sebagai penjelajah yang aktif mengonstruksi pemahaman keruangannya sendiri dalam suasana permainan yang menyenangkan.

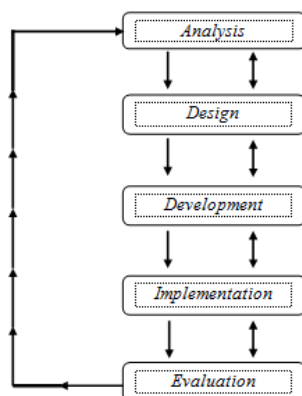
Keunggulan media *Quiz Card Treasure* terletak pada integrasi dengan kearifan lokal yang menjadi inti kontennya. Melalui pengaitan aktivitas perburuan harta karun dengan lingkungan sekitar yang familiar, siswa dibantu untuk memvisualisasikan objek nyata yang sudah mereka kenal seperti situs budaya atau bentang alam daerahnya sendiri sehingga memudahkan proses transisi kognitif dari pemikiran konkret menuju abstrak. Pengenalan pola dan lokasi melalui konteks budaya serta karakteristik geografis ini secara langsung akan memperkuat *spatial orientation* saat siswa menentukan arah di wilayahnya sendiri, mempertajam *spatial relation* (kemampuan persepsi hubungan antar objek) ketika siswa menganalisis jarak dan letak antar situs lokal, serta melatih *spatial visualization* (kecakapan memanipulasi objek dalam pikiran) saat mereka merekonstruksi peta lingkungan tersebut (Aldy dkk., 2025). Dengan demikian, pendekatan kontekstual ini menjadikan materi IPAS jauh lebih relevan dan mudah dipahami, karena konsep keruangan yang dipelajari terhubung langsung dengan ekosistem kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih spesifik. Perpaduan antara daya tarik permainan kartu (*Quiz Card*), keseruan tantangan mencari jejak (*Treasure Hunt*), dan muatan kearifan lokal diharapkan dapat menjadi solusi belajar yang lengkap bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal sebagai upaya untuk menguatkan kecerdasan spasial siswa pada pembelajaran IPAS.

Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), sebuah pendekatan ilmiah yang difokuskan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta menguji keefektifan produk tersebut di lapangan (Arifin, 2015). Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Quiz Card Treasure* yang mengintegrasikan muatan kearifan lokal Trenggalek untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Untuk menjamin kualitas, validitas, dan efektivitas media yang dihasilkan, prosedur pengembangan

ini mengacu pada model ADDIE (Mustofa, 2024). Model ini dipilih karena menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk memandu penciptaan produk pembelajaran yang layak digunakan. Adapun alur pengembangan ini mencakup lima tahapan prosedural utama, yakni tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah tahap analisis (*Analyze*), yang berfungsi sebagai fondasi utama dalam mendesain media pembelajaran yang tepat sasaran. Pada tahap ini, fokus utama dilakukan pada analisis situasi pembelajaran serta pemetaan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar. Analisis karakteristik ini mencakup identifikasi aspek umum seperti tingkat perkembangan kognitif, pengetahuan awal terkait materi keruangan, serta preferensi gaya belajar siswa. Proses analisis kebutuhan (*needs assessment*) ini dilakukan secara komprehensif melalui teknik observasi dan wawancara mendalam, baik dengan guru kelas IV maupun dengan para siswa, guna menggali akar permasalahan yang sebenarnya terjadi di lapangan.

Memasuki tahap kedua, yaitu perancangan (*Design*), peneliti menindaklanjuti hasil analisis kebutuhan dengan merancang spesifikasi media. Langkah krusial pada tahap ini adalah merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang diturunkan secara sistematis dari Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Perumusan tujuan ini dapat dikembangkan secara mandiri oleh peneliti dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) atau modul ajar yang relevan. Selain aspek kurikulum, tahap desain ini juga mencakup penyusunan kerangka teknis media, yang meliputi pembuatan alur mekanisme permainan (*gameplay flow*), penyusunan sketsa visual (*storyboard*) desain kartu, serta seleksi ilustrasi dan materi kearifan lokal yang akan diintegrasikan. Seluruh rangkaian proses perancangan ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur guna menghasilkan rancangan produk yang siap untuk dikembangkan.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), di mana rancangan awal direalisasikan menjadi produk fisik *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal. Proses ini berfokus pada validasi produk oleh para ahli, yang mencakup ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi untuk menjamin kualitas konten dan desain. Setelah divalidasi dan direvisi, dilakukan uji coba skala terbatas pada sekelompok kecil siswa kelas IV (responden) dengan tingkat kemampuan spasial yang beragam. Tujuan uji coba terbatas ini adalah untuk mengidentifikasi kendala teknis dan pemahaman awal siswa terhadap media sebelum diterapkan secara luas.

Tahap keempat adalah implementasi (*Implementation*), yaitu melakukan uji coba skala besar dalam kegiatan pembelajaran IPAS yang sesungguhnya. Media yang digunakan pada tahap ini adalah produk *Quiz Card Treasure* yang telah melalui proses revisi dan perbaikan berdasarkan temuan pada tahap pengembangan sebelumnya. Pada fase ini, dilakukan pengambilan data primer berupa hasil tes kecerdasan spasial siswa (pre-test dan post-test) untuk mengukur efektivitas media, serta penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap kepraktisan dan daya tarik media tersebut.

Tahap kelima adalah evaluasi (*Evaluation*), di mana peneliti melakukan analisis mendalam terhadap seluruh data yang diperoleh untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan media. Evaluasi ini mencakup analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melakukan revisi produk akhir apabila masih ditemukan kekurangan pada aspek tertentu. Proses ini berlangsung hingga media *Quiz Card Treasure* dinyatakan layak sesuai indikator yang ditetapkan dan terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan spasial siswa sekolah dasar.

Penelitian ini melibatkan subjek penelitian pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan total sampel sebanyak 75 siswa. Partisipan tersebut terdistribusi ke dalam tiga satuan pendidikan yang menjadi lokasi penelitian, dengan rincian sebaran sampel: 1) SDN 1 Watulimo sebanyak 20 siswa, 2) SDN 2 Dongko sebanyak 35 siswa, dan 3) SDN 1 Ngares sebanyak 20 siswa. Pemilihan ketiga sekolah ini bertujuan untuk mendapatkan representasi data yang komprehensif terkait efektivitas media *Quiz Card Treasure* yang dikembangkan. Adapun rincian lebih lanjut mengenai klasifikasi variabel penelitian, jenis data yang dihimpun, serta spesifikasi instrumen yang digunakan dijabarkan secara sistematis pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Variabel, Data, dan Instrumen Penelitian

Variabel	Data	Instrumen
Kualitas Media Pengembangan <i>Quiz Card Treasure</i>	Data hasil validasi kelayakan dari Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Desain Pembelajaran.	Lembar Angket Validasi Ahli (Media, Materi, Desain Pembelajaran)
Kecerdasan Spasial	Visualisasi Lingkungan (Makro): Skor kemampuan siswa menggambar denah rute atau lokasi wisata (orientasi arah & posisi).	Tes Unjuk Kerja 1: Rekonstruksi Denah/Peta & Rubrik Penilaian
	Visualisasi Objek (Mikro): Skor kemampuan siswa menggambar ulang detail bentuk objek budaya/wisata (misal: struktur Goa Lowo atau atribut Turonggo Yakso) untuk mengukur persepsi bentuk dan proporsi.	Tes Unjuk Kerja 2: Sketsa Objek Visual & Rubrik Penilaian
	Peningkatan (N-Gain): Data selisih skor total (<i>pre-test vs post-test</i>).	Lembar Tes Terpadu
Kepraktisan Media	Data respon mengenai kemudahan penggunaan dan daya tarik media.	Angket Respon Guru dan Siswa

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mengolah dan mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil pengembangan produk. Data tersebut bersumber dari lembar validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, serta hasil tes kecerdasan spasial siswa. Sebelum instrumen tes digunakan dalam uji coba lapangan, butir-butir soal terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli instrument untuk menelaah kesesuaian antara butir soal dengan indikator capaian pembelajaran, kejelasan konstruksi bahasa, serta ketepatan konsep. Masukan dan revisi dari para ahli dijadikan dasar untuk menentukan kelayakan instrumen. Selanjutnya, untuk menganalisis tingkat kelayakan media *Quiz Card Treasure* berdasarkan penilaian para ahli, digunakan teknik analisis persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P(%) = Presentase nilai pada (%)

$\sum R$ = Total nilai jawaban yang didapat siswa

N = Total nilai maksimal

Langkah selanjutnya adalah menganalisis efektivitas media melalui pelaksanaan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dan pemberian angket respon kepada siswa kelas IV. Tes ini bertujuan untuk mengukur perbedaan signifikan kemampuan kecerdasan spasial siswa sedangkan angket respon bertujuan untuk melihat kemudahan penggunaan dan daya tarik media pembelajaran *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal (Setiawan, dkk., 2025). Untuk mengetahui besarnya tingkat peningkatan kecerdasan spasial siswa secara spesifik, dilakukan analisis uji *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil perhitungan N-Gain ini nantinya akan diinterpretasikan ke dalam kategori efektivitas sesuai dengan tabel kriteria yang berlaku. Adapun rumus perhitungan N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Spost} - \text{Spre}}{\text{Smaks} - \text{Spre}}$$

Keterangan:

N-Gain = Skor akhir

Spost = Skor pada hasil posttest

Spre = Skor pada hasil pretest

Smaks = Skor total

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal yang terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai sarana penguatan kecerdasan spasial siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran IPAS. Bagian ini menyajikan paparan data komprehensif mengenai hasil validasi kelayakan produk, uji kepraktisan, serta uji keefektifan media. Data tersebut diperoleh melalui instrumen penilaian para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran), angket respon guru dan siswa, serta hasil tes unjuk kerja (*pretest-posttest*) kemampuan spasial. Seluruh instrumen digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek substansi materi dan desain, kemudahan penggunaan dalam mekanisme *treasure hunt*, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan visualisasi dan navigasi spasial siswa.



Gambar 1. Implementasi media *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal

Kevalidan Media *Quiz Card Treasure* Berbasis Kearifan Lokal

Validasi Materi

Validasi dari aspek materi dilakukan oleh validator ahli untuk meninjau kualitas substansi media *Quiz Card Treasure*. Fokus utama penilaian mencakup tiga dimensi, yaitu: (1) kesesuaian

materi IPAS dengan Capaian Pembelajaran (CP) di Kurikulum Merdeka, (2) ketepatan integrasi unsur kearifan lokal (seperti sejarah dan situs budaya Trenggalek) dalam narasi permainan, serta (3) tingkat keterbacaan dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV SD. Rekapitulasi hasil penilaian kuantitatif dari ahli materi disajikan secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kualitas Isi/Materi (Kesesuaian dengan CP IPAS & Kebenaran Konsep)	4,5	90%	Sangat Valid
2	Integrasi Kearifan Lokal (Akurasi fakta budaya & Relevansi konteks)	4,6	92%	Sangat Valid
3	Aspek Kebahasaan (Keterbacaan & Kesesuaian usia kelas IV)	4,4	88%	Sangat Valid
Rata-rata Total		4,5	90%	Sangat Valid

Berdasarkan paparan data pada Tabel 2 di atas, hasil validasi materi terhadap media *Quiz Card Treasure* memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,5 dengan persentase kelayakan mencapai 90%. Merujuk pada kriteria kelayakan yang ditetapkan, angka tersebut menempatkan pengembangan materi media pada kategori Sangat Valid.

Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan dari aspek media dilakukan oleh ahli media untuk menguji kualitas visual dan teknis produk *Quiz Card Treasure*. Evaluasi ini berfokus pada tiga indikator utama: (1) Desain Komunikasi Visual, yang meliputi pemilihan tipografi, komposisi warna, dan tata letak (*layout*) kartu; (2) Kualitas Ilustrasi, yakni kejelasan gambar peta/denah dan estetika visual objek budaya lokal; serta (3) Kualitas Teknis, yang menyangkut ketahanan fisik material kartu dan kemudahan pengemasan produk. Hasil rekapitulasi penilaian ahli media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Desain Komunikasi Visual (Komposisi warna, Layout, & Tipografi)	4,6	92%	Sangat Valid
2	Kualitas Ilustrasi & Grafis (Kejelasan gambar denah & visual budaya)	4,7	94%	Sangat Valid
3	Kualitas Teknis & Fisik (Kualitas bahan kartu & kemasan)	4,5	90%	Sangat Valid
Rata-rata Total		4,6	92%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada Tabel 3, validasi ahli media menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan skor rata-rata 4,6 dan persentase kelayakan sebesar 92%. Hal ini mengindikasikan bahwa secara visual, media *Quiz Card Treasure* memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa kelas IV SD. Ahli media memberikan apresiasi khusus pada visualisasi objek kearifan lokal yang dinilai detail dan representatif. Namun, terdapat beberapa catatan revisi, seperti penyesuaian kontras warna pada kartu soal agar teks lebih terbaca dan visual budaya ada yang

kurang tepat. Perbaikan tersebut telah dilakukan peneliti guna memaksimalkan fungsi visual media.

Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Selanjutnya, validasi desain pembelajaran dilakukan untuk memastikan alur permainan dan strategi pedagogi yang diterapkan sudah tepat sasaran. Penilaian oleh ahli desain pembelajaran mencakup aspek: (1) Sistematika Penyajian, yaitu keruntutan alur permainan *treasure hunt* dari awal hingga akhir; (2) Interaktivitas, yang mengukur seberapa efektif media dalam memicu partisipasi aktif siswa; serta (3) Kesesuaian Metode, yakni ketepatan penggunaan teknis permainan dalam menstimulasi kecerdasan spasial siswa. Rincian perolehan skor validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4.
Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Sistematika Penyajian (Kejelasan aturan main & Alur Treasure Hunt)	4,4	88%	Sangat Valid
2	Interaktivitas & Engagement (Pelibatan aktif siswa dalam permainan)	4,5	90%	Sangat Valid
3	Stimulasi Kecerdasan Spasial (Ketepatan tantangan visualisasi & arah)	4,6	92%	Sangat Valid
Rata-rata Total		4,5	90%	Sangat Valid

Merujuk pada Tabel 4, hasil validasi desain pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori Sangat Valid. Validator menilai bahwa mekanisme *treasure hunt* yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sekaligus menantang kemampuan berpikir spasial siswa. Meskipun demikian, terdapat masukan konstruktif untuk penyempurnaan, yaitu: penyederhanaan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami oleh siswa dalam sekali baca. Berdasarkan masukan tersebut, aturan permainan telah disederhanakan tanpa mengurangi esensi pembelajaran.

Kepraktisan Media Quiz Card Treasure Berbasis Kearifan Lokal

Data kepraktisan media diperoleh melalui penyebaran angket respon kepada guru kelas IV dan siswa setelah pelaksanaan uji coba lapangan. Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan (*usability*), daya tarik, dan kebermanfaatan media *Quiz Card Treasure* dalam pembelajaran.

1. Data Hasil Respon Guru

Angket respon guru mencakup penilaian terhadap kemudahan pengelolaan kelas saat media digunakan, kesesuaian media dengan alur pembelajaran IPAS, serta efisiensi waktu. Rekapitulasi hasil penilaian oleh guru disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5.
Hasil Analisis Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan (Media mudah disiapkan dan instruksi jelas bagi guru)	4,6	92%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian dengan Pembelajaran (Mendukung materi IPAS & Kecerdasan Spasial)	4,8	96%	Sangat Praktis

3	Efisiensi & Pengelolaan Kelas (Tidak mengganggu kondusivitas, waktu efektif)	4,4	88%	Sangat Praktis
Rata-rata Total		4,6	92%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian kepraktisan oleh guru menunjukkan perolehan persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori Sangat Praktis. Guru memberikan respon positif tertinggi pada aspek kesesuaian dengan pembelajaran, di mana media *Quiz Card Treasure* dinilai sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep abstrak terkait arah dan denah lokasi yang biasanya sulit dijelaskan hanya dengan metode ceramah. Selain itu, guru juga menilai bahwa media ini mudah diintegrasikan ke dalam Modul Ajar tanpa memerlukan persiapan teknis dan sistematis.

2. Data Hasil Respon Siswa

Respon siswa digali untuk mengetahui penerimaan mereka terhadap media, meliputi aspek ketertarikan (minat), kemudahan memahami materi melalui permainan, dan perasaan senang (*joyful learning*). Angket ini dibagikan kepada 75 siswa kelas IV setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tabel 6.
Hasil Analisis Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Ketertarikan & Motivasi (Desain kartu menarik, penasaran ingin mencoba)	4,7	94%	Sangat Baik
2	Kemudahan Pemahaman (Soal dan materi mudah dimengerti)	4,5	90%	Sangat Baik
3	Perasaan Senang (Belajar terasa seperti bermain/tidak membosankan)	4,8	96%	Sangat Baik
Rata-rata Total		4,67	93%	Sangat Baik

Hasil analisis respon siswa pada Tabel 6 menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori Sangat Baik. Aspek perasaan senang memperoleh skor tertinggi, yang mengindikasikan bahwa siswa sangat menikmati proses pembelajaran menggunakan *Quiz Card Treasure*. Siswa merasa antusias dengan adanya elemen kompetisi mencari harta karun dan visualisasi objek budaya lokal seperti Goa Lowo dan Turonggo Yakso yang ada pada kartu. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya praktis, tetapi juga dapat memotivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Keefektifan Media *Quiz Card Treasure* Berbasis Kearifan Lokal

Keefektifan media *Quiz Card Treasure* dalam meningkatkan kecerdasan spasial siswa diukur berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dari 75 responden yang tersebar di tiga sekolah. Analisis peningkatan dilakukan menggunakan uji *N-Gain Score*. Berikut adalah data rata-rata skor *pre-test*, *post-test*, dan nilai *N-Gain* siswa:

Tabel 7.
Rekapitulasi Rata-rata Peningkatan Kecerdasan Spasial

Keterangan	Skor Rata-rata
Rata-rata Skor <i>Pre-Test</i>	49,5
Rata-rata Skor <i>Post-Test</i>	82,3
Rata-rata N-Gain	0,65
Kategori Efektivitas	Sedang

Berdasarkan data rekapitulasi pada tabel 7, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan spasial siswa setelah menggunakan media *Quiz Card Treasure*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor *pre-test* (kemampuan awal) sebesar 49,5 yang meningkat menjadi 82,3 pada saat *post-test*. Peningkatan tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65. Merujuk pada kriteria interpretasi N-Gain nilai 0,65 berada dalam rentang $0,30 \leq g < 0,70$, yang berarti media ini memiliki tingkat efektivitas dalam kategori sedang. Secara spesifik, beberapa siswa bahkan mampu mencapai kategori peningkatan tinggi ($N-Gain \geq 0,70$), terutama pada indikator visualisasi denah dan menggambar ulang detail bentuk objek budaya. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi media *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal efektif untuk menstimulasi kemampuan keruangan siswa kelas IV SD.

2. Pembahasan

Pengembangan media *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal dalam penelitian ini dilaksanakan melalui prosedur model ADDIE yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir. Tahap analisis awal mengungkap adanya kesenjangan signifikan dalam pembelajaran IPAS, di mana siswa kelas IV mengalami kesulitan memvisualisasikan konsep keruangan yang abstrak karena minimnya media kontekstual. Merujuk pada Indra & Agus, 2023, analisis kebutuhan sangat krusial untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan masalah di lapangan. Berdasarkan temuan tersebut, produk ini didesain dengan memadukan mekanisme permainan *Treasure Hunt* dan Kearifan Lokal di Trenggalek Trenggalek (seperti Dam Bagong Goa Lowo, Pantai Prigi dan Turonggo Yakso) untuk menjembatani pemikiran konkret siswa menuju pemahaman abstrak. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Saleh dkk., 2023 bahwa media visual berfungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.

Kualitas produk yang dikembangkan terbukti sangat baik berdasarkan hasil validasi para ahli. Media *Quiz Card Treasure* memperoleh skor rata-rata validitas materi sebesar 90%, media 92%, dan desain pembelajaran 90%, yang semuanya masuk dalam kategori Sangat Valid. Para ahli mengapresiasi integrasi ilustrasi objek budaya yang detail dan mekanisme permainan yang menantang. Validitas yang tinggi ini menegaskan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan substansi dan teknis sebelum diimplementasikan. Sebagaimana dinyatakan oleh Salsabila dkk., 2024, proses validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli merupakan langkah untuk menjamin media yang digunakan layak dan dapat dapat berfungsi optimal saat digunakan oleh siswa.

Dari aspek kepraktisan, media ini mendapatkan respon positif yang signifikan dari guru dan siswa. Hasil angket menunjukkan skor kepraktisan dari guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93% dengan kategori Sangat Baik. Guru menilai media ini efisien dan mudah diintegrasikan ke dalam modul ajar, sementara siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena elemen permainan menciptakan suasana *joyful learning*. Tingginya keterlibatan siswa ini relevan dengan temuan Bakti dkk., 2023 yang menyebutkan bahwa media yang *user-friendly* dan menarik akan meningkatkan kenyamanan serta motivasi belajar siswa. Desain kartu yang praktis dan aturan main yang sederhana membuat siswa dapat langsung fokus pada konten pembelajaran tanpa terbebani kendala teknis.

Efektivitas media *Quiz Card Treasure* dalam menguatkan kecerdasan spasial terbukti secara empiris melalui uji coba pada 75 siswa. Hasil tes menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 49,5 pada *pre-test* menjadi 82,3 pada *post-test*, dengan skor N-Gain sebesar 0,65 yang berkategori Sedang. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa intervensi media berhasil meningkatkan kecerdasan spasial siswa, khususnya pada aspek visualisasi denah dan orientasi arah. Capaian ini mendukung teori bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas pemecahan masalah visual secara aktif mampu meningkatkan penguasaan konsep keruangan siswa secara lebih baik dibandingkan model konvensional.

Keberhasilan media ini dalam meningkatkan kecerdasan spasial dapat dijelaskan melalui integrasi antara gamifikasi dan kontekstualisasi budaya. Mekanisme *Treasure Hunt* melatih *spatial orientation* siswa dengan menuntut mereka menentukan arah navigasi secara aktif, sebuah temuan yang selaras dengan penelitian (Kusumadewi & Subroto, 2019) mengenai efektivitas metode pencarian jejak. Sementara itu, penggunaan konten kearifan lokal memperkuat *spatial visualization* siswa karena mereka memproses informasi berdasarkan memori visual objek nyata yang sudah dikenal, seperti yang diperkuat oleh studi (Salsabila dkk., 2024). Dengan demikian, *Quiz Card Treasure* terbukti menjadi solusi yang valid, praktis, dan efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran spasial di sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan serangkaian tahapan pengembangan model ADDIE yang telah dilaksanakan, penelitian ini berhasil menghasilkan produk media *Quiz Card Treasure* berbasis kearifan lokal yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara teoritis dan praktis, penelitian ini membuktikan bahwa perpaduan antara gamifikasi (mekanisme *treasure hunt*) dengan kontekstualisasi budaya lokal (situs sejarah dan bentang alam Trenggalek) mampu menjembatani pemahaman siswa dari konsep keruangan yang abstrak menuju pemahaman yang konkret.

Hasil validasi para ahli menegaskan bahwa media ini memiliki kualitas substansi dan visual yang sangat baik (sangat valid). Selain itu, media ini terbukti sangat praktis digunakan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Efektivitas media juga teruji secara empiris dengan adanya peningkatan kecerdasan spasial siswa pada kategori sedang, khususnya pada indikator visualisasi denah dan orientasi arah. Temuan ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media yang mengangkat kedekatan lingkungan siswa dapat menjadi strategi esensial dalam mengoptimalkan potensi kognitif siswa. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar media ini dapat diperluas cakupan materinya pada konteks kearifan lokal di wilayah lain serta diintegrasikan dengan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Aldy, Aminullah, Assidiq, I., Haliq, M. I., & Kamil, A. (2025). Model Treasure Hunt Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7171–7177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8429>
- Amrullah, M. F., Juniarso, T., & Yustitia, V. (2022). Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV. *GentaMulia:Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13, 174–183.
- Anita, Y., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Augmented Reality Materi Kenampakan Alam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Kelas V SD. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 130. [https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15\(2\).130-140](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(2).130-140)
- Arifin, M. B. U. B. N. (2015). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. UMSIDA PRESS, Sidoarjo
- Bekti, H. T., Pratiwi, D. J., & Nugroho, W. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Visual Literacy Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v4i1.582>
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di Ra Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 34–43.
- Faridah, Z., & Muzakki, A. (2024). Strategi Meningkatkan Potensi Kecerdasan Visual- Spasial Peserta Didik Di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal Education Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1). <https://jurnal.staisenorituban.ac.id/index.php/MIEJ>
- Genissa Putri, A., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., Setiawan, R., Korespondensi, P., & Putri, A. G. (2025).

- Pengembangan Media Game Edukasi “Ethnotopia” Berbasis Roblox Dengan Pendekatan Etnopedagogi Untuk Integrasi Kearifan Lokal Trenggalek Dalam Pembelajaran. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (JPPGSD)*, 13(11), 2878–2891. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/72223>
- Indra Saeful Hidayat, & Agus Abdullah Ashari. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Kecerdasan Visual Spasial Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI MI Miftahul Khoer. *Journal of Teacher Training and Educational Research*, 1(2), 53–61. <https://doi.org/10.71280/jotter.v1i2.216>
- Kartika, H., & Firmansyah, D. (2022). Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Siswa SMA dengan Scaffolding Berbantuan Media 3D. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.56855/income.v1i1.16>
- Kusumadewi, R. A. K., & Subroto, W. T. (2019). Development of Quiz Card Media to Improve Reading Skills and Critical Thinking on Student. *International Journal of Educational Research Review*, 4(3), 367–372. <https://doi.org/10.24331/ijere.573874>
- Mustofa, M. A. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Putri, J. H., Syahputra, E., & Mulyono. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Makromedia Flash Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Dan Motivasi Belajar Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1–11.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Raudhatul Jannah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Mazelailly Rosidah. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 291–300. <https://doi.org/10.21009/jpud.v8i2.3593>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila, M., Sesrita, A., & Rajagukguk, Z. F. (2024). Kecerdasan Visual-Spasial Pada Siswa Sekolah Dasar : Analisis Jurnal Tahun 2020-2023. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6692–6706.
- Santoso, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Google Earth Terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Siswa SMA. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 152–162. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.5998>
- Setiawan, A., Yunitasari, I., Dzikry, L. F., & Pratiwi, D. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integratif Kearifan Lokal Terhadap Literasi Emosi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 1–13. <https://doi.org/10.55933/jpd.v11i2.1049>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 147-162