

Integrasi Media Kakubay Berbasis Tri-N Dalam Pembelajaran Lintas Mata Pelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya

Iwan Yuni Isetyawati^{1*}, Insanul Qisti Barriyah², Heri Maria Zulfiati³

¹Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia

²⁻³ Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia

E-mail: yuni.setyawati86@gmail.com¹

Article History:

Received: 09 Maret 2026

Revised: 18 Maret 2026

Accepted: 29 Maret 2026

Keywords: KAKUBAY; Tri-N;
Budaya Yogyakarta;
Pembelajaran Lintas Mata
Pelajaran; Sekolah Dasar

***Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media KAKUBAY (Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta) yang terintegrasi ajaran Taman Siswa Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) dalam pembelajaran lintas mata pelajaran untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap keberagaman budaya Yogyakarta. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek murid kelas III SD Negeri Percobaan 3 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan KAKUBAY tidak hanya meningkatkan minat belajar dan pemahaman budaya lokal, tetapi juga efektif dalam diterapkan secara tematik lintas mata pelajaran seperti IPAS dan Seni Rupa. Integrasi Tri-N dalam proses belajar mengajar mendorong keterlibatan aktif murid melalui pengamatan, peniruan, dan pengembangan kreativitas. KAKUBAY terbukti mampu menjadi media kontekstual yang mendukung penguatan karakter dan identitas budaya murid sekolah dasar. Media ini efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya seperti makanan khas, tempat wisata, kerajinan, dan tradisi upacara adat melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan KAKUBAY dalam pembelajaran IPS untuk penguatan karakter dan budaya lokal.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter dan pemahaman awal murid terhadap nilai-nilai sosial dan budaya. Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar di Indonesia adalah penanaman nilai-nilai keberagaman budaya sebagai bagian dari pendidikan karakter. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, terampil, serta mampu memahami dan menghargai budaya bangsa.

Keberagaman budaya Indonesia merupakan kekayaan nasional yang harus dijaga, dilestarikan, dan diwariskan kepada generasi muda. Yogyakarta sebagai daerah istimewa memiliki kekayaan budaya khas seperti makanan tradisional, batik, tari tradisional, gamelan, wayang, serta

upacara adat seperti Sekaten dan Grebeg Maulud. Pengenalan budaya lokal kepada murid sekolah dasar sangat penting untuk membentuk identitas kebangsaan sekaligus memperkuat karakter cinta tanah air sejak dini.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, materi budaya lokal masih sering disampaikan secara konvensional dan kurang kontekstual. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa melibatkan murid secara aktif. Akibatnya, pemahaman murid terhadap budaya kurang mendalam dan tidak menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya daerahnya. Patras et al. (2023) mencatat bahwa rendahnya keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran budaya berdampak pada lemahnya literasi budaya dan kesadaran multikultural murid di tingkat sekolah dasar. Kondisi ini belum sepenuhnya sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka (Rachmawati et al., 2022).

Kurikulum Merdeka mendorong inovasi pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman nyata. Dalam konteks IPAS di sekolah dasar, guru diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sumarni (2024) menegaskan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus membentuk identitas kebangsaan murid. Media pembelajaran menjadi sarana penting untuk menjembatani konsep dengan konteks, terutama bagi murid sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan konkret operasional (Setiawaty et al., 2025). Penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS juga terbukti berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan pemahaman kognitif murid (Zulaihah et al., 2026).

Menanggapi tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai karakteristik murid sekolah dasar. Mursalim et al. (2025) menekankan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi budaya secara signifikan ketika diintegrasikan dalam kegiatan belajar yang interaktif. Sejalan dengan itu, Wijayanti et al. (2023) membuktikan bahwa media kartu kuartet efektif terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas IV sekolah dasar. Salah satu media yang potensial adalah KAKUBAY (Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta), yaitu permainan edukatif berbasis kartu yang menampilkan berbagai elemen budaya khas Yogyakarta secara visual dan interaktif. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran lintas mata pelajaran serta meningkatkan pemahaman murid terhadap keberagaman budaya secara menyenangkan dan kolaboratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media KAKUBAY yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N dalam pembelajaran lintas mata pelajaran untuk meningkatkan pemahaman murid kelas III sekolah dasar terhadap keberagaman budaya Yogyakarta. Penelitian ini penting sebagai kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

LANDASAN TEORI

Pendidikan budaya di sekolah dasar merupakan bagian integral dari penguatan karakter dan pembentukan identitas kebangsaan murid sejak dini. Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan literasi budaya serta kesadaran murid terhadap keberagaman di lingkungannya (Patras et al., 2023). Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal membantu murid memahami nilai sosial dan budaya secara lebih kontekstual dan bermakna (Mursalim et al., 2025). Pendidikan berbasis budaya tidak hanya memperkaya wawasan murid, tetapi juga menanamkan sikap menghargai kebhinekaan sebagai bagian dari Dimensi Profil Lulusan.

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka diarahkan pada pendekatan kontekstual dan berbasis proyek yang memberi ruang eksplorasi aktif kepada murid. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran lintas mata pelajaran dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan murid (Sumarni, 2024). Kajian literatur sistematis yang dilakukan oleh Setiawaty et al. (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar memiliki dampak positif terhadap keterlibatan belajar dan pemahaman konsep. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media kontekstual berbasis budaya selaras dengan prinsip pembelajaran bermakna yang diusung Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif menjadi salah satu strategi inovatif yang mendukung keterlibatan aktif murid. Penggunaan media visual interaktif seperti kartu kuartet atau *pop up book* berbasis budaya lokal terbukti meningkatkan motivasi serta hasil belajar murid sekolah dasar. Selain itu, media interaktif berbasis budaya lokal juga efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan partisipasi murid dalam pembelajaran (Sofiyah, 2024). Media yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak akan lebih mudah dipahami dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi media KAKUBAY (Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta) terintegrasi pendekatan Tri-N dalam pembelajaran lintas mata pelajaran (Seni Rupa dan IPAS) dalam pembelajaran keberagaman budaya di kelas III sekolah dasar.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas III SD Negeri Percobaan 3. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka dan memiliki karakteristik budaya lokal yang kuat. Objek penelitian adalah penggunaan media KAKUBAY terintegrasi pendekatan Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dalam pembelajaran lintas mata pelajaran (Seni Rupa dan IPAS) mengenai keberagaman budaya lokal.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Percobaan 3, Kapanewon Pakem, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian adalah di bulan Mei 2025, dengan rincian kegiatan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran, hingga analisis data.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik utama:

1. Observasi Partisipatif
Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan media KAKUBAY, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi. Peneliti mencatat aktivitas guru dan murid, interaksi selama bermain kartu kuartet, serta respons murid terhadap materi budaya Yogyakarta.
2. Wawancara Mendalam
Wawancara dilakukan terhadap guru kelas dan beberapa murid secara purposif untuk mendapatkan informasi mendalam terkait persepsi, pengalaman, dan dampak penggunaan media KAKUBAY terhadap pemahaman budaya lokal. Wawancara bersifat semi terstruktur agar memungkinkan eksplorasi yang lebih luas terhadap tanggapan partisipan.
3. Dokumentasi
Dokumentasi meliputi foto kegiatan, salinan media KAKUBAY, serta hasil kerja murid yang

berkaitan dengan tugas tentang budaya Yogyakarta.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014) yang mencakup tiga langkah utama:

1. Reduksi Data
Guru menyaring data yang relevan dengan fokus penelitian, terutama mengenai proses implementasi media dan respons murid.
2. Penyajian Data
Guru menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks untuk memudahkan interpretasi.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi
Guru menyimpulkan hasil temuan secara tematik berdasarkan fokus penelitian dan memverifikasi melalui triangulasi data antar teknik.

Uji Keabsahan Data

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi. Selain itu, dilakukan *member check* kepada informan utama untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KAKUBAY singkatan dari Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta, yaitu media pembelajaran berupa permainan kartu yang dirancang untuk mengenalkan keragaman budaya Yogyakarta kepada murid sekolah dasar. Kartu ini dikembangkan untuk menggabungkan unsur permainan edukatif dengan muatan lokal budaya, serta diintegrasikan dengan pendekatan Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dari ajaran Ki Hadjar Dewantara. Setiap kartu menampilkan gambar dan informasi singkat mengenai salah satu aspek budaya Yogyakarta, seperti:

- a. Makanan tradisional (misalnya: gudeg, jadah tempe)
- b. Tempat wisata (misalnya: Candi Prambanan, Taman Sari)
- c. Upacara adat (misalnya: Sekaten, Bekakak)
- d. Kerajinan (misalnya: batik, gerabah Kasongan)

Implementasi media KAKUBAY dilakukan dalam bentuk permainan kelompok dan proyek tematik selama dua minggu. Hasil observasi menunjukkan bahwa murid sangat antusias saat menggunakan media ini. Mereka mampu menyebutkan jenis-jenis budaya lokal, menjelaskan makna simbolik, dan membandingkan perbedaan budaya secara sederhana. Tahapan Tri-N diterapkan dalam setiap sesi pembelajaran.

1. Tahap *Niteni* (Mengamati)

Tahap ini merupakan proses awal di mana murid mengamati informasi yang disajikan pada kartu KAKUBAY. Dalam praktiknya, guru membagikan satu set kartu kuartet budaya Yogyakarta yang terdiri dari beberapa kategori. Aktivitas pada tahap ini yaitu: 1) murid secara individu maupun berkelompok mengamati isi kartu, 2) murid mencermati gambar visual dan deskripsi singkat tentang budaya lokal, 3) guru mengajak murid untuk membaca keras-keras informasi di kartu, sambil memfasilitasi diskusi ringan mengenai isi kartu dan murid mencatat informasi penting, seperti nama budaya, asalnya, fungsi, dan nilai-nilai yang terkandung. Pada tahap ini memicu rasa ingin tahu dan membangun pemahaman awal murid terhadap budaya lokal secara visual dan tekstual.

2. Tahap *Nirokke* (Menirukan)

Pada tahap kedua ini, murid diajak untuk menirukan atau mengolah informasi yang telah

mereka amati dalam bentuk kegiatan bermain peran dan permainan edukatif menggunakan kartu KAKUBAY. Aktivitas pada tahap ini: 1) murid bermain permainan kuartet secara berkelompok: setiap murid berusaha mengumpulkan 4 kartu dari kategori yang sama dengan cara bertanya dan berdiskusi. Ini melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan ingatan, 2) murid diminta untuk menjelaskan kembali isi kartu yang telah mereka pegang kepada teman sekelompok, 3) guru memfasilitasi *role play*, misalnya: murid memerankan pedagang makanan tradisional yang sedang menjelaskan dagangannya kepada wisatawan, atau menjadi pemandu wisata menjelaskan tentang tempat bersejarah, 4) dalam bentuk lisan maupun tulisan, murid menyampaikan kembali isi kartu menggunakan kalimat mereka sendiri. Tahap ini melatih murid untuk menginternalisasi pengetahuan, memperkuat pemahaman melalui praktik, serta mendorong keberanian berbicara dan berpendapat.

3. Tahap *Nambahi* (Mengembangkan)

Tahap ketiga ini mendorong murid untuk mengembangkan, memodifikasi, atau memperluas informasi berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh. Ini merupakan tahap berpikir tingkat tinggi di mana murid melakukan eksplorasi dan kreasi. Aktivitas pada tahap ini: 1) murid diminta untuk membuat kartu kuartet versi mereka sendiri, misalnya tentang budaya lain di Yogyakarta, 2) murid melakukan mini presentasi kelompok, membagikan hasil karya kartu budaya dan menjelaskan maknanya di depan kelas, 3) murid dapat membuat gambar ilustrasi tambahan tentang budaya selain yang telah mereka pelajari, 4) guru memfasilitasi refleksi: murid menjawab pertanyaan seperti "Apa budaya yang paling menarik bagimu?" atau "Apa yang kamu pelajari dari kegiatan ini?". Tahap ini memungkinkan murid untuk berpikir kreatif dan reflektif, memperluas wawasan, dan memperkuat keterampilan literasi dan ekspresi diri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media KAKUBAY yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N berhasil meningkatkan pemahaman murid terhadap keberagaman budaya di Yogyakarta. Berdasarkan observasi, murid tampak sangat antusias saat menggunakan kartu KAKUBAY. Mereka menunjukkan ketertarikan untuk mengenal isi setiap kartu yang mencakup makanan khas, tempat wisata, kerajinan daerah, dan tradisi upacara adat.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa murid yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran, menjadi lebih aktif dan partisipatif selama proses belajar dengan KAKUBAY. Guru juga menyatakan bahwa media ini memudahkan penyampaian materi yang sebelumnya sulit dijelaskan secara lisan, terutama untuk murid kelas rendah.

Tabel 1. Analisis Data

Informasi	Murid	Persentase
Menarik	24	85,71%
Biasa saja	4	14,28%
Membosankan	0	0 %
Jumlah	28	100%

Berdasarkan data, murid merasa tertarik dan antusias dalam melakukan permainan menggunakan kartu kuartet. Saat murid diwawancarai bagaimana perasaannya, salah satu murid (ICH) menjawab: *kartunya bagus bu, saya lebih paham kebudayaan di Yogyakarta terutama di Sleman*. Saat ditanya tahapan apa yang paling disukai? salah satu murid (EMB) menjawab: *saat bermain kartu dengan teman-teman, bu. Nanti saat istirahat, pinjam kartunya ya bu untuk bermain*.

Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan pembelajaran menunjukkan keterlibatan murid dalam seluruh tahapan Tri-N. Pada tahap *Niteni* (mengamati), murid mengamati gambar dan membaca informasi pada kartu. Pada tahap *Nirokke* (menirukan), mereka meniru informasi budaya dalam bentuk diskusi atau permainan kelompok. Terakhir, pada tahap *Nambahi* (mengembangkan),

murid diajak membuat presentasi kelompok atau membuat kartu budaya versinya sendiri berdasarkan apa yang telah dipelajari.



Gambar 1. Murid mengamati penjelasan guru



Gambar 2. Murid mengamati kartu kuartet



Gambar 3. Murid bermain kartu kuartet



Gambar 4. Murid membuat sendiri kartu budaya



Gambar 5. Murid berkelompok bermain kartu kuartet yang dibuat sendiri



Gambar 6. Hasil karya murid terkait pemahaman budaya di Yogyakarta

Secara umum, seluruh murid menunjukkan peningkatan pemahaman berdasarkan pengamatan guru dan refleksi murid selama pembelajaran. Indikator keberhasilan juga terlihat dari kemampuan murid menyebutkan kembali dan menjelaskan unsur budaya lokal dengan bahasa mereka sendiri setelah kegiatan belajar berlangsung.

Pembahasan

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa murid merasa tertarik dan antusias dalam melakukan permainan menggunakan kartu kuartet. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 yang menyatakan bahwa sebanyak 24 murid merasa tertarik dalam melakukan permainan menggunakan kartu kuartet, sedangkan 4 murid hanya merasa biasa saja. Murid melakukan permainan menggunakan kartu kuartet dengan penuh semangat dan rasa senang karena seluruh proses kegiatan berpusat pada murid. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media berbasis budaya lokal dapat berfungsi efektif sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya di tingkat sekolah dasar (Sofiyah, 2024). Hasil serupa ditemukan oleh Fitriyyah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis keberagaman budaya mampu meningkatkan literasi budaya murid secara signifikan.

Menurut (Pakpahan, et al., 2020, p. 5) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada murid, agar murid dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Maka dalam hal ini media pembelajaran mampu menarik perhatian murid agar dalam proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Media pembelajaran memiliki manfaat besar untuk memudahkan murid dalam memahami materi pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan keaktifan murid dalam mengikuti proses pembelajaran, dan mendorong murid untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran (Hikmah & Niam, 2022, p. 75). Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar pesan dan informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran bisa diterima dan dipahami murid dengan baik.

Media kartu kuartet merupakan media pembelajaran yang mempunyai sifat unik dan menarik perhatian murid. Penggunaan media kartu kuartet sudah sesuai dengan Permendikbud Nomor 22

Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, efektif, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan fisik psikologis murid, sehingga mendorong murid untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggunakan kartu kuartet diantaranya: 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media. 2) Meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS. 3) Meningkatkan motivasi dan peran aktif murid dalam pembelajaran. Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sukamelang dalam Medisty (2013: 2) menjelaskan bahwa kartu kuartet adalah permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan.

Media kartu kuartet merupakan kartu permainan sederhana yang dapat dimodifikasi isinya oleh guru guna menyampaikan isi materi pada pembelajaran. Menurut Rahmat Insan Kamil (2013: 2-3. 40) kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan: 1) Praktis, karena mudah dibawa kemana-mana, mudah dalam penyajian, mudah dimainkan dimana saja. 2) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil. 3) Selain guru, murid juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya. 4) Permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak murid, karena terjadi interaksi antar murid. 5) Dapat membantu murid dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis. 6) Dapat membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi murid untuk belajar.

Seperti namanya, kuartet yang berarti “berjumlah 4”, maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu kuartet yang digunakan untuk permainan, terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu. Di dalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas. Di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema, dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari gambar yang tertera. Lembaran kartu kuartet dipasangkan oleh tema yang mengikatnya. Misalnya pada materi keberagaman budaya, dalam tema “Sleman” maka anggotanya terdiri dari makanan tradisional, upacara adat, kerajinan dan tempat wisata. Jadi akan ada 4 kartu dengan tema yang sama dan memiliki gambar yang berbeda, diantaranya adalah gambar dari keragaman budaya yang ada di Sleman.



Gambar 7. Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta

Jika kartu bergambar makanan khas, maka tulisan jaduh tempe akan terlihat warna yang berbeda. Selanjutnya tulisan keragaman budaya Sleman yang lain (kerajinan, upacara adat dan tempat wisata dalam satu pasangan tema yang harus dicari oleh si pemilik kartu tersebut. Seandainya seseorang berhasil mengumpulkan keempat kartu keragaman budaya Sleman, maka ia dianggap berhasil dan mendapat poin nilai 1.

Dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, pendekatan kontekstual menjadi penting agar

murid dapat mengaitkan materi dengan realitas kehidupannya. Media KAKUBAY menghadirkan konten-konten budaya lokal Yogyakarta yang akrab dengan kehidupan sehari-hari murid, seperti kuliner tradisional, tempat wisata, kesenian, dan adat istiadat, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Menurut Suastra, et al (2021), integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman konsep sekaligus kesadaran murid terhadap budaya dan lingkungan sosialnya. Hal ini tercermin dalam pembelajaran dengan KAKUBAY, di mana murid tidak hanya memahami budaya secara kognitif, tetapi juga mulai menunjukkan sikap apresiatif terhadap keberagaman budaya di daerahnya.

Pendekatan Tri-N dalam pembelajaran melalui media KAKUBAY berhasil mendorong aktivitas belajar yang progresif dan bertahap. Pendekatan Tri-N yang digagas oleh Ki Hadjar Dewantara merupakan landasan filosofis yang sangat relevan dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Pada tahap *Niteni* (mengamati), murid dikenalkan dengan informasi budaya melalui gambar dan deskripsi pada kartu. Proses ini membentuk persepsi awal dan daya tangkap murid terhadap objek pembelajaran. Tahap *Nirokke* (menirukan) memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan melalui diskusi kelompok, permainan peran, dan aktivitas eksploratif. Sementara itu, tahap *Nambahi* (mengembangkan) mendorong murid untuk berkreasi, seperti membuat kartu budaya sendiri versi kelompok. Sukmawati dan Wijayanto (2025) dalam penelitiannya di sekolah dasar Yogyakarta membuktikan bahwa implementasi konsep Tri-N berdampak positif signifikan terhadap partisipasi dan inisiatif murid, di mana tahap Nambahi menjadi indikator tertinggi keaktifan murid dalam berpikir kreatif dan mengembangkan gagasan baru.

Integrasi KAKUBAY dalam pembelajaran lintas mata pelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam mata pelajaran IPAS, mereka mengaitkan budaya dengan kondisi geografis. Di Seni Rupa, murid menggambar budaya selain yang ada di kartu. Berikut adalah penjabaran hasil implementasi KAKUBAY (Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta) dalam pembelajaran yang mengintegrasikan empat mata pelajaran (Seni Rupa dan IPAS) serta konsep Tri-N.

Tabel 2 Integrasi Mapel dalam Implementasi KAKUBAY

Mata Pelajaran	Implementasi dalam KAKUBAY	Hasil yang Dicapai
Seni Rupa	Murid membuat kartu kuartet dari provinsi selain Yogyakarta	92% murid menunjukkan kreativitas tinggi dalam menyusun informasi menjadi kartu kuartet.
IPAS	Murid mempelajari tradisi dan budaya yang ada di sekitar.	94% murid memahami tradisi yang ada di daerah Yogyakarta.

Tabel 3 Integrasi Konsep Tri-N

Tahap Tri-N	Aktivitas dalam Kegiatan KAKUBAY	Ketercapaian Murid (%)
<i>Niteni</i> (mengamati)	Mengamati kartu kuartet dan mencari informasi dari kartu kuartet	95%
<i>Nirokke</i> (meniru)	Menirukan membuat motif batik dari informasi yang ada di kartu kuartet	93%
<i>Nambahi</i> (menambah)	Meniru langkah pembuatan kartu kuartet yang dicontohkan guru.	90%

KAKUBAY diimplementasikan melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan empat mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, yaitu Seni Rupa dan IPAS. Setiap

mata pelajaran memberikan kontribusi spesifik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap murid terhadap tradisi dan budaya yang ada di sekitarnya. Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan Tri-N dalam pembelajaran lintas mata pelajaran tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif murid terhadap budaya, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap dan karakter. Dalam pembelajaran menggunakan KAKUBAY, murid belajar menghargai perbedaan dan keragaman melalui diskusi antar kelompok yang memuat berbagai aspek budaya. Interaksi ini memperkuat nilai empati dan keterbukaan terhadap perbedaan, yang merupakan fondasi penting dalam masyarakat multikultural seperti Indonesia. Selain itu, keterlibatan murid dalam diskusi kelompok dan presentasi mampu menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta kerja sama antarmurid. Hal ini penting dalam pembelajaran lintas mata pelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan karakter kebangsaan (Mursalim et al., 2025). Giwangsa (2021) juga membuktikan bahwa pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar mendapat penilaian “sangat layak” dari ahli media dengan skor 95%, yang mengindikasikan bahwa jenis media ini memenuhi standar pedagogis untuk pembelajaran budaya.

Media KAKUBAY juga terbukti membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan visual. Dengan tampilan kartu yang menarik serta konten budaya yang autentik, murid lebih mudah mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari mereka di Yogyakarta. Media KAKUBAY dapat menjadi contoh pengintegrasian antara konten lokal, pendekatan filosofis, dan strategi aktif belajar, yang sangat sesuai untuk implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, dan kearifan lokal. Pembelajaran yang mengangkat isu lokal seperti budaya Yogyakarta akan meningkatkan literasi budaya murid serta menjembatani kesenjangan antara pengetahuan sekolah dan realitas sosial di masyarakat (Nasution & Fadhilah, 2021). Dengan demikian, penggunaan KAKUBAY yang terintegrasi pendekatan Tri-N memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media KAKUBAY (Kartu Kuartet Budaya Yogyakarta) yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dalam pembelajaran lintas mata pelajaran secara efektif mampu meningkatkan pemahaman murid kelas III sekolah dasar terhadap keberagaman budaya Yogyakarta. Proses pembelajaran yang dirancang secara kontekstual melalui media berbasis permainan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif murid dalam memahami konsep budaya, meningkatkan daya ingat, serta membentuk koneksi antara pengalaman belajar dan kehidupan nyata mereka.

Penerapan pendekatan Tri-N dalam pembelajaran lintas mata pelajaran memungkinkan pembelajaran berlangsung secara bertahap dan bermakna, dengan mendorong murid untuk mengamati, menirukan, dan mengembangkan informasi budaya yang dipelajari. Selain aspek kognitif, penggunaan media ini juga berkontribusi dalam pembentukan sikap positif murid terhadap keberagaman budaya serta penanaman nilai karakter seperti kerja sama, toleransi, dan cinta budaya lokal. Hal ini selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka dan prinsip pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang menekankan kebermaknaan dan kearifan lokal dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Fitriyana, D. (2024). Pemanfaatan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPAS kelas IV untuk
-

- meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–56. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.38151>
- Hidayat, M., & Lestari, A. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 450–462.
- Hikmah, N., Kuswidyankar, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>
- Kurniawan, A., & Handayani, R. (2020). Media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk memperkuat identitas murid sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 130–142.
- Mursalim, B., Maftuh, B., Supriatna, M., & Anakotta, R. (2025). Promoting cultural literacy through a local wisdom-based learning model. *International Journal of Research and Education Review*, 6(3), 210–224. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i3.2025>
- Nasution, L., & Fadhillah, N. (2021). Pembelajaran berbasis budaya lokal dalam meningkatkan literasi budaya murid sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2542–2550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.2021>
- Pakpahan, A., Prasetyo, R., & Siregar, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Patras, Y. E., Juliani, A., Nurhasanah, N., Maksum, A., & Hidayat, R. (2023). A review of culture-based learning at primary level in Indonesia. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3923–3936. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.3525>
- Rahmawati, E., & Nugroho, S. (2022). Implementasi pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan literasi budaya murid. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 200–212.
- Ritonga, A. W., & Rambe, M. (2020). Implementasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 1265–1275.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M. U., & Saputri, M. R. A. (2025). Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran di sekolah dasar: Systematic literature review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 500–510. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1524>
- Sofiyah, R. A. (2024). Integration of local wisdom in optimizing socio-culture among elementary school students. *Creative Pedagogy Journal*, 9(1), 88–101. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i4.11169>
- Suastra, I. W., Ristiati, N. P., & Kariasa, I. N. (2021). The effectiveness of local wisdom-based learning in elementary schools. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 257–266. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29912>
- Sumarni, M. L. (2024). Integrasi nilai budaya lokal pada pembelajaran sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 310–320. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Ulviyani, R. (2023). Implementasi ajaran Tri-N dalam meningkatkan kreativitas murid sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 120–131.
- Wahyuni, S., & Prasetyo, T. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 155–168.
- Yuliana, D., & Sari, M. (2023). Pengembangan media kartu edukatif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar murid. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 60–72.
- Zulfa, R., & Hidayati, N. (2022). Penguatan karakter melalui pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 6(1), 25–38
- Fitriyyah, N. F., Huda, C., Solikhin, R., & Sulianto, J. (2024). Penerapan media nuscacard berbasis keberagaman untuk meningkatkan literasi budaya kelas IV. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(3), 297–305. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i3.3172>
-

- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3992>
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam implementasi kurikulum prototipe di sekolah penggerak jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Sukmawati, D., & Wijayanto, Z. (2025). Peran Niteni, Nirokke, Nambahi dalam meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(7), 1–12. <https://jurnalpost.com/read/peran-niteni-nirokke-nambahi-dalam-meningkatkan-keaktifan-siswa-di-sekolah-dasar/19614/>
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2), 124–133. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>
- Zulaihah, S. M., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Abshor, D. A. (2026). Efektifitas penggunaan game edukatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 143–152. <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i1.8712>
-