

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PADA
PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

***THE DEVELOPMENT OF QUARTET CARD MEDIA IN LEARNING
SOCIAL STUDIES ELEMENTARY SCHOOLS***

Sendi Fauzi Giwangsa^{1*}

¹ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia

* sendifauzigiwangsa@upi.edu

Pengutipan: Giwangsa, Sendi Fauzi. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), hlm. 40-48. DOI: 10.25134/pedagogi.v8i1.3992

Diajukan: 31-01-2021

Diterima: 27-05-2021

Diterbitkan: 31 – 05 – 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PADA
PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

***THE DEVELOPMENT OF QUARTET CARD MEDIA IN LEARNING
SOCIAL STUDIES ELEMENTARY SCHOOLS***

Sendi Fauzi Giwangsa

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia

sendifauzigiwangsa@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media kartu kuartet untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*RnD*). Dalam penelitian ini digunakan metode 4D dengan empat langkah diantaranya 1) tahap *Define* (pendefinisian), 2) tahap *design* (perancangan), 3) tahap *develop* (pengembangan) dan 4) tahap *dissiminate* (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Cimanggung dengan subjek kelas IV SD yang berjumlah 35 orang. Pengumpulan data menggunakan penilaian validasi dari ahli media, materi maupun respon peserta didik dari beberapa ahli. Berdasarkan data dari hasil penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu media kartu kuartet yang dikembangkan untuk pembelajaran IPS di SD pada materi keragaman budaya di Indonesia. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik memperoleh skor presentase di atas 90 dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hal itu menunjukkan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan untuk media pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Hal ini karena media tersebut mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *media kartu kuartet, pembelajaran IPS*

ABSTRACT

This research is intended to develop a quartet card media for social studies learning in elementary schools. This research is a research and development (RnD). In this study, the 4D method was used with four steps including 1) the defining stage, 2) the design stage, 3) the development stage and 4) the dissemination stage. This research was carried out in one of the elementary schools in Cimanggung District with the subject of grade IV SD, totaling 35 people. Data collection uses validation assessments from media experts, materials and students' responses from several experts. Based on the data from the results of the next study, it was analyzed using qualitative and quantitative techniques. The results of this study are the quartet card media developed for social studies learning in elementary schools on the material of cultural diversity in Indonesia. Based on the results of the validation of media experts, material experts and students' responses, they obtained a percentage score above 90 in the "very feasible" category. Based on this, it shows that the quartet card media is very suitable to be used for social studies learning media in elementary schools, especially on the material of cultural diversity in Indonesia. This is because the media is easy to use by students, fun, and can increase learning motivation of elementary school students.

Keywords: *quartet card media, social studies learning*

PENDAHULUAN

Peningkatkan sumber daya manusia (SDM) tidak akan lepas dari peran dari pendidikan (Giwangsa, 2019). Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan segala aspek yang terdapat dalam peserta didik baik pengetahuan, sikap dan watak agar menjadi manusia yang cakap dan terampil juga beriman dan bertqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut maka peran guru begitu penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini karena guru merupakan kunci keberhasilan dalam proses keberhasilan pembelajaran yang tentunya juga harus didukung oleh factor-faktor lainnya seperti sarana prasarana, siswa, orang tua dll.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih jauh dari kata ideal. Masih banyak kekurangan yang bisa kita temukan dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran yang cenderung dominan pada aspek kognitif dan mengabaikan aspek pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik, pembelajaran yang membosankan, pembelajaran yang kurang interaktif sehingga menyebabkan ketidak efektifan proses pembelajaran yang ditandai dengan masih rendahnya hasil belajar, rendahnya minat siswa serta pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang optimal (Giwangsa, 2017; Giwangsa, 2019; Setiyorini & Abdullah, 2013; Widagdo, 2020).

Hal itu juga yang dirasakan dalam pembelajaran IPS, yang membuat adanya pencitraan bahwa pembelajaran IPS yang membosankan, tidak menyenangkan, terlalu banyak teori dll sehingga pembelajaran IPS kurang menarik bagi siswa (Giwangsa, 2017; Giwangsa, 2019; Mulyana, 2016; Setiyorini & Abdullah, 2013; Widagdo, 2020). Salah satu aspek yang negative dalam pembelajaran IPS yaitu kurang interaktifnya proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media pebelajaran yang bisa dijadikan stimulus dalam proses pembelajaran (Setiyorini & Abdullah, 2013; Widagdo, 2020). Hal ini dimungkinkan karena terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaan metode dan media yang tepat bagi pembelajaran IPS, kurangnya kreativitas serta terbatasnya media yang tersedia untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar (Widagdo, 2020).

Hal itu juga sejalan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan pada sekolah dasar di Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang yang menunjukkan bahwa seringkali pemebelajaran IPS dilakukan dengan tidak menggunakan media pembelajaran dan adapun media yang digunakan hanya media-media yang umum digunakan seperti gambar-gambar, peta ataupun globe dll. Selain itu, media kuga tidak dijadikan stimulus bagi siswa agar ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena penggunaan media terlalu didominasi oleh guru sehingga kurang meningkatkan minat belajar siswa.

Padahal media pembelajaran ini salah satu alat bantu yang bisa digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi, sebagai stimulus untuk menarik atensi atau perhatian siswa, mengurangi verbalisme, juga membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan (Giwangsa, 2017; Setiyorini & Abdullah, 2013; Widagdo, 2020). Oleh karena itu media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik mengembangkan media untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar yang menyenangkan, mudah dan bermakana bagi siswa, yaitu media kartu kuartet. Kartu kuartet adalah beberapa kumpulan kartu-kartu yang di dalamnya bermuatan tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Biasanya tulisan yang di tebakkan menerangkan gambar tersebut (Karsono, dkk, 2014; Sari, Sari, & Rahmayani, 2016; Sulastri, Saleh, & Sunanih, 2020; Widagdo, 2020). Kartu kuartet biasa dimainkan oleh anak-anak namun isinya biasanya hanya berupa tokoh-tokoh kartun yang mungkin kurang bermanfaat untuk anak-anak karena hanya menimbulkan rasa senang. Peneliti bermaksud mengembangkan kartu kuartet yang bermuatan edukatif dengan mengubah konten yang ada dalam kartu kuartet yang diadaptasi dengan konten-konten dalam pembelajaran IPS sekolah dasar, dalam hal ini materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Sehingga diharapkan apabila media kuartet ini dimanfaatkan untuk media pembelajaran IPS ini selain menimbulkan rasa senang, mudah digunakan oleh siswa juga ada muatan edukatif dengan mengenalkan berbagai budaya di Indonesia. Hal ini karena dalam media kartu kuartet terdapat gambar-gambar yang bisa menarik siswa, selain itu juga kartu kuartet mudah digunakan oleh siswa karena kartu kuartet biasa dimainkan oleh anak. Berdasarkan beberapa hasil peneleitian, kartu kuartet ini selain dapat dimainkan juga dapat bermanfaat dalam meningkatkan aspek pembelajaran khususnya dalam aktivitas belajar, motivasi belajar, kemampuan membaca dan juga hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dalam mengemabngkan penelitian ini. Adapun tujuan dari metode *Research and Development* adalah untuk menciptakan suatu produk tertentu yang digunakan untuk penelitian, kemudian supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas produk tersebut harus analisis kebutuhan terlebih dahulu dan diuji keefektifan produk (Sugiyono, 2015). Penelitian menggnankan model penelitian perangkat *Four-D Model* dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Fadillah, Ninawati, Guru, & Dasar, 2020) yang menyatakan 4 tahap pengembangan suatu media diantaranya pendefinisian, perancangan, pengembangan serta penyebaran.

Peneliti menggunakan instrument angket dalam pengumpulan data penelitian. Angket tersebut diberikan kepada ahli materi, media dan juga responden (siswa). Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan instrument untuk di isi oleh responden (Sugiyono, 2015). Empat orang ahli digunakan oleh peneliti dalam memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu dua orang ahli media pembelajaran SD dan dua orang ahli materi pembelajaran. Dalam uji terbatas sampel yang digunakan sebanyak 35 siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli menjadi sumber utama dalam mengembangkan media kartu kuartet ini. Peneliti menggunakan skala likert yang didalamnya ada pertanyaan dalam

Sendi Fauzi Giwangsa

Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

mengukur perilaku dari responden (Budiaji, 2013). Prosedur dalam pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu prosedur kualitatif terkait respon dari responden. Sedangkan penilaian dari ahli materi dan media menjadi data kuantitatif

Pengolahan data validasi dari para ahli diolah menggunakan skala likert. Begitupun pengolahan data angket untuk peserta didik. Berikut kriteria kelayakan media yang digunakan (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media dan Rentang Presentase

Kriteria	Presentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Kurang Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40 %
Tidak Layak	0% - 20%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media kartu kuartet pendidikan yang sudah divalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS SD khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Media kuartet pembelajaran ini terdiri dari beberapa kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan tulisan mengenai pakaian adat, tarian tradisional, makanan daerah dan alat music tradisional. Berikut tampilan media kartu kuartet pendidikan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tampilan Kartu Kuartet



Gambar 2. Tampilan luar kotak Kuartet



Gambar 3. Tampilan Kotak Kuartet

Setelah dilakukan validasi serta penilaian terhadap media kuartet dari ahli dan hasil ujicoba terbatas terhadap siswa sekolah dasar kelas IV dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil dari Validasi dan Uji Terbatas Media Kartu Kuartet

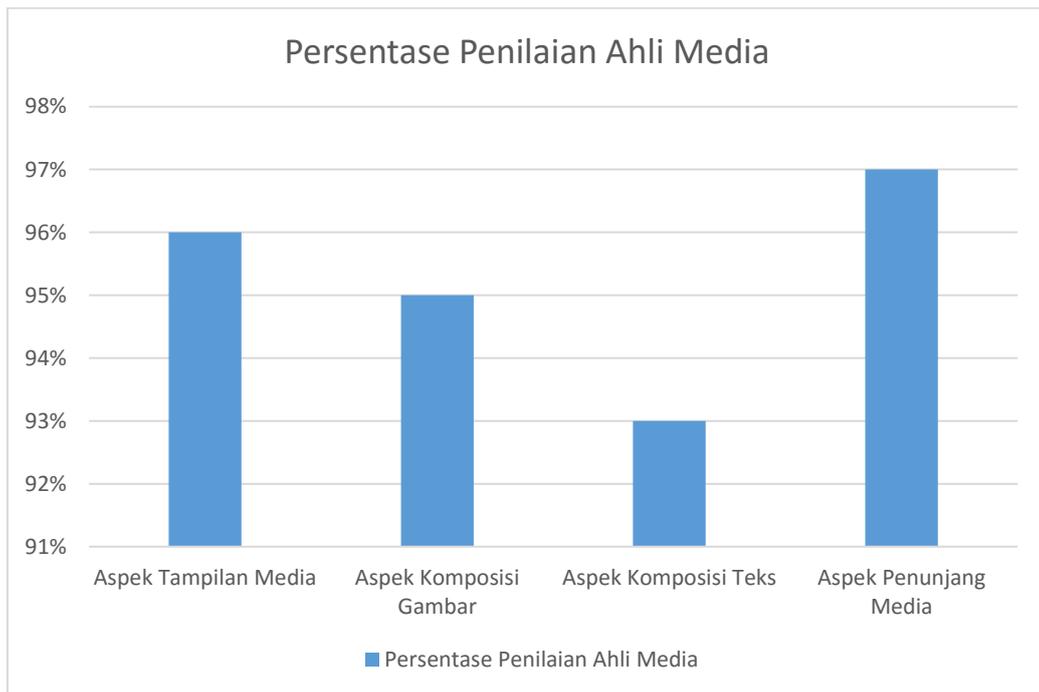
Hasil Validasi	Presentase	Kriteria
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Ahli Meteri	90%	Sangat Layak
Uji Terbatas Peserta didik	95%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 di atas, media kartu kuartet mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak yang diberikan oleh ahli media, selain itu mendapatkan skor persentase sebesar 90% (sangat layak) dari ahli materi serta mendapatkan skor persentase sebesar 95% (sangat layak) dari hasil uji terbatas dari peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil tersebut media kartu kuartet ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar pada materi keragaman budaya Indonesia.

Untuk lebih jelas mengenai aspek-aspek validasi dari ahli media dideskripsikan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Penilaian dari Ahli Media

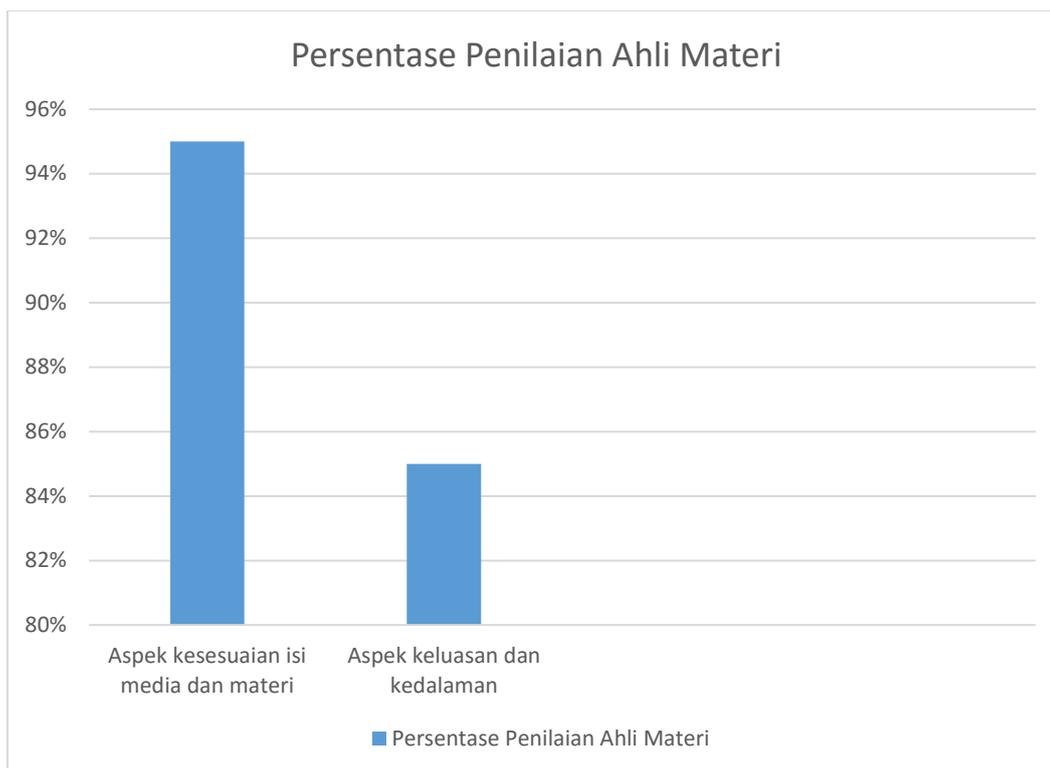
Aspek	Presentase	Kriteria
Aspek Tampilan Media	96 %	Sangat Layak
Aspek Komposisi Gambar	95%	Sangat Layak
Aspek Komposisi Teks	93%	Sangat Layak
Aspek Penunjang Media	97%	Sangat Layak

**Gambar 4.** Hasil Penilaian dari Ahli Media

Berdasarkan aspek tampilan media mendapat presentase sebesar 96% (sangat layak), aspek komposisi gambar sebesar 95% (sangat layak), aspek komposisi teks sebesar 93% (sangat layak) serta penilaian mengenai aspek penunjang media sebesar 97% (sangat layak). Selanjutnya aspek-aspek dari validasi ahli Materi ditampilkan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Aspek kesesuaian isi media dan materi	95 %	Sangat Layak
Aspek keluasan dan kedalaman materi	85%	Sangat Layak



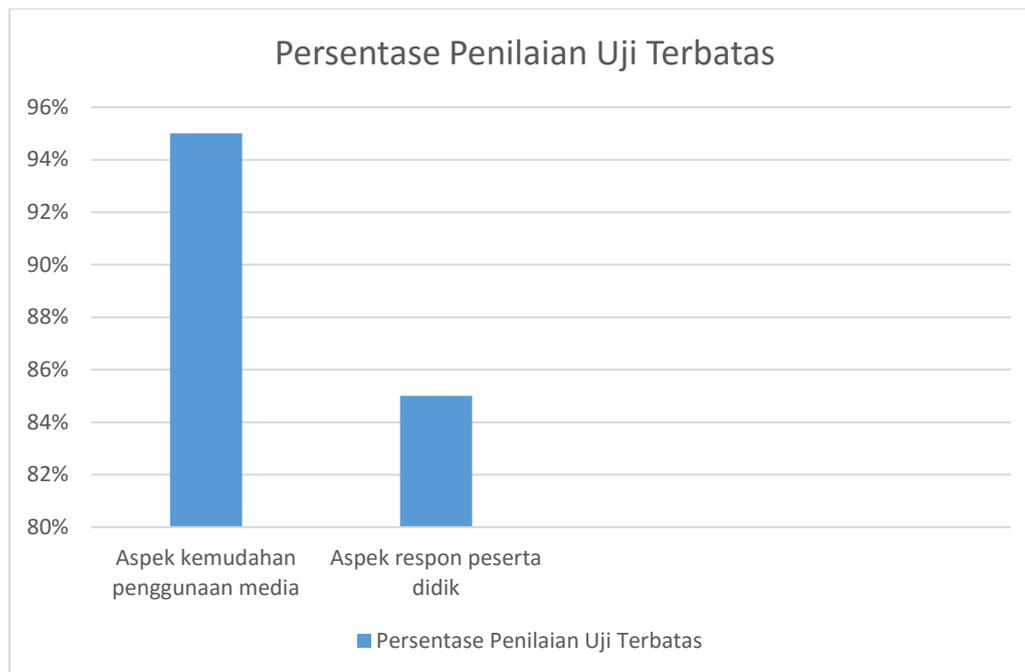
Gambar 5. Hasil Presentase Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian dari ahli materi dilihat dari dua aspek yakni aspek kesesuaian isi media dan materi mendapat skor 95% aspek keluasaan dan kedalam materi sebesar 85% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa isi dari media ini relevan dengan materi pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu mengenai keragaman budaya bangsa Indonesia.

Selanjutnya hasil uji terbatas penggunaan media terhadap siswa kelas IV SD ditampilkan pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Terbatas

Aspek	Presentase	Kriteria
Aspek Kemudahan Penggunaan Media	95%	Sangat Layak
Aspek Respon Peserta didik	95%	Sangat Layak



Gambar 6. Persentase Penilaian Uji Terbatas

Hasil penilaian uji terbatas media kartu kuartet pada peserta didik kelas IV dinilai berdasarkan dua aspek yakni aspek kemudahan penggunaan media dan aspek respon peserta didik yang keduanya mendapat skor sebesar 95% yang masuk dalam kategori sangat layak. Kemudahan media ini dilihat dari mudahnya media kuartet ini dimainkan oleh anak-anak dan karena media ini berbasis permainan sehingga membuat siswa senang sehingga meningkatkan motivasi anak ketika belajar IPS pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Berdasarkan hasil tersebut media kartu kuartet ini layak digunakan untuk pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dari hasil penelitian dari Sari et al., (2016) yang menjelaskan bahwa media kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar karena media kuartet menarik bagi siswa karena terdapat suasana bermain yang menyenangkan bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar (Karsono, 2014; Mulyana, dkk, 2016; Sasmita, 2017) siswa karena ketika bermain kuartet terjadi interaksi Tanya jawab diantara siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan dari hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Media kartu kuartet yang dikembangkan setelah dilakukan penilaian ahli media memperoleh penilaian sangat layak dengan presentase 90%, 2) Media kartu kuartet yang dikembangkan setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi mendapat penilaian sangat layak dengan presentase 95%, dan 3) Media kartu kuartet yang dikembangkan setelah dilakukan uji terbatas terhadap siswa kelas IV sekolah dasar mendapat penilaian sangat layak dengan presentase 95%.

Media kartu kuartet ini sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan respon siswa sebagai media pembelajaran IPS di SD pada materi keragaman budaya di Indonesia karena media ini mudah digunakan oleh siswa, selain itu siswa juga merasa senang ketika belajar dengan menggunakan kartu kuartet ini. Hal ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Selain itu materi yang ada dalam kartu kuartet ini juga akan mudah dipahami oleh siswa karena dilengkapi gambar dan juga penjelasannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini diantaranya pihak sekolah dan siswa kelas IV SD di Kecamatan Cimanggung dan juga para ahli baik ahli media dan ahli materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Fadillah, M. R., Ninawati, M. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas Vi Sdn Anyelir 1 Depok. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(November), 89–98. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3532>.
- Giwangsa, S. F. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Media Maket. *Jurnal Lensa Pendas*, 2(2), 16–23.
- Giwangsa, S. F. & Novianti, P. R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Ucing Sumpit Untuk Pembentukan Karakter Kemandirian Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 148–154.
- Karsono, dkk. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1). 43-49
- Mulyana, dkk. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada MAteri Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena*, 1(1), 481-490
- Sari, I. P., Sari, S. A., & Rahmayani, R. F. I. (2016). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aaktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(1), 1–10.
- Sasmita. (2017). Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada siswa Kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester GASal Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Artefak: History and Education*, 4(2), 119-.128
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 1–10.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemristekdikti. [Online]Tersedia: https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf
- Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189.