

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KWARTET DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PBL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV
SD NEGERI 55 LUBUKLINGGAU**

¹Triana Dila, ²Aren Frima, ³Citra Raflesia

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: ¹trianadila2001@gmail.com, ²frimasoemantri@gmail.com, ³3008raflesiacitra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Ini bertujuan Untuk Mengembangkan Sebuah Produk Media Kartu *Kwartet* Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran IPS SDN 55 Lubuklinggau Valid, Praktis dan Efisien. Jenis penelitian ini Pengembangan, *Research and Development* (R&D). Siswa kelas IV a SDN 55 Lubuklinggau Sebanyak 23 orang terdiri dari 13 laki-laki, dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan Analisis kevalidan, Analisis kepraktisan, Analisis keefektifan dan Angket kepraktisan guru dan siswa. Hasil penelitian oleh ketiga ahli yaitu skor yang diperoleh ahli media 0,71 ahli bahasa 0,83 dan ahli materi 1 rata-rata keseluruhannya 0,83 dengan kategori tinggi, valid. Sedangkan hasil analisis lembar kepraktisan guru memperoleh 100% dan kepraktisan siswa *one to one* 88,88%, kepraktisan siswa *small group* 93,33%, dengan kategori sangat praktis. Hasil Analisis Keefektifan soal pretest yaitu 38,91% selanjutnya posttes dengan presentase 78,47%. N-gain adalah nilai 0,64 dengan katagori “Sedang” Cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Sehingga Media Kartu *Kwartet* Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran IPS memenuhi kriteria valid, praktis dan efisien serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Kartu *Kwartet*, PBL, Model ADDIE.

ABSTRAK

This research aims to develop a quartet card media product using the PBL model in social studies learning at SDN 55 Lubuklinggau that is valid, practical and efficient. This type of research is Development, Research and Development (R&D). There are 23 students in class IV a at SDN 55 Lubuklinggau, consisting of 13 boys and 10 girls. Data collection techniques using observation, interviews, tests and documentation. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis, effectiveness analysis and practicality questionnaire for teachers and students. The results of the research by the three experts were that the score obtained by the media expert was 0.71, linguist expert 0.83 and material expert 1 had an overall average of 0.83 in the high, valid category. Meanwhile, the results of the analysis of the teacher's practicality sheet were 100% and the practicality of one to one students was 88.88%, the practicality of small group students was 93.33%, in the very practical category. The results of the analysis of the effectiveness of the pretest questions were 38.91%, followed by the posttest with a percentage of 78.47%. N-

gain is a value of 0.64 in the "Medium" category. Quite effective in improving students' social studies learning outcomes. So that the Quartet Card Media Using the PBL Model in Social Studies Learning meets the criteria of being valid, practical and efficient and can be used in the learning process.

Keywords: *Quartet Card Media, PBL, ADDIE.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah untuk memperoleh pengetahuan, dan keterampilan serta usaha untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian seseorang di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia (SDM). Wardiman (1996: 3) menyatakan bahwa pendidikan hendaknya dapat meningkatkan kreativitas, etos kerja dan wawasan keunggulan peserta didik. Supaya dapat mencapai tujuan pendidikan yang bermutu dan berkualitas disetiap satuan pendidikan. Maunah (2009) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah perubahan yang diharapkan pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan, baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dari alam sekitarnya dimana individu hidup. Dalam konteks ini tujuan pendidikan

merupakan peserta didik saat mengalami dan melaksanakan proses pembelajaran itu ada perubahan didalam diri anak didik, baik tingkah laku, ahlak, maupun ilmu yang didapatkan bisa di gunakan dikehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat.

Kurikulum merupakan suatu alat yang penting bagi pendidikan karena pendidikan dan kurikulum saling berkaitan. Jika diibaratkan, kurikulum layaknya jantung dalam tubuh manusia. Jika jantung masih berfungsi dengan baik, maka tubuh akan tetap hidup dan berfungsi dengan baik. Kurikulum berjalan dengan baik dan didukung dengan komponen-komponen yang berjalan baik pula, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menghasilkan peserta didik yang baik pula. Kurikulum akan berubah secara terus menerus dan berkelanjutan. Perubahan kurikulum yang terus menerus dan berkelanjutan, semestinya juga diikuti dengan

kesiapan untuk berubah dari seluruh pihak yang bersangkutan dengan pendidikan di Indonesia karena kurikulum bersifat dinamis, bukan statis.

Pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. Suyono & Hariyanto (2014). Saat kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari sebuah masalah pembelajaran. Sehingga pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik siswa supaya siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik mempunyai peran sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan kondisi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Oleh karena itu dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus tetap memperhatikan perkembangan dan kebutuhan peserta didik supaya peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman dan wawasan belajar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan terjemahan dari (*Social Studies*) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD). IPS merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pembelajaran IPS bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial, yang berguna bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran IPS mengajarkan konsep untuk membentuk siswa menjadi masyarakat yang baik dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat. Mata pelajaran IPS sangat berguna bagi kehidupan siswa maka dari itu guru harus mempersiapkan media dan model, serta materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Apabila seorang guru mampu menjalankan pembelajaran IPS dengan baik maka dapat menjadikan siswa sebagai manusia yang mempunyai jiwa sosial yang tinggi.

Media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal apabila digunakan dengan baik dan tepat sasaran. Pembelajaran IPS di sekolah dasar memerlukan suatu media pembelajaran sebagai komponen pendukung bagi siswa dan guru. Menurut Tafonso (2018) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berikut hasil belajar IPS berdasarkan penelitian sebelumnya Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Oleh Siti Samsiyah (2021), hasil belajar siswa dengan jumlah 30 siswa terdapat 9 siswa mendapat nilai 80, 5 siswa mendapat nilai 75,11 siswa mendapat nilai 70 dan 5 siswa mendapat nilai 65. Data tersebut membuktikan bahwa rendahnya rata-rata nilai siswa kelas IV SDN 09 Tanjung Batu disebabkan lemahnya minat belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman di pembelajaran IPS. Menurut Sendi Fauzi Giwangsa (2021), Pengembangan media kartu *kwartet*

pada pembelajaran IPS sekolah dasar Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media kartu *kwartet* untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. 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. 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. Hasil belajar IPS berdasarkan penelitian pengembangan media kartu kuartet berbasis Tai pada muatan IPS, Menurut Defingatun (2020), Pengembangan kartu *kuartet* berbasis TAI menggunakan tahapan penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015) yang disederhanakan menjadi 8 tahapan. Hasil penelitian menunjukkan media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 98,89% dan ahli materi sebesar 88,89% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 92,3% dan 94,4% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji keefektifan media, terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks N-Gain sebesar 0,656 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks N-Gain 0,661 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Selain itu, terdapat pula peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh indeks N-Gain sebesar 0,535 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan

memperoleh indeks N-Gain sebesar 0,628 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Simpulan penelitian adalah media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV Ibu Silvia Miranda, S.Pd. di SD Negeri 55 Lubuklinggau, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut menggunakan media konvensional yaitu berupa buku cetak yang menyebabkan siswa bosan dan sulit untuk memahami materi serta kemampuan menyampaikan pendapat siswa yang masih tergolong rendah pada pembelajaran IPS. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 55 Lubuklinggau Kelas IV adalah 70. Diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau masih tergolong rendah. Dengan indikator ketuntasan sekolah minimal 80%. Diperoleh data nilai 23 siswa, presentase yang tuntas sebanyak 20% atau 9 siswa dari 23 siswa, presentase jumlah siswa yang belum tuntas sebesar 80% atau sebanyak 14 siswa dari 23 siswa. Dengan demikian bahwa materi

pembelajaran IPS belum tersampaikan dengan baik bagi siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media kartu *kwartet* pada siswa kelas IV sekolah dasar, diperoleh informasi bahwa siswa membutuhkan media kartu *kwartet* untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran khusus mata pelajaran IPS dikarenakan media kartu *kwartet* mempunyai daya tarik bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi yang menarik, peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang diperlukan. Meliputi analisis kebutuhan, analisis siswa Kelas IV SDN 55 Lubuklinggau dan analisis materi. Peneliti mengidentifikasi bahwa setelah melakukan analisis kebutuhan, diperoleh persentase kebutuhan akan media kartu *kwartet* sebanyak 75,06 %. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media kartu *kwartet* untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian diatas Penulis juga menemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 55 Lubuklinggau seperti, Siswa yang

masih belum memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru, Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS, Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS antara lain yaitu dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, Kurangnya keberanian siswa dalam bertanya kepada guru, Aktivitas yang di tunjukkan peserta didik tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut dan berbicara dengan temannya dari pada mendengarkan guru, sehingga kondisi pembelajaran dikelas kurang kondusif. Permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, penulis mencoba suatu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir, dengan menggunakan media kartu *kwartet* menggunakan model PBL yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada tahap ini penulis mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas,

memperoleh informasi jumlah siswa, dan melakukan wawancara singkat dengan siswa tentang proses pembelajaran dan guru tentang media dan sumber belajar yang tersedia. Hasil wawancara media pembelajaran yang diharapkan guru adalah media pembelajaran kontekstual, dengan cakupan materi yang luas, sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa, Mulai dari gambar, warna, dan isi materi yang mudah dipahami, tampilan media pembelajaran tentu lebih menarik. Media pembelajaran Kartu *Kwartet* dengan menggunakan model PBL diharapkan siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang aktif dan efisien. Selain itu Media pembelajaran Kartu *Kwartet* menggunakan model PBL diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Keberhasilan tersebut dapat dilihat dan diukur dari tingkat pemahaman siswa melalui indikator dari kemampuan pemahaman yang peneliti ambil yaitu di aspek kognitif (menuliskan, menjelaskan, dan mengelompokkan) sehingga hasil belajar akan semakin baik pula dengan

tercapainya indikator pemahaman tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis mengembangkan media kartu *kwartet* untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Kartu Kwartet Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau”.

B. METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and development*). Penelitian pengembangan (*Research and development*) adalah proses atau langkah-langkah dalam rangka untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Amin & Mayasari, 2015). Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang lebih menarik serta menguji produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Pada penelitian pengembangan ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh

Hamzah (2019). Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan interaktif serta model pengembangan yang identik dengan sistem pembelajaran, sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahap dalam proses pengembangannya yaitu, tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau. Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Desain Uji Coba Produk

Tujuan dari pengembangan ini untuk menghasilkan suatu produk Kartu *Kwartet* yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan uji coba dengan siswa sesuai dengan jumlah siswa di kelas. Desain uji coba dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: Validasi Produk Para Ahli dan Uji Kepraktisan

Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau dan para ahli yang nantinya akan memvalidasi Kartu *Kwartet* yang akan dikembangkan. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau adalah sebanyak 23 orang siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan.

Teknik Analisis Data

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan instrumen dikatakan Valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Arikunto, dkk (Lestari, dkk, 2021) Uji validitas pada tahap ini adalah validitas teoritik yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Karakteristik yang akan divalidasi yaitu : bahasa, materi, dan media, validator tersebut menganalisis Media Kartu *Kwartet* pada mata pelajaran IPS yang dirancang dan memberikan saran serta masukan pada rancangan Media Kartu *Kwartet* pada mata pelajaran IPS. Data penelitian kevalidan kartu *kwartet* diperoleh dari dosen ahli bahasa, ahli

materi dan ahli media dilakukan oleh guru kelas, data lembar penilaian kevalidan media kartu kwartet menggunakan model PBL pada mata pelajaran IPS diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Analisis Kepraktisan

Menurut Arifin (Lestari. dkk, 2021) mengemukakan bahwa kepraktisan yaitu syarat suatu tes standar. Kepraktisan media kartu *kwartet* pada mata pelajaran IPS dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa dan guru.

Analisis Keefektifan

Uji keefektifan media kartu kwartet pada mata pelajaran IPS di dasari pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Modifikasi (Ramdhani, 2020). Kriteria penilaian skor N-Gain dapat dilihat pada gambar Kriteria penilaian skor *N-Gain* dapat dilihat pada table 3.6.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pengembangan yang dilaksanakan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan metode penelitian *Research and Development* dan disajikan dari hasil penelitian yang dilakukan. Media kartu *kwartet*

menggunakan model PBL pada pembelajaran IPS dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implimentation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi) dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu *kwartet* yang valid, praktis dan efektif. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media kartu *kwartet*.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang diperlukan. Meliputi analisis kebutuhan, analisis siswa Kelas IV SDN 55 Lubuklinggau dan analisis materi. Peneliti mengidentifikasi bahwa setelah melakukan analisis kebutuhan, diperoleh persentase kebutuhan akan media kartu *kwartet* sebanyak 75,06 % pada lampiran B hal: 105-106. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media kartu *kwartet* untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.

Tahap Perancangan (Design)

Selanjutnya dalam tahap perancangan, peneliti akan membuat produk awal atau rancangan produk. Peneliti akan merancang pengembangan kartu *kwartet* pada mata pelajaran IPS. Tahap ini dilakukan untuk membuat kartu *kwartet* sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi.

Tahap Pengembangan (Development)

Dalam konteks pengembangan kartu *kwartet* tahap pengembangan ini dilakukan mewujudkan rancangan kartu *kwartet* yang sebelumnya telah dirancang dengan sedemikian rupa. Pengembangan kartu *kwartet* pada mata pelajaran IPS yang semulanya dengan gambar yang biasa saja, setelah dikembangkan bentuk kartu *kwartet* menjadi menarik dan sesuai dengan kurikulum dan materi yang diajarkan serta kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun tahap pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

Uji Kevalidan

Media kartu *kwartet* setelah dirancang selanjutnya tahap pengembangan, dimana yaitu uji

validasi dilakukan oleh 2 dosen Universitas PGRI Silampari dan 1 guru SD Negeri 55 Lubuklinggau, yaitu Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. (validator media), Bapak Dr. Agung Nugroho, M.Pd. (validator bahasa) dan Ibu Silvia Miranda, S.Pd. (validator materi). Ketiga validator tersebut menilai berdasarkan angket yang diberikan oleh penulis. Hasil Validasi Ahli Media diperoleh nilai V 0,71 yang termasuk dalam klasifikasi “Cukup Tinggi”. Hasil validasi Ahli bahasa diperoleh nilai V 0,83 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”. Sedangkan Hasil Validasi Materi diperoleh nilai V 1, yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”. Berdasarkan keseluruhan penilaian validasi media kartu *kwartet* yang diberikan oleh 3 ahli media, ahli bahasa dan ahli materi terhadap media kartu *kwartet* yang dihasilkan memperoleh skor rata-rata 0,80 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi *aiken's V* termasuk kedalam $0,60 \leq V < 0,80$ dengan klasifikasi “Cukup Tinggi” atau dapat dikatakan valid dapat dilihat pada Lampiran d. Dapat disimpulkan bahwa media kartu *kwartet* pada pembelajaran IPS, dapat

dinyatakan valid, dilihat pada lampiran d.

Uji Kepraktisan

Media kartu *kwartet* yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli kemudian di uji cobakan kepada guru dan siswa mengenai kemudahan serta kepraktisan. Hasil kepraktisan guru diperoleh 100% yang termasuk klasifikasi “sangat praktis”. Sedangkan Uji coba orang per orang diperoleh 88,88% yang termasuk klasifikasi “sangat praktis”, Uji coba kelompok kecil diperoleh 93,33% yang termasuk klasifikasi “sangat praktis”. Berdasarkan penilaian kepraktisan media kartu *kwartet* yang telah dijelaskan diatas, menunjukkan bahwa media kartu kwartet pada pembelajaran IPS telah disusun dan dikembangkan, sehingga memperoleh nilai rata-rata 92,66% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kwartet pada pembelajaran IPS dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. dilihat pada lampiran d

Uji Keefektifan

Uji keefektifan media kartu kwartet pada mata pelajaran IPS di

dasari pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Peneliti melakukan tes *pretest* dan *posttest* siswa Untuk mengetahui keefektifan kartu *kwartet* tersebut dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS. nilai rata-rata *pretest* adalah 38,91, selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan nilai rata-rata 78,47 dan nilai N-gain adalah nilai 0,64 dengan katagori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kwartet terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan nilai KKM yaitu 70 memiliki efektifitas.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media kartu *kwartet* kepada siswa dan guru kelas IV SD Negeri 55 lubuklinggau. Peneliti mengimplementasi media kartu *kwartet* yang telah dikembangkan dan diterapkan dengan kondisi yang sebenarnya. peneliti melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan media kartu *kwartet* berdasarkan modul yang dibuat. Proses penjelasan pembelajaran selesai

peserta didik diberikan soal-soal latihan yang materinya diambil dari kartu *kwartet* yang dikembangkan. Untuk mengetahui efektivitas kartu *kwartet* tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pihak pengguna kartu *kwartet*. Dalam tahap evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon siswa. Revisi dibuat jika masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi maka media layak di gunakan.

Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini penyajian data uji coba dilakukan dengan cara melakukan validasi pada produk yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah validasi dilakukan, selanjutnya melakukan proses uji coba pada guru kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau, uji coba orang per orang (*one to one*)

pada siswa kelas IV dari segi kemampuan tingkat tinggi, sedang dan rendah, selanjutnya uji coba kelompok kecil (*small grup*) pada 6 siswa kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau.

Uji Coba Validasi Para Ahli

Uji coba ahli media

Uji coba ahli media dilakukan pada tanggal 23 maret 2024 oleh validator Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada lembar penilaian angket validasi media yang terdiri dari 8 butir penilaian serta memberikan komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh nilai V 0,71 yang termasuk dalam klasifikasi “Cukup Tinggi”.

Uji coba ahli Bahasa

Uji coba ahli bahasa dilakukan pada tanggal 2 April 2024 oleh Bapak Dr. Agung Nugroho, M.Pd. Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada lembar penilaian angket validasi bahasa yang terdiri dari 6 butir penilaian serta memberikan komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Berikut ini hasil validator materi terhadap pengembangan media kartu *kwartet*

dapat dilihat pada tabel 4.4. Berdasarkan Tabel 4.4. diperoleh nilai V 0,83 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”.

Uji coba ahli materi

Uji coba ahli materi dilakukan pada tanggal 16 April 2024 oleh Ibu Silvia Miranda. S.Pd. Validasi dilaksanakan dengan memberikan nilai pada lembar penilaian angket validasi materi yang terdiri 8 butir penilaian serta memberikan komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Berikut ini hasil validator materi terhadap pengembangan media kartu *kwartet* dapat dilihat pada tabel 4.7. Berdasarkan Tabel 4.7. diperoleh nilai V 1 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”.

Penilaian Seluruh Validator

Berikut rekapitulasi penilaian oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pada tabel 4.8.

Tabel 4.8. Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Ahli	Skor yang Diperoleh
1.	Media	0,71
2.	Bahasa	0,83
3.	Materi	1
Rata-rata		0,80 (Tinggi)

Uji Coba Lembar Kepraktisan Guru dan Siswa

Uji coba kepraktisan guru

Uji coba kepraktisan guru dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024 oleh Ibu Silvia Miranda, S.Pd. Selaku guru kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan nilai pada lembar kepraktisan guru, yang terdiri dari 15 butir penilaian serta memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan media kartu *kwartet*. Berdasarkan tabel 4.9. diketahui bahwa hasil akhir 100% yang termasuk dalam klasifikasi sangat praktis.

Uji coba orang per orang (one to one)

Uji coba orang per orang dilakukan pada tanggal 25 April 2024 dengan jumlah 3 orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Sebelum mengisi lembar angket kepraktisan, penulis terlebih dahulu menjelaskan tata cara mengisi lembar angket kepraktisan. Pada Lembar angket kepraktisan berisi 15 butir pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Siswa menjawab dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada lembar angket kepraktisan siswa yang terdiri dari 2 jawaban yaitu “ya” atau “tidak”. Tujuannya adalah untuk

mengetahui kepraktisan media kartu *kwartet* yang telah dikembangkan dan dihasilkan. Berikut ini hasil respon siswa uji orang per orang (*one to one*), terhadap pengembangan media kartu *kwartet*. Berdasarkan tabel 4.10. diketahui bahwa tingkat kepraktisan angket respon uji orang per orang (*one to one*) dengan 15 pertanyaan yaitu 88,88% dengan klasifikasi “Sangat Praktis”.

Uji kelompok kecil (small group)

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 26 April 2024 yang berjumlah 6 orang siswa dengan kemampuan yang beragam yaitu tingkat tinggi, tingkat sedang dan tingkat rendah. Penulis memberikan cara menggunakan media kartu *kwartet*, kemudian ke 6 siswa tersebut diberi lembar kepraktisan siswa sebelum siswa mengisi lembar kepraktisan. Penulis terlebih dahulu menjelaskan bagaimana mengisi lembar angket kepraktisan siswa memberikan tanda *checklist* (√) pada lembar angket kepraktisan siswa yang terdiri dari 2 jawaban yaitu “Ya” atau “Tidak”. Tujuannya adalah untuk mengetahui kepraktisan media kartu *kwartet* yang telah dikembangkan dan dihasilkan. Berikut ini hasil respon siswa uji

kelompok kecil (*small group*) terhadap pengembangan media kartu *kwartet*. Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa tingkat kepraktisan angket respon uji kelompok kecil dengan 15 pertanyaan yaitu 93,33% dengan klasifikasi “Sangat Praktis”.

Hasil Seluruh Kepraktisan Media Kartu Kwartet

Berikut hasil seluruh kepraktisan media kartu *kwartet* oleh uji respon kepraktisan guru, respon kepraktisan siswa *one to one* dan *small group*

Uji Coba Keefektifan Soal Pretest dan Posttest

Uji coba keefektifan soal *pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2024, pada orang per orang yang berjumlah 23 orang dengan kemampuan yang beragam yaitu tingkat tinggi, tingkat sedang dan tingkat rendah. Sebelum mengisi lembar soal *pretest* dan *posttest* peneliti menjelaskan cara menjawab soal dengan benar yaitu disilang (X) pada bagian yang paling tepat dan benar. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan media kartu *kwartet* setelah dikembangkan dan dihasilkan. Berikut ini hasil keefektifan soal

pretest dan *posttest* terhadap pengembangan media kartu *kwartet* dapat dilihat pada tabel 4.13. Hasil Keefektifan Soal Preetest dan Posttest Terhadap Pengembangan Media Kartu Kwartet dapat dilihat pada lampiran D dan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan media kartu *kwartet* dapat dilihat pada tabel 4.14. Berdasarkan tabel 4.14. menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 38,91, selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan nilai rata-rata 78,47 dan nilai N-gain adalah nilai 0,64 dengan katagori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kwartet terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan nilai KKM yaitu 70 memiliki efektifitas.

2. Pembahasan

Hasil analisis data dari penelitian ini dilakukan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektif dari media kartu *kwartet* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan penulis. Adapun hasil yang disajikan sebagai berikut:

Hasil Analisis Data Validasi

Ahli Media: Uji coba validasi ahli media yang dilakukan oleh Dosen Universitas PGRI Silampari (UNPARI) yaitu Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Hasil dari perhitungan berdasarkan Angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* dengan jumlah 8 butir yang dinilai dan diperoleh nilai *V* sebesar 0,71 dengan klasifikasi "Cukup Tinggi" atau dikatakan valid.

Ahli Bahasa: Uji coba validasi yang dilakukan oleh Dosen Universitas PGRI Silampari (UNPARI) yaitu Bapak Dr. Agung Nugroho, M.Pd. Hasil dari perhitungan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* dengan jumlah 6 butir yang dinilai dan diperoleh, nilai *V* sebesar 0,83 dengan klasifikasi "Tinggi" atau dapat dikatakan valid.

Ahli Materi: Uji coba validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau yaitu Ibu Silvia Miranda, S.Pd. Hasil dari perhitungan berdasarkan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* dengan jumlah 8 butir yang dinilai diperoleh nilai *V* sebesar 1 dengan klasifikasi "Tinggi" atau dapat dikatakan Valid.

Penilaian Seluruh Validator

Berdasarkan keseluruhan penilaian validasi media kartu *kwartet* yang diberikan oleh 3 ahli media, ahli bahasa dan ahli materi terhadap media kartu *kwartet* yang telah dijelaskan diatas menunjukkan bahwa media kartu *kwartet* pada pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar telah disusun dan dikembangkan serta dihasilkan memperoleh skor rata-rata 0,80 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi *aiken's V* termasuk kedalam $0,60 \leq V < 0,80$ dengan klasifikasi “Cukup Tinggi” atau dapat dikatakan valid. Kesimpulan bahwa media kartu *kwartet* pada pembelajaran IPS dapat menyatakan valid untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisi Data Uji Coba Kepraktisan

Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba dilakukan pada tanggal 25 April 2024 oleh Ibu Silvia Miranda, S.Pd. Selaku Guru Kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan nilai pada lembar kepraktisan guru yang terdiri dari 15 butir penilaian serta memberikan komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Presentase yang diperoleh yaitu 100%

termasuk dalam klasifikasi “Sangat Praktis”.

Uji Coba Orang Per Orang (One To One)

Uji coba dilakukan pada tanggal 3 mei 2024 oleh 3 orang siswa kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau. Subjek uji coba terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, rendah. Pengambilan data dengan menggunakan lembar angket respon siswa dengan 15 butir pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Presentase yang diperoleh yaitu sebesar 88,88% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Praktis”, Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba dilakukan pada tanggal 17 mei 2024 yang berjumlah 6 orang siswa dengan kemampuan heterogen. Pengambilan data menggunakan lembar angket respon siswa dengan 15 pertanyaan, presentase yang diperoleh yaitu 93,33% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Praktis”. Oleh karena itu media kartu *kwartet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan

Berdasarkan penilaian kepraktisan media kartu *kwartet* yang

telah dijelaskan diatas, menunjukkan bahwa media kartu kwartet pada pembelajaran IPS telah disusun dan dikembangkan, sehingga memperoleh nilai rata-rata 92,66% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kwartet pada pembelajaran IPS dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisis Data Keefektifan Uji Coba Keefektifan Soal Pretest dan Posttest

Uji coba keefektifsn Soal *Pretest* dan *Posttest* dilakukan pada tanggal 21 mei 2024 pada siswa Kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 soal kepada 23 siswa. Presentase yang diperoleh untuk soal *pretest* yaitu 38,91% selanjutnya meningkat pada *posttes* dengan presentase 78,47%. *N-gain* adalah nilai 0,64 dengan katagori “Sedang” Cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Revisi Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan oleh tim validator yang

terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Berikut ini masukkan dan perbaikan atau revisi terhadap media kartu *kwartet* pada pembelajaran IPS dari masing-masing ahli.

Ahli Media: Saran dan masukan dari para ahli sangat membantu peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Perbaikan media kartu *kwartet*. Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat adanya perbedaan dari keduanya,sebelum revisi dan setelah revisi yaitu: dalam kesesuaian warna sebaiknya sama, contoh adat istiadat sebaiknya dipilih didaerah sekitar. Hal tersebut menunjukkan bahwa permateri terpisah dengan kesesuaian warna peneliti juga mengubah contoh adat istiadat sesuai dengan daerah sekitarku.

Ahli Bahasa: Ahli bahasa memvalidasi komponen bahasa yang terdapat pada media kartu *kwartet* yang dihasilkan, ahli bahasa memberikan penilaian terhadap media kartu *kwartet*, pada pembelajaran IPS Kelas IV sekolah dasar. Saran dan masukan dari para ahli sangat membantu peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Perbaikan kata dalam media kartu *kwartet*. Berdasarkan gambar diatas

dapat dilihat adanya perbedaan dari keduanya, sebelum revisi dan setelah revisi yaitu: dalam Perbaikan kata “Yang” sebelum revisi dan “yang sudah” revisi.

Ahli Materi: Media kartu *kwartet* pada pembelajaran IPS tidak ada revisi dari validasi mater

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Kartu *Kwartet* Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau, dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media kartu *kwartet*. Hasil yang didapat bisa memberikan gambaran bahwasannya media kartu *kwartet* yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif serta dapat digunakan dalam proses pembelajarn.

Kevalidan media kartu *kwartet* yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, produk berada dalam katagori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa media kartu *kwartet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media kartu *kwartet* yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba kepraktisan guru, uji coba orang per orang *one to one*, uji coba kelompok kecil *small group*, diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu *kwartet* yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Keefeltifan media kartu *kwartet* yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian soal *pretest* dan *posttest* dari hasil uji coba keefektifan siswa kelas IV SD Negeri 55 Lubuklinggau dapat diperoleh tingkat keefektifan dengan kriteria “Sedang” sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu *kwartet* yang dikembangkan memiliki efektifitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Azwar (Lestari, F, dkk, 2021 : 398) *Realibilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Darmini. (2019). Menggunakan Model Pembelajaran Example dan Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 3 (6)
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Cava Media
- Fathurrohman & Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Firmansyah & Dani. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika Vol 3 (1)*
- Habibah, Syarifah. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Examples dan Nonexamples Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh-Tokoh Pergerakan Nasional Kelas V SDN 70 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar Vol 3 (4)*.
- Habitati. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Darussalam, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hariyanto, H. Y. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek. Pasuruan : Lembaga *Academic & Research Institu*
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyana. (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
- Pane, A, Dasopang, D, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2)*. 333-352.
- Santoso B. & Hermawan. (2016). Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi Vol 5 (1)*
- 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.

- Sudaryono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta : kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : AIFABETA, CV.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian*.
- Sunanah, dkk. 2020. *Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 2 No. 3, Hal. 486-492
- Supardan, D. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenamedia Goup.