

## **PENGEMBANGAN KARTU KUARTET EDUKATIF (MEDIA KARTEDU) UNTUK PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD**

Nur Azizah Putri Ferdianti<sup>1\*</sup>, Sumadi Sumadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: putriferdianti165@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kartu Kuartet Edukatif (KARTEDU) dikembangkan untuk pembelajaran IPAS kelas V materi produk unggulan daerah di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan *R&D* dengan model *ADDIE*. Proses pengembangan yang dilakukan peneliti adalah validasi para ahli, tes evaluasi murid, dan kuisioner guru serta murid. Hasil yang didapat dari validasi ahli media didapat persentase sebesar 94%, validasi materi didapat persentase sebesar 92%, validasi ahli bahasa didapat persentase sebesar 90%. Sementara hasil kuisioner guru didapat persentase sebesar 93% dan hasil kuisioner murid didapat persentase sebesar 83%. Sedangkan hasil tes evaluasi murid mendapat persentase sebesar 88%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media KARTEDU valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pelajaran IPAS dan dapat meningkatkan prestasi belajar murid.

**Kata Kunci:** *R&D*; *ADDIE*; IPAS

### **PENDAHULUAN**

Jika suatu negara ingin berkembang dengan cepat, maka pendidikan adalah hal yang paling penting. Pendidikan dianggap bermutu dan bermakna apabila mencetak generasi muda yang cakap secara intelektual, karakter, dan moral. Pendidikan di sekolah mempunyai peran sangat penting dalam penyampaian ilmu pengetahuan untuk pembelajaran murid, oleh karena itu agar tujuan pembelajaran tercapai maka pembelajaran harus dirancang seksama agar optimal. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan tersampaikan apabila terdapat perubahan tingkah laku, sikap, dan keterampilan murid untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Ananda & Rohman, 2023).

Murid akan mendapat hasil belajar yang baik apabila saat proses pembelajaran berada dalam kondisi lingkungan yang menyenangkan (Marlina & Sholehun, 2021). Agar hasil belajar yang didapat baik maka murid harus paham dengan apa yang mereka pelajari. Kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu dan kemudian menggunakan kata-katanya sendiri untuk memberikan penjelasan atau deskripsi yang lebih menyeluruh dikenal sebagai pemahaman, dan ini merupakan hasil pembelajaran yang lebih tinggi daripada pengetahuan (Irkham, 2023). Ketidakkampuan murid untuk fokus pada materi yang diajarkan merupakan salah satu elemen yang dapat memengaruhi kesulitan pemahaman mereka.

Pendidikan erat kaitannya dengan kebudayaan. Makanan unggulan dari setiap daerah menjadi salah satu topik dalam mata pelajaran IPAS tentang keberagaman suku, sosial, dan budaya. Di tingkat desa, kecamatan, kabupaten, provinsi, koperasi, lembaga usaha masyarakat (UMKM) menghasilkan barang dan jasa khas yang dikenal sebagai produk unggulan daerah (Cholih, 2020).

Untuk memudahkan murid guru diminta membuat media pembelajaran yang menarik, mudah dimainkan, dan bersifat edukatif. Menurut Hasan (2021) pembelajaran dapat menjadi jembatan antara pendidik dan murid untuk meningkatkan pemahaman materi. Tujuan pembelajaran dapat tercapai karena murid aktif dan memahami informasi yang diterimanya.

Menurut Fadilah dkk. (2023) salah satu alat yang dapat digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai adalah media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga dapat membangkitkan minat murid terhadap materi yang sedang dipelajari (Ulfah dkk., 2021).

Kartu kuartet adalah kartu bergambar yang memuat informasi tertentu (Sulastri & Saleh, 2020). Kartu kuartet merupakan alat pembelajaran yang unik karena sesuai dengan metode pembelajaran yang disukai murid sekolah dasar, yaitu belajar sambil bersenang-senang (Giwangsa dkk., 2021).

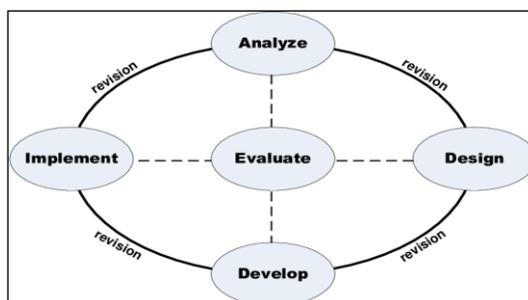
Kartu kuartet dipilih karena, selain mudah digunakan, juga mudah diakses karena merupakan benda nyata (Samsiyah & Hermansyah, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1 Tuban menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih bersifat satu arah. Adapun perilaku murid selama pembelajaran di kelas, ada yang terlihat berkonsentrasi, ada pula yang terlihat kesulitan dalam menerima informasi baru. Tidak semua murid berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan proyek kelompok selama pembelajaran kelompok. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan beberapa permasalahan, seperti motivasi murid dalam mempelajari IPAS masih rendah karena memerlukan pemahaman, penalaran, dan hafalan. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya semangat murid untuk mempelajari lebih dalam materi pelajaran yang diajarkan. Permasalahan lainnya adalah kurangnya pilihan murid untuk memperoleh bahan ajar di luar buku teks dan buku perpustakaan, serta keterbatasan waktu dan biaya yang diberikan guru untuk membuat media pembelajaran.

Adanya penelitian ini menyajikan konten secara grafis, media KARTEDU berupaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid, dengan begitu akan memudahkan mereka untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar murid.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D*. Menurut Sugiyono dalam Syavira (2021) tujuan penelitian *R&D* untuk mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk. Menurut Sugiyono dalam Nurmalasari dkk. (2022) apabila suatu produk sudah teruji, maka produk tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Penelitian ini diuji coba pada murid kelas V di UPT SD Negeri Sidorejo 1. Model penelitian yang digunakan adalah model *ADDIE*. Menurut Hamzah (dalam Nurmalasari dkk, 2022) prosedur pengembangan model *ADDIE* ini terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.



Gambar 1. Tahap Model *ADDIE*

Peneliti menggunakan berbagai instrumen untuk mendapatkan informasi, yaitu lembar observasi, wawancara, validasi ahli, angket untuk tanggapan guru dan murid, serta penilaian prestasi belajar murid. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru dan murid, kemudian menentukan media yang ingin dikembangkan. Selanjutnya untuk menentukan tingkat validitas menggunakan skala *likert* dan kriteria validitas oleh Fitra & Maksum (2021). Kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media KARTEDU untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Hasil tes evaluasi digunakan untuk menentukan keefektifan media KARTEDU dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar murid, yaitu:

$$P = \frac{n_t}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar

$n_t$  = Banyaknya murid yang tuntas

n = Banyaknya murid yang mengikuti tes

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media KARTEDU (Kartu Kuartet Edukasi) yang dibuat telah divalidasi untuk digunakan dalam pengajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya materi produk unggulan daerah. Gambar di bawah ini menggambarkan penyajian media kartu kuartet edukasi.



Gambar 2. Kartu Media KARTEDU



Gambar 3. Wadah Media KARTEDU

Berikut tahapan pengembangan produk KARTEDU, yaitu:

### Tahap Analisis

Dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik murid, dan kurikulum melalui wawancara guru dan observasi di kelas V UPT SD Negeri 1. Informasi yang diperoleh yaitu digunakannya kurikulum merdeka, namun ditemukan hambatan pada terbatasnya sumber belajar serta terbatasnya media belajar menyebabkan mengurangi efektivitas pembelajaran.

### Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi sumber belajar IPAS bab 7 topik C, kemudian mengolah materi agar menarik, membuat desain media KARTEDU dalam 7 (tujuh) langkah, dan membuat alat asesmen validasi media KARTEDU.

### Tahap Pengembangan

Pada tahap produksi rancangan desain yang dicetak menjadi produk nyata dalam bentuk kartu dan divalidasi oleh ahli sesuai bidangnya, yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Hasil penilaian media KARTEDU, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Media

No	Aspek	Total Skor
1	Aspek Tampilan	27
2	Aspek Bahan	10
3	Aspek Pembelajaran	10
<b>Total</b>		<b>47</b>
<b>Persentase</b>		<b>94%</b>

Tabel 2. Menampilkan validasi ahli media berisi tiga aspek yang menghasilkan skor keseluruhan 47 dan persentase skor 94% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya dilakukan validasi materi oleh ahli materi dan mendapat hasil, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Materi

No	Aspek	Total Skor
1	Pembelajaran	27
2	Bahan ajar	19
<b>Total</b>		<b>46</b>
<b>Persentase</b>		<b>92%</b>

Pada Tabel 3. Menunjukkan validasi materi berisi dua aspek penilaian yang menghasilkan skor keseluruhan 46 dan persentase skor 92% kategori sangat valid. Terakhir, hasil penilaian bahasa:

Tabel 4. Hasil Penilaian Bahasa

No	Aspek	Total Skor
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	12
2	Komutatif dan Interaktif	15
<b>Total</b>		<b>27</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>

Pada Tabel 4. Terdapat dua aspek penilaian yang kemudian divalidasi oleh validator ahli bahasa dan mendapat skor keseluruhan 27 dan persentase skor 90% dalam kategori sangat valid.

### Tahap Implementasi

Dengan menggunakan media KARTEDU, dilakukan uji coba kepada murid kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1 dengan jumlah murid sebanyak 27 murid. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media KARTEDU, peneliti membagikan lembar kuisisioner guru dan kuisisioner murid agar peneliti dapat menilai kepraktisan media KARTEDU.

### Tahap Evaluasi

Peneliti membagikan lembar evaluasi kepada murid untuk penilaian keberhasilan penggunaan KARTEDU sesuai kriteria penilaian yang telah ditentukan. Hasil ketuntasan belajar murid secara keseluruhan mendapat skor persentase 88% dengan kategori sangat efektif. Kemudian, pada hasil kuisisioner guru memperoleh skor persentase 93% dan kuisisioner murid 83% kategori sangat praktis.

## KESIMPULAN

Untuk membuat produk, digunakan metode *R&D* dengan model *ADDIE*. Peneliti juga melibatkan beberapa validator ahli sesuai bidangnya. Seluruh hasil mendapatkan kategori sangat valid dengan validasi media mendapat skor 94%, validasi materi mendapat skor 92%, dan validasi bahasa mendapat skor 90%. Tingkat kepraktisan dari kuisisioner guru didapat persentase 93% dan kuisisioner murid didapat persentase 83% kategori sangat praktis. Keefektifan dari media KARTEDU melalui tes evaluasi murid memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat efektif. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media KARTEDU digunakan pada proses pembelajaran materi produk unggulan daerah pada murid kelas V. Melalui penggunaan KARTEDU ini, peneliti berharap murid dapat lebih meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. & Rohman, M. F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Retrieved from [http://repository.uinsu.ac.id/22169/1/Belajar dan Pembelajaran\\_Ebook-1.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/22169/1/Belajar%20dan%20Pembelajaran_Ebook-1.pdf)
- Choliq, A. (2020). *Memaknai Kembali Kearifan Lokal Dalam Kehidupan Seharian-hari*. Retrieved March 29, 2024, from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-suluttenggomalu/baca-artikel/13057/Memaknai-Kembali-Kearifan-Lokal-Dalam-Kehidupan-Sehari-hari.html>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Giwangsa, S. F., Pendidikan, P., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Pendidikan, U., Giwangsa, S. F., ... Pendidikan, U. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar, 8, 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Retrieved from [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)
- Irkham, M. K. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media Game Pada Murid Kelas V Sdn Tlekung 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1082–1106. Retrieved from <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Leni Marlina & Sholehun. (2021). 1, 2, 1,2. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 66–74.

- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8. Retrieved from <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Samsiyah, S. & Hermansyah, A. K. (2021). Efektivitas kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman murid pada mata pelajaran ips kelas iv. *Jurnal Holistika*, 119–126.
- Sulastri, H. M., & Saleh, Y. T. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Murid dalam Pelajaran Bahasa Indonesia, 4, 486–492.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Murid Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 955–961. Retrieved from <https://osf.io/qt4mv>