

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Meinaldo Badrian Sumarsono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (meinaldosumarsono16010644104@mhs.unesa.ac.id)

Mulyani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (mulyan@unesa.ac.id)

Abstrak

Latar belakang dari permasalahan ini adalah masih banyaknya siswa yang mengalami kendala dan kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS dari guru. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan metode yang tepat dan juga tidak menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan mengetahui kevalidan dari media “Kuartet Kingdom” dalam materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development R&D* yang menggunakan model ADDIE dan metode kuantitatif dan kualitatif. Subjek dari penelitian ini seharusnya adalah siswa kelas IV SDN Dr. Sutomo Surabaya tetapi karena adanya wabah “**COVID 19**” penelitian tidak bisa dilakukan di lapangan dan peneliti memutuskan untuk melakukan proses penelitian hanya sampai dengan proses validasi. Penelitian ini terdiri atas 5 tahapan sesuai dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu “Kuartet Kingdom” mendapatkan persentase kevalidan media sebesar 85%, sedangkan untuk kevalidan materi mendapatkan persentase sebesar 72%. Dari hasil ini dapat diambil kesimpulan bahwa media Kartu “Kuartet Kingdom” merupakan media pembelajaran yang valid untuk digunakan

Kata Kunci: Pengembangan media, Kartu “Kuartet Kingdom”, Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

Abstract

The background of this problem is that there are still many students who experience obstacles and difficulties in understanding social studies learning from the teacher. This is because the teacher does not use the right method and also does not use learning media. The purpose of this research is to develop and know the validity of the media "Quartet Kingdom" in the material of the Hindu, Buddhist and Islamic Kingdoms in Indonesia. This research is a type of Research and Development R&D research that uses ADDIE models and quantitative and qualitative methods. The subject of this study should be the fourth grade students of SDN Dr. Sutomo Surabaya but because of the "COVID 19" outbreak the research could not be carried out in the field and the researchers decided to carry out the research process only until the validation process. This study consists of 5 stages in accordance with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results showed that the media "Kingdom Quartet Card" received a percentage of media validity of 85%, while for material validity a percentage of 72%. From these results it can be concluded that the media "Quartet Kingdom" is a valid learning media to use
Keywords: Media development, "Quartet Kingdom" Card, Hindu, Buddhist and Islamic Kingdoms..

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di dalam kehidupan suatu individu. Tanpa pendidikan individu tidak akan memiliki pemikiran untuk maju ke arah kehidupan yang lebih baik. Oleh Karena itu diperlukan adanya perhatian dan prioritas secara sungguh – sungguh untuk mengembangkan dunia pendidikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Nurkholis (2013: 26) pendidikan yaitu proses pembelajaran dan latihan dalam mengubah pemikiran dan tingkah laku seseorang. Cara mendidik. Menurut Ki Hajar

Dewantara dalam Nurkholis (2013: 26) pendidikan yaitu sebuah usaha untuk meningkatkan taraf hidup agar sejalan dengan alam dan masyarakat.

Pendidikan telah banyak mengalami perubahan dan modernisasi secara bertahap dengan tujuan untuk memajukan pendidikan. Untuk menanggapi tujuan tersebut banyak faktor yang mempengaruhi antara lain adalah pendidik/guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena seorang guru merupakan faktor penting dalam membina, mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan potensi yang ada dalam masing – masing peserta didik. Seorang guru wajib

memiliki kemampuan untuk dapat membina dan mengelola kelasnya agar terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang diharapkan bisa merubah dan memajukan pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 ini memiliki karakteristik dimana pembelajarannya menggunakan pendekatan tema atau dinamakan dengan istilah tematik. Karena pada usia di Sekolah Dasar ini perkembangan pemikiran peserta didik berkembang dengan cepat. Maka pembelajaran harus berkenaan dengan hal yang nyata dan pengalaman dari peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang mengkombinasikan antara beberapa mata pelajaran menjadi satu pelajaran yang terpadu menggunakan prinsip tema pada kehidupan sehari – hari para peserta didik. Pembelajaran tematik memerlukan keaktifan yang tinggi dari peserta didik untuk tercapainya hasil pembelajaran yang optimal. Dalam pembelajaran tematik ini kebanyakan guru masih menggunakan cara yang umum dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Dengan menggunakan cara seperti ini tujuan pembelajaran tidak akan bisa tercapai dengan sempurna karena pembelajaran tematik ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran di dalam pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang bisa digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam meraih tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran terutama materi pelajaran yang sulit untuk dipahami peserta didik. Menurut Djamarah (2006:121) media pembelajaran yang dipakai harus dapat menarik perhatian peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Media juga dapat merangsang kegiatan belajar peserta didik dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara langsung yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hasil belajar peserta didik. Edgar Dale (1968) mengungkapkan bahwa hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman langsung dan nyata, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada sesuatu yang abstrak, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik dalam belajar harus memiliki pengalaman

yang lebih nyata agar tidak salah persepsi dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan alat/perantara yang merupakan sarana untuk menyalurkan informasi dalam suatu pembelajaran tertentu. Menurut Aqib (2002:58) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk merangsang perasaan, menyalurkan pesan, pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi. Menurut Munadi (2008:5) media pembelajaran merupakan sumber – sumber belajar selain guru yang digunakan untuk menyalurkan dan menghubungkan materi pengajaran yang diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam suatu pencapaian dalam tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami suatu pembelajaran. hal ini sesuai dengan fungsi dari suatu media pembelajaran. Menurut Arsyad (2006: 15) salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Hamalik (dalam Arsyad, 2006: 15) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang ada di pembelajaran tematik. IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan seleksi, penyederhanaan, adaptasi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan antropologi. Menurut Trianto (2014: 176) tujuan utama IPS adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik agar dapat mengetahui masalah sosial yang berkembang di masyarakat serta dapat menyelesaikan permasalahan sosial tersebut, baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat sekitar.

Proses pembelajaran di Sekolah terutama dalam pembelajaran IPS masih sering didominasi oleh metode ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Keterbatasan media pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal juga sangat berpengaruh terhadap minat peserta didik. Peserta didik masih menganggap IPS merupakan pembelajaran yang menuntut untuk banyak mencatat dan menghafal saja.

Dengan melihat kondisi seperti ini mendorong peneliti untuk mencari solusinya. Peneliti mengusulkan

untuk membuat suatu media pembelajaran yang mudah, seru dan menyenangkan serta dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN Dr. Sutomo 1 bahwa rendahnya kemampuan kognitif/pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran tematik terutama mata pelajaran IPS tentang materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia. Hal ini terbukti dari 16 peserta didik dari total keseluruhan 26 peserta didik kelas IV SDN Dr. Sutomo 1 Surabaya mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan sementara itu hanya 10 peserta didik yang dapat mencapai nilai KKM. Hal ini dikarenakan banyaknya masalah dan kendala yang dihadapi oleh peserta didik pada saat pembelajaran, seperti tingkat pemahaman peserta didik yang rendah dan penggunaan metode dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru tidak berkembang dan selalu menggunakan alur yang sama di setiap pembelajaran seperti menggunakan metode ceramah untuk menerangkan pelajaran, diskusi untuk mengerjakan tugas, kegiatan tanya jawab setelah guru menerangkan materi dan setelah itu pemberian tugas sebagai latihan pemahaman bagi peserta didik. mengakibatkan kondisi pembelajaran menjadi kurang diminati dan dipahami oleh peserta didik. Rendahnya penguasaan materi dari guru dapat dilihat dari kegiatan observasi kegiatan pembelajaran, guru kadang masih sering mencari materi di buku serta penjelasannya yang terlalu rumit dan tidak runtut dari awal hingga akhir mengakibatkan pembelajaran sulit untuk dipahami peserta didik. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu pelajaran tematik khususnya IPS dalam materi Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia dianggap materi yang cukup sulit dikarenakan banyaknya materi yang harus dipahami dan dihafalkan.

Dari masalah tersebut, dapat dipecahkan dan dicari solusinya agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan proses pembelajaran bisa lebih aktif, efektif dan efisien. Dalam hal ini peneliti menawarkan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom”.

Media Kartu “Kuartet Kingdom” adalah suatu media berupa kartu sejenis permainan yang berisikan teks, gambar, dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun peserta didik dalam belajar dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Menurut Hariyanto (2009:61) media pembelajaran dengan konsep bermain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemilihan media Kartu “Kuartet Kingdom” sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia karena media ini memiliki

beberapa keunggulan di antaranya, media Kartu “Kuartet Kingdom” dikemas dalam suatu permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari peserta didik, media ini bersifat menarik dan efektif dalam pembelajaran, media ini bersifat praktis dan fleksibel untuk dibawa kemanamana sehingga mudah dibawa kemanapun oleh peserta didik. Selain itu, media Kartu “Kuartet Kingdom” dapat dimainkan oleh peserta didik tanpa ada pengawasan dari guru.

Menurut Agustika (2011:37) kartu kuartet adalah suatu jenis permainan kartu bergambar dengan judul gambar yang ditulis pada bagian atas kartu dan tulisannya diperbesar dan dipertebal. Judul ini adalah tema dari kartu kuartet. Sedangkan di atas gambar terdapat kata-kata, yakni dua baris di bagian kanan dan dua baris di bagian kiri. Salah satu dari empat kata itu mengacu kepada gambar yang terdapat di bawah kata tersebut dan biasanya berwarna lain atau digaris bawahi dari keempat kata yang terdapat pada bagian atas kartu. Menurut Arsyad (2006:119), menyatakan bahwa kartu (kartu kuartet) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan membawa anak kepada sesuatu yang ada pada kartu tersebut. Kartu Kuartet biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan. Kartu ini berisi gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya.

Menurut Karsono dkk (2014,1(1) : 45) kelebihan dari media kartu kuartet adalah berupa media visual yang mudah diakses oleh peserta didik, tidak tergantung pada sumber tenaga listrik dan tidak membutuhkan alat pendukung penyajian gambar yang lain. Menurut Zulfikar & Azizah (2017,1(2) : 157) Kelebihan kartu kuartet adalah cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena selain bermain, peserta didik dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Peserta didik dapat langsung mempraktikkan apa yang diajarkan guru sehingga akan memudahkan untuk mengingat materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis Penelitian yang akan digunakan adalah pengembangan atau Research and Development (R&D). menurut Sugiyono (2016 : 37) R&D adalah jenis penelitian yang bukan mengkaji sebuah teori melainkan menghasilkan sebuah produk. Jenis dari penelitian ini ialah untuk membuat produk yang kemudian produk itu diuji kelayakannya. Pada penelitian pengembangan ini,

jenis produk yang dikembangkan adalah media Kartu “Kuartet Kingdom”.

Pada penelitian pengembangan ini memilih menggunakan model ADDIE oleh Branch (2009 :2) (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) sesuai dengan pengembangan media Kartu “Kuartet Kingdom” yang terdiri dari 5 tahap pelaksanaan penelitiannya.

Pada tahap pertama yaitu analisis. Tahap analisis ini bertujuan untuk mencari dan menentukan materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media kartu “Kuartet Kingdom” agar sesuai dengan materi, karakter dan kemampuan peserta didik. Pertama peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas IV di SDN Dr. Sutomo 1 Surabaya dan menemukan informasi bahwa peserta didik mengalami kendala dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, peserta didik juga cepat merasa bosan Ketika guru mengajar terutama dalam pebelajaran IPS Hal ini terlihat dikarenakan guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang umum saja seperti ceramah dan guru sering tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dari wawancara tersebut guru juga berpendapat bahwa jika dalam pembelajaran menggunakan media yang nyata akan membuat para peserta didik akan lebih senang dan tertarik. Setelah itu peneliti menganalisis buku peserta didik dan buku guru untuk mengumpulkan data dan materi dari pembelajaran IPS yang sesuai untuk dikembangkan media pembelajarannya. Dipilihlah materi kerajaan hindu, budha dan islam di Indonesia dikarenakan materi ini memiliki banyak sekali hal yang harus peserta didik cermati dan hafalkan. Membuat materi ini menjadi salah satu materi yang tidak diminati oleh peserta didik. Dengan dibuatnya media pembelajaran kartu “Kuartet Kingdom” ini peneliti berharap para peserta didik lebih berminat pada materi ini dan hasil belajar pun akan lebih meningkat.

Pada tahap kedua adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan ini media dibuat sehingga memiliki tampilan dan isi yang berbeda dari media yang sudah ada. Pada tahap ini baru dihasilkan rancangan awal untuk dijadikan dasar untuk tahap berikutnya. Produk dicetak menggunakan kertas berbahan Art Paper dengan ukuran lebar 7 cm dan tinggi 10 cm. Warna yang digunakan adalah warna yang cerah yang pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak. Disetiap 1 tema memiliki warna yang sama. Desain kartu bagian depan berupa gambar yang menggambarkan Kerajaan di Indonesia, bagian belakang memiliki empat bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi berada di tengah kartu berupa gambar, dan teks yang menunjukkan keterangan dari gambar yang berada di bawah gambar. Materi yang disajikan berupa materi tentang Kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang

ada di Indonesia yang meliputi Raja, Lokasi kerajaan, dan peninggalannya.



Gambar 1. Desain Tampilan Belakang Media Kartu “Kuartet Kingdom”

Background pada sisi belakang kartu memakai gambar yang bertemakan kerajaan yang sesuai dengan kegunaan dan fungsi dari kartu ini yaitu tentang materi kerajaan. Untuk warna background menggunakan warna cerah agar dapat menarik minat para peserta didik. Terdapat tiga tempat ibadah dari tiga agama yang berbeda adalah lambang dari kerajaan yang akan digunakan dalam kuartet kingdom ini yaitu agama hindu, budha dan islam. Tulisan dan lambang dibuat berwarna hitam karena agar dapat terlihat jelas.



Gambar 2. Desain Tampilan Depan Media Kartu “Kuartet Kingdom”

Background pada sisi depan kartu dibuat cerah agar para peserta didik tertarik menggunakan media ini. Terdapat dua lambang kecil pada sisi atas kan dan kiri kartu yang menandakan bahawa kartu ini adalah kerajaan bercorak hindu. Di bagian atas ada tulisan Kerajaan Singasari yang diberi warna biru ini bertujuan agar setiap kartu yang bertemakan kerajaan Singasari akan menggunakan warna biru. Dibawah judul terdapat empat kategori dari tema kerajaan Singosari. Kata ken Arok diberikan warna tebal karena pada gambar tersebut merupakan kartu yang menerangkan ken Arok. Di bagian tengah kartu terdapat gambar dari masing – masing kategori. Pada bagian bawah terdapat papan tulis hitam yang berfungsi untuk tempat memberikan sedikit penjelasan mengenai tokoh yang berada dalam kartu tersebut.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan adalah tahapan untuk merealisasikan produk dari tahap analisis dan tahap perencanaan. Kemudian dilakukan proses validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli perangkat yang dianggap ahli pada bidangnya. Validasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media kartu “Kuartet Kingdom” sebelum diuji cobakan. Sebelum melakukan validasi media maka disiapkan beberapa instrument validasi sebagai acuan para ahli dalam menilai. Dan juga diperlukan pembuatan perangkat pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana dan tujuan awal. Kegiatan berikutnya adalah validasi media beserta perangkat pembelajaran yang sudah dibuat yang akan digunakan dalam penelitian. Media dan perangkat pembelajaran akan dinilai dan divalidasi oleh para ahli dan diberikan saran untuk media dan perbaikan media dan perangkat yang telah dikembangkan dan digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan di lapangan. Kriteria ahli materi yang dapat melakukan validasi: a) Ahli pada bidang studi IPS, b) Minimal lulusan S2. Kriteria ahli media: a) Menguasai media pembelajaran, b) Minimal lulusan S2. Kriteria ahli perangkat: a) Menguasai perangkat pembelajaran, b) Minimal lulusan S2. Pada tahap ini akan dilakukan validasi. Validasi akan dilakukan hingga para ahli setuju jika media siap diuji coba di lapangan.

Tahap keempat adalah penerapan/implementasi yaitu tahap penerapan dari produk yang telah dikembangkan dan divalidasi dan siap digunakan untuk uji coba di lapangan. Pada tahap ini media kartu “Kuartet Kingdom” sudah melewati tahap validasi dan revisi dari para ahli. Media ini pun sudah siap digunakan untuk uji coba penelitian. Tetapi dalam uji coba pengembangan produk ini hanya dilakukan sampai validasi oleh ahli materi dan media setelah itu di revisi dikarenakan ada wabah “COVID-19” yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba di lapangan.

Tahap kelima adalah evaluasi. Tahap ini dilakukan pada setiap tahapan (Analyze, Design, Development, Implementation) yang telah dilalui untuk memperkuat hasil dari setiap tahapan. Karena berfokus pada pengembangan maka penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dalam melakukan evaluasi. Penggunaan evaluasi formatif juga digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media kartu “Kuartet Kingdom” dari hasil validasi. Tahap ini merupakan tahap akhir dimana tahap ini digunakan untuk mengukur hasil respon pengguna media kepada media pembelajaran yang dikembangkan. Dan merupakan tahap perbaikan yang dilakukan setelah menerima saran dan masukan dari dosen ahli media, dan dosen ahli materi.

Subjek utama dari penelitian ini adalah para peserta didik. Dikarenakan para peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media kartu “Kuartet Kingdom”. Akan tetapi karena adanya dampak dari wabah “COVID-19” yang mengakibatkan tidak adanya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jadi peneliti mengganti subjek uji coba dengan para ahli media dan materi.

Penelitian ini memakai dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Kedua sumber itu antara lain : (1) Sumber data primer merupakan sumber data utama yang menjadi sumber data dalam penelitian. Sumber data tersebut diperoleh peneliti dari hasil wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang akurat. Kegiatan observasi dilaksanakan di SDN Dr. Sutomo 1 Surabaya, sedangkan untuk wawancara dilakukan dengan Guru Kelas IV. (2) Sumber data sekunder merupakan sumber data pendukung dari data primer. Sumber data ini dapat diperoleh dari berbagai studi literatur, seperti buku-buku, jurnal, serta beberapa dokumen lain pendukung penelitian.

Dalam penelitian pengembangan jenis data yang digunakan sebagai berikut: (1) Kevalidan data dari media yang didapatkan dari penilaian para ahli materi dan ahli media yang ada dalam lembar validasi. Layaknya media kartu “Kuartet Kingdom” dapat diketahui setelah diketahui jumlah Perolehan skor dari penilaian tersebut.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam pengembangan media Kartu “Kuartet Kingdom” ada beberapa instrumen yang dipakai antara lain ada lembar validasi untuk hasil dari validasi media dan validasi materi.

Pada lembar validasi ini peneliti menggunakan kuisioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:142). Lembar validasi pada media Kartu “Kuartet Kingdom” ini adalah untuk memvalidasi media, materi, bahasa dan perangkat pembelajaran. Hasil dari lembar validasi ini akan dijadikan referensi untuk merevisi media Kartu “Kuartet Kingdom”. Struktur pengukuran yang digunakan pada lembar validasi penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala yang berlaku 1-5.

Diperlukan 2 analisis data untuk penelitian pengembangan media Kartu “Kuartet Kingdom”, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berasal dari pihak yang terlibat dalam penelitian dan saran dari ahli. Untuk data kuantitatif didapatkan dari hasil lembar data validasi materi dan media yang telah diisi oleh para ahli.

Data didapatkan dari hasil validasi ahli media dan materi Instrumen yang dipakai ialah angket untuk mengukur data kuantitatif hasil validasi menggunakan

skala likert. Hasil yang berupa skor kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase jawaban

N : Jumlah Jawaban responden

F : Frekuensi jawaban responden

(Sumber Sugiyono, 2016)

Tingkat keberhasilan media ditentukan oleh rumus diatas. Media akan dinyatakan valid jika hasil komponen validasi diperoleh hasil $\geq 61\%$. Berikut ini adalah tabel

kriteria persentase kevalidan media:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kriteria
81 - 100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil
41% - 60%	Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi besar
21% - 40%	Tidak valid dan tidak boleh digunakan
0% -20%	Sangat tidak valid atau tidak untuk digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” pada materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Media ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga menambah pemahaman peserta didik pada materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia pada kelas IV. Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil dari media Kartu “Kuartet Kingdom” yaitu dari segi kevalidannya.

Media Kartu “Kuartet Kingdom” digunakan pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 pada kelas IV. Selanjutnya difokuskan pada materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009 :2) yang menggunakan 5 tahapan pengembangan yaitu analisis (analysis), desain (design), penegembangan (development), penerapan (implementation), evaluasi (evaluate).

Tahap analisis bertujuan untuk mencari dan menentukan materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media kartu “Kuartet Kingdom” agar sesuai dengan materi, karakter dan kompetensi peserta didik. Terdapat beberapa analisis dalam penelitian ini antara lain : Analisis Masalah. Diketahui permasalahan yang ditemukan melalui wawancara dan observasi kepada guru

kelas IV di SDN Dr. Sutomo 1 Surabaya bahwa peserta didik mengalami kendala dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, peserta didik juga cepat merasa bosan Ketika guru mengajar terutama dalam pebelajaran IPS. Hal ini terlihat dikarenakan guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang umum saja seperti ceramah dan guru sering tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Hal ini menyebabkan nilai ujian dari peserta didik yang belum mencapai KKM. Dari wawancara tersebut guru juga berpendapat bahwa jika dalam pembelajaran menggunakan media yang nyata akan membuat para peserta didik akan lebih senang dan tertarik.

Analisis Peserta Didik. Penelitian ini mempunyai subjek utama yaitu peserta didik kelas IV yang ada di Sekolah Dasar yang peserta didiknya memiliki rentang umur 10 – 11 tahun, dimana pada umur seperti ini menurut Piaget para peserta didik menyukai kegiatan bekerja kelompok dan bermain. Penyampaian pembelajaran diharapkan menggunakan objek konkret agar para peserta didik bisa lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media Kartu “Kuartet Kingdom ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan para peserta didik pada usianya karena media ini mengajak peserta didik untuk bermain bersama teman - temannya sekaligus mendapatkan pengetahuan baru yang terdapat dalam kartu tersebut.

Analisis Kurikulum Kurikulum yang dipakai di SDN Dr. Sutomo 1 adalah kurikulum 2013. Dari berbagai informasi yang didapatkan maka ditetapkan Kompetensi Dasar dan focus penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” adalah Kelas IV, Tema 5 (Pahlawanku), Sub Tema 1 (Perjuangan Para Pahlawan), Pembelajaran 1, Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu dalam penyampaiannya. Pembelajaran tematik terpadu memadukan satu pelajaran dengan pelajaran yang lain menjadi satu. Tetapi dalam penelitian ini hanya berfokus pada satu mata pelajaran yaitu IPS dengan materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Hasil yang diperoleh dalam analisis ini adalah peneliti dapat mengembangkan media Kartu “Kuartet Kingdom” diharapkan untuk dapat membantu menyampaikan dan menjelaskan materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

Tahap Perencanaan (*Design*). Padatahap perencanaan ini media dibuat sehingga mempunyai tampilan dan isi yang berbeda dari media yang sudah ada. Pada tahap ini baru dihasilkan rancangan awal untuk dijadikan dasar untuk tahap berikutnya.

Media Kartu “Kuartet Kingdom” ditujukan untuk membantu peserta didik kelas IV untuk memahami materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi tersebut.

Adapun 2 aspek yang dirancang yaitu aspek tampilan dan isi. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan (1) Rancangan Aspek tampilan. Media Kartu “Kuartet Kingdom” di rancang berbentuk sama dengan sebuah kartu kuartet pada umumnya tetapi terdapat perbedaan yakni terdapat penjelasan dari gambar yang berada dalam kartu tersebut pada bagian bawahnya. Bahan media menggunakan kertas art paper 260gr. Ukuran kartu 7 x 10 cm (2) Rancangan dari aspek isi Mengumpulkan kartu sesuai dengan tema dan warna yang sama satu tema mempunyai empat kartu pasangan. Memberi gambar sesuai dengan sesuatu yang diterangkan setelah itu diberikan penjelasan di bagian bawahnya. Mendesain dan memberi hiasan pada kartu agar menjadi daya tarik bagi peserta didik. Dari rancangan tersebut dihasilkan media Kartu “Kuartet Kingdom” sesuai dengan kriteria yang dibuat..

Berikutnya adalah tahap perancangan instrumen penilaian media. Pada tahap ini dirancang instrument penilaian media pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” dilihat dari berbagai aspek yakni validasi media yang terdiri dari tampilan, penyajian dan efektivitas media. Untuk validasi materi meliputi relevansi dengan kurikulum, isi dan bahasa.

Tahap Pengembangan (*Development*) adalah Rancangan yang telah dibuat akan dijadikan dasar untuk mengembangkan media Kartu “Kuartet Kingdom”.

Ada dua langkah dalam pembuatan media Kartu “Kuartet Kingdom”, Langkah pertama adalah pembuatan media dimulai dengan mendesain kartu kuartet dan menentukan isi sesuai dengan materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia menggunakan aplikasi pada komputer/laptop. Selanjutnya mencetak kartu tersebut yang sudah disetujui desainnya menggunakan bahan dan ukuran kartu yang sudah ditentukan sebelumnya. Berikut adalah desain Kartu “Kuartet Kingdom”.



Gambar 3. Tampilan Belakang Media Kartu “Kuartet Kingdom”



Gambar 4. Tampilan Depan Media Kartu “Kuartet Kingdom”

Setelah dibuat desain kartu tersebut dicetak menggunakan art paper ukuran lebar 7 cm dan tinggi 10 cm dengan ketebalan 260gr.

Selanjutnya adalah menyusun perangkat pembelajaran yang berisi tentang kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal, inti sampai dengan penutup. Perangkat pembelajaran dibuat sesuai dengan kompetensi dasar IPS yang telah dibuat sebelumnya yaitu pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1.

Berikutnya dilanjutkan validasi media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media Kartu "Kuartet Kingdom". Desain gambar dan bentuk kartu yang sudah jadi akan divalidasi oleh ahli media dengan instrument yang sudah disiapkan oleh peneliti sebelumnya. Setelah itu dilakukan revisi produk. Sedangkan untuk perangkat pembelajaran dan materi yang digunakan akan dinilai oleh ahli materi menggunakan instrument penelitian.

- a) Validator media : Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd.
- b) Validator materi : Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd.

Tahap Penerapan (*Implementation*), Pada tahap ini media kartu "Kuartet Kingdom" sudah melewati tahap validasi dan revisi dari para ahli. Media ini pun sudah siap digunakan untuk uji coba penelitian. Tetapi dalam uji coba pengembangan produk ini hanya dilakukan sampai validasi oleh ahli materi dan media setelah itu di revisi dikarenakan ada wabah "*COVID-19*" yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba di lapangan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), Tahap ini merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Setelah dilakukan kegiatan validasi yang dilakukan validator menggunakan instrument kemudian diukur dan dihitung menggunakan rumus apakah media ini valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi ini berguna untuk mengetahui apakah media ini valid digunakan atau tidak. Atau valid digunakan dengan revisi. Setelah dilakukan evaluasi pada setiap tahap maka Kartu "Kuartet Kingdom" siap untuk digunakan.

1. Data Hasil Kevalidan Media "Kuartet Kingdom"

a. Validasi Media

Media Kartu "Kuartet Kingdom" dinyatakan valid melalui uji validasi produk yang dilakukan oleh validator yang ahli pada bidangnya. Ahli telah memberikan penilaian sehingga telah diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil penilaian Ahli Media terhadap media Kartu "Kuartet Kingdom".

No.	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1.	Validasi Media	85%	Valid

Sumber: hasil validasi para ahli

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media Kartu "Kuartet Kingdom" memiliki persentase skor sebesar 85% yang menyatakan bahwa media ini masuk dalam kategori valid untuk digunakan. Validator juga memberikan beberapa revisi antara lain seperti menggunakan warna yang lebih cerah dan juga untuk pemberian ukuran huruf agar lebih dibesarkan.

b. Validasi Materi

Validasi materi dan perangkat pembelajaran telah dilakukan oleh validator yang ahli dalam bidang IPS menggunakan instrument validasi yang telah disiapkan sehingga telah diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil penilaian Ahli Materi terhadap media Kartu "Kuartet Kingdom"

No.	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1.	Validasi Materi	72%	Valid

Sumber: Hasil validasi para ahli

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh hasil persentase skor kevalidan materi sebesar 72% yang menandakan bahwa materi yang terdapat dalam media Kartu "Kuartet Kingdom" valid untuk digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan di atas, media Kartu "Kuartet Kingdom" merupakan media pembelajaran yang valid untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran IPS materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Tahap awal yang dilakukan sebelum proses pengembangan adalah tahap analisis. Tahap ini bertujuan menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media Kartu "Kuartet Kingdom", supaya sesuai dengan kompetensi, karakteristik siswa dan materi. 1) Pada tahap pertama yaitu tahapan analisis yang dalam penelitian ini mempunyai tiga tahapan yaitu Analisis masalah, Analisis peserta didik dan Analisis kurikulum. Pada tahap Analisis masalah peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada kelas IV SDN Dr. Sutomo 1 Surabaya. Dan peneliti menemukan bahwa terdapat kendala dan permasalahan ketika peserta didik belajar mata pelajaran IPS yakni dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, peserta didik juga cepat merasa bosan Ketika guru mengajar terutama dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dikarenakan guru tidak menggunakan metode

pembelajaran yang umum saja seperti ceramah dan guru sering tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Hal ini menyebabkan nilai ujian dari peserta didik yang belum mencapai KKM. Dari wawancara tersebut guru juga berpendapat bahwa jika dalam pembelajaran menggunakan media yang nyata akan membuat para peserta didik akan lebih senang dan tertarik. Selanjutnya adalah Analisis peserta didik yaitu menganalisis bahwa peserta didik kelas IV SD berada dalam umur 10 – 11 tahun dimana pada umur seperti ini menurut Piaget para peserta didik menyukai kegiatan bekerja kelompok dan bermain. Dengan menggunakan media ini diharapkan peserta didik dapat memiliki minat dan lebih paham mengenai materi yang diajarkan. Karena penggunaan media ini berupa permainan yang cocok dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berikutnya adalah Analisis kurikulum, media yang digunakan harus sesuai dengan kurikulum yang dipakai oleh SDN Dr. Sutomo 1 Surabaya. Analisis ini digunakan untuk mengetahui permasalahan dan juga menganalisis materi agar cocok untuk dikembangkan dengan mediana. Dalam analisis tersebut peneliti akhirnya menemukan materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang sesuai dengan pengembangan untuk media Kartu “Kuartet Kingdom”.

Tahap kedua adalah Perencanaan. Pada tahap perencanaan ini media dibuat sehingga mempunyai tampilan dan isi yang berbeda dari media yang sudah ada. Pada tahap ini baru dihasilkan rancangan awal untuk dijadikan dasar untuk tahap berikutnya. Produk dicetak memakai kertas berbahan Art Paper dengan ukuran lebar 7 cm dan tinggi 10 cm. Warna yang dipakai adalah warna yang cerah yang pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak. Disetiap 1 tema mempunyai warna yang sama. Desain kartu bagian depan berupa gambar yang menggambarkan Kerajaan di Indonesia, bagian belakang memiliki empat bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi berada di tengah kartu berupa gambar, dan teks yang menunjukkan keterangan dari gambar berada di bawah gambar. Materi yang disajikan berupa materi tentang Kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia yang meliputi Raja, Lokasi kerajaan, dan peninggalannya.

Tahap ketiga adalah Pengembangan. Pada tahap ini media dan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat divalidasi oleh validator yang merupakan ahli media dan ahli materi. Ahli media memvalidasi Kartu “Kuartet Kingdom” divalidasi dan mendapatkan persentase skor yaitu 85% berada dalam kategori valid untuk digunakan. Tetapi media Kartu “Kuartet Kingdom” juga mendapatkan beberapa revisi dan perubahan yakni pewarnaan kartu yang dibuat lebih terang juga pemilihan ukuran huruf dibuat agak besar. Untuk validasi materi

mendapatkan persentase skor sebesar 72% berada dalam kategori valid untuk digunakan sebagai materi dalam media Kartu “Kuartet Kingdom”.

Tahap keempat adalah penerapan. Pada tahap ini seharusnya melakukan uji coba yang telah divalidasi ke sekolah secara langsung. Akan tetapi karena adanya wabah “*COVID-19*” yang sedang melanda. Peneliti tidak dapat melakukan uji lapangan ke sekolah dikarenakan imbauan dari pemerintah menutup sekolah agar tidak memperluas penyebaran virus “*COVID-19*”. Jadi peneliti memutuskan untuk penelitian hanya sampai dengan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap kelima adalah Evaluasi. Pada tahap ini setelah validasi dilakukan pada media Kartu “Kuartet Kingdom” direvisi dan diberikan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi media dan materi dinyatakan bahwa Kartu “Kuartet Kingdom” valid digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media Kartu “Kuartet Kingdom” dalam membantu peserta didik untuk memahami materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa : (1) Media pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” yang dipakai dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berupa kartu permainan yang berisi tentang kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang meliputi raja, peninggalan dan lokasi dari beberapa kerajaan di Indonesia. Di setiap kartu berisikan 1 tema kerajaan dan 4 hal mengenai kerajaan tersebut yang disertai dengan gambar dan keterangan pada bagian bawah kartu. Kartu “Kuartet Kingdom” dicetak menggunakan artpaper dengan ukuran lebar 7 cm dan tinggi 10 cm. Media ini juga dilengkapi dengan lembar panduan permainan. (2) Media pembelajaran ini valid digunakan karena dibuktikan dari penilaian dari ahli validasi media mendapatkan persentase nilai 85% dengan kategori valid dan validasi materi mendapatkan persentase nilai 72% dengan kategori valid. Penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan tahap validasi ke ahli materi dan ahli media dan tidak dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan dikarenakan wabah “*COVID-19*” yang sedang terjadi.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media Kartu “Kuartet Kingdom” untuk membantu peserta didik dalam memahami materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia maka diberikan saran sebagai berikut : (1)

Kartu “Kuartet Kingdom” dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam setiap materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia agar peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut. (2) Perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut terkait media Kartu “Kuartet Kingdom” dalam materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam agar media ini bisa menjadi media yang lebih baik. (3) Untuk peneliti berikutnya diharapkan dapat membuat variasi terhadap media ini dan juga menguji coba ke lapangan langsung pada suatu kelompok belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, Ultari. 2011. Efektifitas Teknik Permainan Kuartet dalam Keterampilan Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Skripsi. Bandung: FPBS UPI
- Aqib, Zainal. 2002. Profesionalisme guru dalam pembelajaran. Surabaya. Insan Cendekia
- Arsyad, A, dkk. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. 2009. Instructional Design-The ADDIE Approach. New York:Springer.
- Djamarah dan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Rineka Cipta
- Hariyanto, Agus. 2009. Membuat Anak Cepat Pintar Membaca, Yogyakarta. Diva Press
- Karsono dkk. 2014. Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar sekolah dasar*, 1(1), 43 – 49.
- Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada
- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. Jakarta: Jurnal Kependidikan
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2014. Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi aksara.
- Zulfikar & Azizah. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ma Negeri 1 Makassar. *Eralingua*, 1(2), 156 – 165.