



CONSILIUM : Journal Education and Counseling

P-ISSN : [2775-9465]

E-ISSN : [2776-1223]

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET NUSANTARA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK SISWA
KELAS V SDN 2 LUBUKLINGGAU**

¹⁾Windy Wulandari, ²⁾Elya Rosalina ³⁾Cahyo Dwi Andita

^{1) 2) 3)} Universitas PGRI Silampari

¹⁾windywld77@gmail.com, ²⁾elyarosalina25@e-mail.com ,

³⁾Cahyodwiandita23101996@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya. Menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya pada siswa kelas V SDN 2 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan hasil analisis validitas media kartu kuartet nusantara menggunakan *Aiken's V* menunjukkan penilaian dari validator bahasa sebesar 0,89 validator media sebesar 0,80 dan validator materi sebesar 0,82. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya memenuhi kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 92,5%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,73 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam materi keragaman budaya kelas V SDN 2 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Pengembangan; Media; Kartu Kuartet; Sekolah Dasar

ABSTRACT: *This study aims to develop the design of the archipelago quartet card media cultural diversity material. Testing the validity, practicality, and effectiveness of the archipelago quartet card media weight of students in grade V SDN 2 Lubuklinggau. This type of research is Research and Development with the Addie Development Model. The subject of this study was a grade student of SDN 2 Lubuklinggau. Data collection techniques using observations, interviews, questionnaires, and tests. Based on the results of the validity analysis of the archipelago quartet card media using Aiken's V showed an assessment of the language validator of 0.89 media validators of 0.80 and material validator of 0.82. Analysis of Assessment of Teacher and Student Practicality Sheets It was found that the quartet card media of the archipelago material cultural diversity meets the criteria very practical with an average score of 92.5%. Then the analysis of the*

effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.73 with a high category. Based on the results of the study it can be concluded that the quartet card media of the archipelago material cultural diversity is proven valid, practical, and effective so that it is suitable for use in the cultural diversity of class V SDN 2 Lubuklinggau.

Keywords: *Development; Media; Quartet card; Elementary school*

Pendahuluan

Pendidikan secara keseluruhan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk Pendidikan formal, non formal dan informal di sekolah dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup. (Muhlshottin, 2020:117). Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan membentuk karakter yang baik untuk, anak pada pembelajaran PPKn dimana pembelajaran PPKn membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan norma masyarakat.

Pembelajaran PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di Sekolah Dasar (SD). Menurut (Munthe, dkk, 2023:32-33) Pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar setiap warga negara muda (*young citizens*) memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan komitmen Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen bernegara kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 2 Lubuklinggau pada tanggal 30 November 2023, masih menerapkan pembelajaran yang konvensional, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Hal tersebut dikarenakan guru hanya menerapkan metode ceramah, guru menggunakan media pembelajaran berupa buku, artinya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Saat proses pembelajaran berlangsung kurangnya minat belajar siswa dalam berkelompok serta tidak antusiasnya siswa di dalam proses pembelajaran yang monoton menjadi landasan peneliti menganalisa hal yang menjadi kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran adalah dengan menambahkan suatu media yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat siswa tersebut dalam belajar. Media yang dimaksud dapat berupa visual maupun unvisual. Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa yaitu media visual kartu kuartet.

Kartu kuartet adalah media dalam bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar serta keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media kartu kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain. Selain bermain terdapat unsur edukasi yang siswa dapatkan dengan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran, sehingga

dengan adanya kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan mengembangkan sebuah media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya pembelajaran PPKn. Dengan melihat situasi, kondisi, dan kenyataannya yang ada mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengembangan Media Kartu Kuartet Nusantara Materi Keragaman Budaya untuk Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubuklinggau”**

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dipadukan dengan model penelitian pengembangan model ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Evaluations*. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Lubuklinggau. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Lubuklinggau yang berjumlah 17 orang. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu: 1) Wawancara, 2) Angket yang terdiri dari a) angket validasi ahli bahasa, b) angket validasi ahli media, c) angket validasi ahli materi, d) angket respon guru dan siswa. 3) Tes dan 4) dokumentasi.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dipadukan dengan pengembangan ADDIE yang telah dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan dengan tujuan agar menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Berikut merupakan hasil penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya yaitu:

Hasil Analisis Validasi Ahli

Uji coba diperoleh dari uji kevalidan kepada ahli bahasa, ahli materi dan ahli media, penyajian hasil data uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Analisis Validasi Ahli

| No | Validasi | Nama Ahli | Skor | Keterangan |
|----|----------|-----------------------|------|------------|
| 1 | Bahasa | Sri Murti, M.Pd. | 0,89 | Tinggi |
| 2 | Media | Dr. Leo Charli, M.Pd. | 0,80 | Tinggi |
| 3 | Materi | Armaningsih, S.Pd | 0,82 | Tinggi |

Berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukkan bahwa dalam pengembangan ahli bahasa “tinggi”, ahli media “tinggi”, ahli materi kriteria “tinggi”, yang telah diperbaiki. Berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu kuartet layak digunakan.

Hasil Analisis Kepraktisan

Uji coba kepraktisan dilakukan oleh responden kepraktisan diantaranya uji respon siswa dan respon guru. Untuk pengujian respon siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu respon siswa perorangan dan respon siswa kelompok kecil dan terakhir uji respon guru.

Hal tersebut dilakukan karena pada dasarnya model dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

Berikut ini merupakan hasil keseluruhan dari uji kepraktisan respon guru dan siswa atas pengembangan Media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media Media Kartu Kuartet Nusantara

| Penilai | Jumlah Skor | Jumlah Perolehan Skor | % | Klasifikasi |
|----------------------|-------------|-----------------------|---------------|-----------------------|
| Armaningsih, S.Pd | 80 | 74 | 92,5% | Sangat Praktis |
| Siswa Perorangan | 180 | 155 | 86,1% | Sangat Praktis |
| Siswa Kelompok Kecil | 360 | 320 | 88,88% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | | 89,16% | Sangat Praktis |

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media media kartu kuartet nusantara praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentase 89,16% dinyatakan sangat praktis.

Hasil Analisis Keefektifan

Penilaian uji coba pada kelompok besar dilaksanakan 18 siswa kelas V SDN 2 Lubuklinggau. Media kartu kuartet diterapkan pada pembelajaran kemudian dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap media kartu kuartet akan dihitung hasil akhirnya serta rata-rata setiap tes. Data hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dengan rumus *N-Gain* (g). Kemudian hasil *N-Gain* (g) diklasifikasikan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis keefektifan menggunakan rumus *N-Gain* (g) memberikan gambaran lebih jelas tentang sejauh mana media peta harta karun yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari uji coba keefektifan dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Media Media Kartu Kuartet Nusantara

| Keterangan Hasil | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|------------------|----------------|-----------------|
| Rata-rata | 41,67 | 84,72 |
| Keefektifan | 0.73 | |
| Kriteria | Tinggi | |

Berdasarkan hasil uji *n-gain* diatas dari jumlah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 02 Lubuklinggau yang berjumlah 18 orang siswa memperoleh rata-rata hasil *pretest* sebesar 41,67 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 84,72 dan diperoleh skor rata-rata 0,73 dengan klasifikasi "Tinggi". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu

kuartet nusantara yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya, dapat disimpulkan yaitu:

1. Kevalidan media kartu kuartet nusantara yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, media, dan materi. Kelayakan bahasa memperoleh angka 0,89 dengan kriteria sangat valid, kelayakan media memperoleh angka 0,80 dengan kriteria sangat valid, dan kelayakan materi memperoleh angka sebesar 0,82 dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya yang dikembangkan telah menghasilkan media kartu kuartet yang praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari uji respon guru memperoleh presentase 92,5% dengan kategori sangat praktis, uji respon perorangan memperoleh presentase 86,1% dengan kategori sangat praktis, dan uji respon kelaompok kecil memperoleh presentase 88,88% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari keseluruhan uji kepraktisan tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar 89,16% dengan kategori "Sangat Praktis". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Keefektifan media kartu kuartet nusantara materi keragaman budaya yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar *pretest* dan *posttest* siswa dan dihitung menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh skor rata-rata 0,73 dengan klasifikasi "Tinggi". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet nusantara yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Muhlishottin. (2020). Pelaksanaan Fungsi – Fungsi Manajemen Kelompok Bermain RA Kartini Desa Trutup Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*. Vol 4. No 1.
- Munthe, dkk. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 No. 1.