PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nada Adinda[1], Rafhi Febryan Putera[2*)], Atika Ulya Akmal[3], Hasmai Bungsu Ladiva[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : nadaadinda17@gmail.com[1], rafhifebryanputera@gmail.com[2*)]

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media kartu kuartet keragaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan desain ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implentation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V sekolah dasar. Pengumpulan data menggunakan penilaian validasi dari ahli media, materi, dan bahasa. Hasil penelitian ini yaitu media kartu kuartet yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar pada materi keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh skor persentase diatas 90 % dengan kategori "valid". Berdasarkan hal itu menunjukkan bahwa media kartu kuartet layak digunakan untuk media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan media tersebut mudah digunakan oleh peserta didik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media Kartu Kuartet, Pembelajaran Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

This research is intended to develop a quartet of Indonesian cultural diversity card media in Pancasila Education learning in elementary schools. This research uses a type of development research with ADDIE design with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was carried out in grade V of elementary schools. Data collection uses validation assessments from media, material, and language experts. The result of this research is a quartet card media developed for learning Pancasila Education in elementary schools on Indonesian cultural diversity material. Based on the results of the validation of media experts, material experts, and linguists, a percentage score of above 90% was obtained with the category of "valid". Based on this, it shows that quartet card media is suitable for learning media for Pancasila Education in elementary schools, especially in Indonesian cultural diversity materials. This is because the media is easy for students to use, fun, and can increase the learning motivation of elementary school students.

Keywords : *Quartet Card Media, Pancasila Education Learning*

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan yang menjadi tahap krusial dalam pembentukan karakter anak yaitu di tingkat sekolah dasar. Sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pengembangan fondasi karakter individu (A. Lestari & Mustika, 2021). Sekolah dasar menjadi tempat dimana mereka mulai memahami dan menginternalisasi berbagai nilai sosial serta budaya yang ada di sekitar mereka. Menurut Hasbi et al (2021) mengatakan bahwa sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang dilaksanakan dengan program pendidikan yang menjadi dasar dalam mempersiapkan peserta didik yang bisa dan tidak bisa ke tingkat lembaga pendidikan yang selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan dasar, namun juga untuk membangun sikap dan perilaku yang positif, termasuk rasa cinta tanah air dan kesadaran berbangsa. Pelaksanaan lembaga sekolah dasar mempunyai tujuan untuk menjadikan peserta didiknya unggul pada karakternya (Fardiansyah et al., 2022).

Mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya diperlukan metode ajar yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu peserta didik mudah memahami pelajarannya. Salah satu yang menjadi pendukung dalam pembelajaran yaitu media ajar yang tentunya dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Menurut Kharissidqi & Firmansya (2022) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi secara terencana dari sumber ke peserta didik sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik bisa melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu melalui peningkatan potensi kognitif (Qalbi & Febryan Putera, 2024).

Upaya dalam meningkatkan potensi kognitif peserta didik, dibutuhkan media yang tentunya bisa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran yaitu dengan membawakan media dalam bentuk permainan. Hayati & Putro (2021) menyebutkan bahwa permainan merupakan salah satu usaha yang dijadikan pijakan dalam berinteraksi serta menciptakan peluang kepada anak untuk berkreasi, mengobservasi, mencurahkan emosi maupun pikiran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial untuk dikembangkan dalam hal ini adalah kartu kuartet.

Kartu kuartet adalah permainan kartu bergambar yang dilengkapi keterangan tulisan, berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan ini melibatkan pengelompokan empat kartu dengan sub judul berbeda, sehingga memungkinkan partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari peserta didik (Samsiyah et al, 2021). Pengemasan media kartu kuartet dalam bentuk permainan edukasi yang menyenangkan dan memungkinkan partisipasi aktif serta umpan balik secara langsung dari peserta didik. Sebagaimana Ruliandita et al (2021) penggunaan media kartu bergambar dapat menarik minat dan perhatian peserta. Kelebihannya adalah ukurannya yang kecil, menjadikannya praktis dan fleksibel untuk dibawa, selain itu media kartu kuartet juga dapat menjadi sarana penunjang saat belajar dirumah karena dapat dimainkan tanpa pengawasan guru (Amilleanda et al., 2022). Dengan begitu media kartu kuartet dapat dimainkan bersama keluarga atau kerabat terdekat di rumah.

Kita menyadari bahwa pentingnya sebuah media yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, kondisi faktual dalam proses pembelajaran di sekolah dasar masih belum maksimal dalam mengembangkan media pembelajaran. Terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V di SDN 48 Kuranji pada tanggal 19 Oktober 2024 untuk wawancara dan observasi kelas tanggal 24

Oktober 2024 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa minat dan antusias peserta didik terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum maksimal. Pada hasil wawancara, guru kelas telah menggunakan media pembelajaran, namun guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang konvensional saja. Contohnya dengan media gambar yang diperagakan serta penyusunan gambar di kelas. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran tentunya dapat membuat peserta didik merasa bosan dan mengakibatkan minat serta antusiasnya menjadi rendah dalam pembelajaran, hal itu juga tampak ketika peniliti observasi langsung di dalam kelas.

Pada tanggal 13 November 2024 peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 18 Air Tawar Selatan. Diperoleh informasi bahwa dalam mengajar guru juga masih menggunakan media konvensional saja berupa gambar yang dicetak dengan *printer*. Adapun kendala guru saat proses pembelajaran adalah sulitnya untuk mengontrol peserta didik untuk dapat tenang dan menyimak guru di kelas. Untuk keaktifan peserta didik juga masih belum maksimal sehingga minat serta antusiasnya dalam pembelajaran masih rendah. Ketika peneliti melakukan observasi langsung ke kelas juga menunjukkan keaktifan peserta didik di kelas masih sangat kurang dalam proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru menunjukkan bahwa guru membutuhkan sebuah media yang mampu menarik minat peserta didik. Hal yang sama, analisis kebutuhan juga dilakukan pada peserta didik bahwa siswa membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan media yang melibatkan langsung peserta didik dalam pembelajaran baik secara berkelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya menghadirkan sebuah media yang inovatif, salah satunya dengan menggunakan kartu kuartet. Media tersebut dapat menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Mengingat usia mereka yang masih dalam fase bermain dan eksplorasi. Media ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik, tetapi juga memanfaatkan elemen permainan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Giwangsa (2021) bahwa kartu kuartet ini cukup efektif untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar dengan melakukan uji coba dan dengan hasil akhir sebanyak 95% atau sangat layak. Sehingga kartu kuartet ini bisa dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran untuk siswa dalam upaya dalam memberi solusi atas permasalahan mengenai keberagaman budaya sehingga dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa dengan didasari dengan kelayakan pada sebuah media yang digunakan.

Dari penelitian tersebut, penggunaan media kartu kuartet sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan minat belajar siswa terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau bisa disingkat dengan *R&D*. Rayanto dan Sugianti (2020) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang dilakukan secara terstruktur untuk merancang, mengembangkan, dan menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari uji lapangan. Penelitian pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan

produk yang lebih efektif dan ekonomis, serta telah teruji dalam hal keefektifannya berdasarkan manfaat yang diberikan oleh produk tersebut (Hamzah, 2019).

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru. Proses ini melibatkan pengujian produk melalui berbagai tahapan dan evaluasi untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan produk tersebut. Penelitian pengembangan memiliki berbagai model, salah satunya adalah model ADDIE. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE diperkenalkan sekitar tahun 1990 oleh Reiser dan Mollenda. Model ini mencakup lima tahap: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). ADDIE adalah model pembelajaran yang bersifat umum dan sangat cocok digunakan dalam penelitian pengembangan (Anafi et al., 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran kartu kuartet untuk materi keragaman budaya Indonesia. Analisis data menggunakan desain ADDIE yang tahapannya dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan guru serta peserta didik. Instrumen kegiatan wawancara dan observasi langsung kelapangan. Analisis dilakukan pada guru dan peserta didik, dimana ditemukan dari analisis guru ditemukan bahwa guru membutuhkan sebuah media yang mampu menarik minat peserta didik sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengalaman baru dan proses pembelajaran bisa jadi menyenangkan. Dan analisis yang dilakukan pada peserta didik ditemukan bahwa perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pemenuhan media belajar bagi peserta didik. Dari analisis kebutuhan di atas peneliti memilih mengembangkan media kartu kuartet keragaman budaya Indonesia.

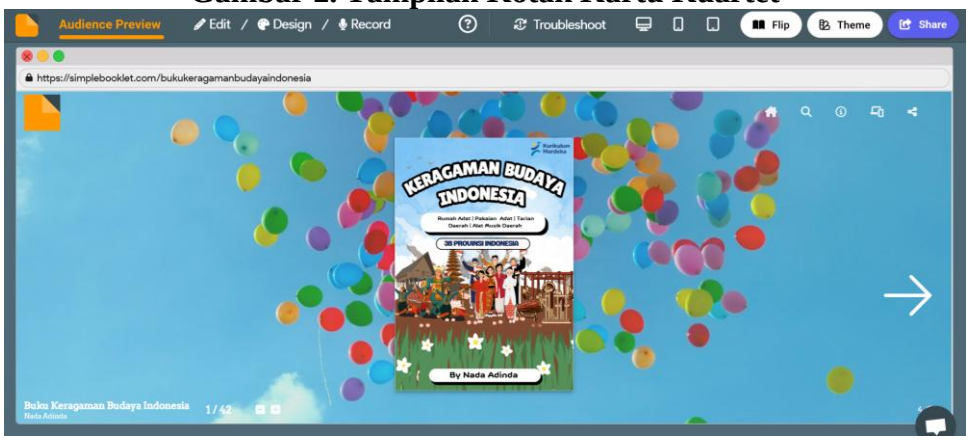
Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *game*. Media pembelajaran yang dirancang diperlukan dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik dan juga untuk memudahkan peserta didik dalam menambah wawasannya akan keragaman budaya di Indonesia. Materi ajar dalam media yang dikembangkan mengacu pada Tujuan Pembelajaran yang sudah dirumuskan di dalam Modul Ajar. Pada tahap perancangan, peneliti juga menyiapkan kelengkapan materi melalui *E-book* yang dapat diakses lewat *QR-Code*. Untuk membuat media pembelajaran kartu kuartet dan *E-book* ini, digunakan aplikasi *Canva* untuk mendesainnya. Berikut tampilan media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia pendidikan seperti pada gambar di bawah ini.



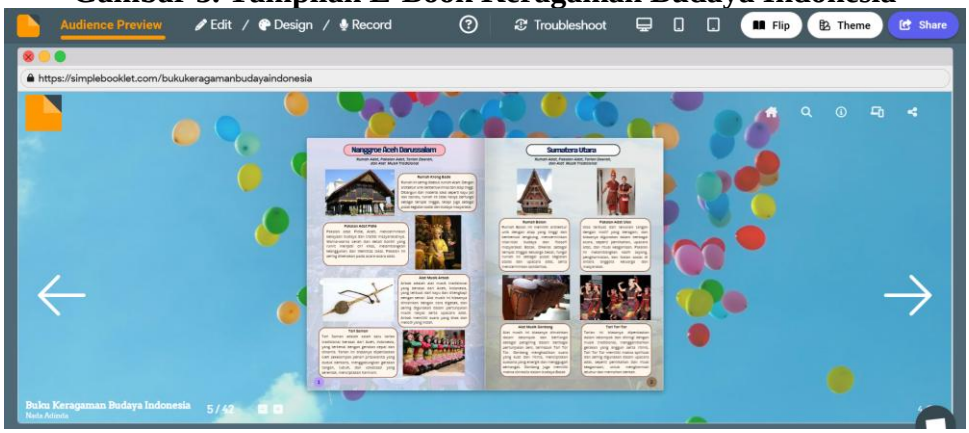
Gambar 1. Tampilan Kartu Kuartet



Gambar 2. Tampilan Kotak Kartu Kuartet



Gambar 3. Tampilan E-Book Keragaman Budaya Indonesia



Gambar 4. Tampilan E-Book Keragaman Budaya Indonesia

Setelah dilakukan validasi serta penilaian terhadap media kartu kuartet dari ahli dapat dilihat dari tabel dibawah ini

Tabel 1. Hasil dari Validasi Media Kartu Kuartet

Hasil Validasi	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	100%	Valid
Ahli Bahasa	100%	Valid
Ahli Media	95,8%	Valid

Berdasarkan hasil dari ketiga validator, didapat hasil secara keseluruhan persentase kevalidan sebesar 98,6%. Hasil akhir persentase validasi secara keseluruhan didapatkan dari rumus Atiko dalam (Saputri, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, maka media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia valid untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Aspek kepraktisan penggunaan terdapat beberapa butir penilaian diantaranya media pembelajarana ini mudah dimainkan, dan media pembelajaran kartu kuartet ini memberikan saya semangat untuk belajar. Pada aspek kepraktisan penggunaan skor yang diperoleh dari peserta didik adalah 4 sampai 5 artinya media ajar yang peneliti kembangkan menarik bagi peserta didik dan mudah untuk digunakan. Hal ini sudah sesuai dengan karakteristik media ajar menurut (Magdalenajital, 2020) bahwa media ajar sebaiknya memiliki karakteristik *user friendly* yang artinya bersahabat dengan penggunanya. Selain itu media kartu kuartet dapat digunakan untuk belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan.

Adapun rata-rata persentase yang diperoleh dari peserta didik adalah 95,74%. Dengan demikian hasil praktikalitas media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia dari peserta didik termasuk ke dalam kategori yang sangat praktis untuk digunakan sesuai dengan tingkat persentase penilaian oleh (Saputri dan Ariani, 2021).

Berdasarkan hasil dari uji praktikalitas, didapat hasil secara keseluruhan persentase kepraktisan sebesar 94,37%. Hasil akhir persentase kepraktisan secara keseluruhan didapatkan dari rumus Atiko (Ariani, 2021). Berdasarkan hasil tersebut maka media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Dalam proses belajar mengajar menggunakan media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia dapat memberikan banyak manfaat yaitu: 1) media kartu kuartet mudah digunakan peserta didik karena dengan bentuk kartu yang mudah untuk dipegang dan jelas gambar serta tulisan dan warna desainnya yang menarik untuk peserta didik, selain itu dengan dilengkapi *E-book* keragaman budaya Indonesia yang dapat mudah diakses lewat *scan QR Code* melalui *smartphone*, 2) peserta didik sangat tertarik dan termotivasi dalam belajar, 3) peserta didik sangat senang dan terlihat aktif saat belajar menggunakan media ajar yang peneliti kembangkan, 4) peserta didik mudah dalam mengetahui pembelajaran karena adanya gambar dan penjelasan yang menarik serta mudah dimengerti pada media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia, 5) pengelolaan kelas menjadi lebih mudah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik Kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar" pada aspek materi diperoleh hasil

100% dengan kategori valid, kemudian pada aspek media diperoleh hasil 95,8% dengan kategori valid, sedangkan dari aspek bahasa diperoleh hasil 100% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media kartu kuartet dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

2. Hasil uji praktikalitas menggunakan media kartu kuartet dan *E-book* keragaman budaya Indonesia yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik di kelas V Sekolah Dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 94% untuk respon guru dan 92% untuk respon peserta didik, sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 92% untuk respon guru dan 97,5% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ajar yang peneliti kembangkan sudah layak untuk digunakan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1577-1583. View of Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar

Hasbi, I. (2021). Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik). Bandung: Widina Bhakti Persada. https ://repository. penerbitwidina. com/media/publications/348219-administrasi-pendidikan-tinjauan-teori-d-570fc1e2.pdf

Fardiansyah, H., Octavianus, S., Abduloh, A. Y., Ahyani, H., Hutagalung, H., Sianturi, B. J., ... & Rini, P. P. (2022). Manajemen Pendidikan (Tinjaun Pada Pendidikan Formal). https : / / repository . penerbitwidina.com /media /publications/409551-manajemen-pendidikan-tinjaun-pada-pendid-5edc9ca6.pdf

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, *2*(4), 108-113. View of APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Husna, H., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Menyusun Puzzle di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(6).https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/2242/2304

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Generasi Emas, 4(1), 52–64. https://www.semanticscholar.org/reader/aeca5adf7ab3f3317be14ae8096725e01a8d8c9e

Samsiyah, S., Hermansyah, H., & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 119-126.

Ruliandita, F., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(4), 851-859.

Amilleanda, L., Nurhasanah, N., & Adnan, E. (2022). Development of Multicultural-Based Quartet Card Learning Media for Civic Education Subject of Fourth-Grade Elementary

School. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 73-84. f893ad68d5cbe3cfa8959bdbfc2d3f037427.pdf

Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal penelitian pendidikan*, *8*(1). https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/3992/2499

Hamzah. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Uji Coba Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif dan Kualitatif. Malang: Literasi Nusantara

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, *9*(4), 433-438. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/3206/2123