

Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS

M.Y. Santi Mariani¹, Esti Setiawati²

¹Student of the PIPS Masters Program, Faculty of Teacher Training and Education, PGRI Yogyakarta University

²Lecturer of the PIPS Masters Program Faculty of Teacher Training and Education, PGRI Yogyakarta University

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.348](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.348)

Submitted:

February 24, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Learning media, Development, Quartet card

ABSTRACT

This study aims to explain the steps in preparing the design of the quartet card learning media device for social studies learning material for the ASEAN region to improve the learning outcomes of sixth grade elementary school students. The type of research is R&D (Research & Development) with five steps of ADDIE model adoption. The resulting product is a multidisciplinary social studies learning media in the form of an ASEAN quartet card. The subjects in this study were 117 elementary school grade VI students from five elementary schools. The research instrument is a questionnaire and a test of student learning outcomes. Analysis of the data by means of analyzing the level of product validity and testing the gave effectiveness of using the product to improve learning outcomes. Data analysis used qualitative and quantitative analysis. The results of the validity test of the ASEAN quartet card learning media meet the very valid criteria according to material experts with a score of 98%, media experts 98% and learning experts 94%. This indicates that the learning media The ASEAN quartet card that was applied an increase in student learning outcomes and was declared effective in the ASEAN Social Studies lesson content in grade VI Elementary School.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Esti Setiawati

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182.

Email: esti@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) sebenarnya metode, konsep dan praktik pembelajaran yang bermakna, bisa membuat suasana ruang belajar menjadi menyenangkan yang disajikan sedemikian rupa agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik juga dituntut untuk aktif dalam mengungkapkan pendapatnya [1]. Kurikulum yang digunakan pada saat ini menuntut pendidik agar menjadi pendidik yang kreatif lagi dalam membawakan materi pelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk menunjang proses belajar yang sesuai bagi anak adalah menyediakan media belajar yang dapat menarik minat

siswa [2]. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan [3]. Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Hal ini dikarenakan ketidakjelasan bahan yang disampaikan dalam kegiatan tersebut dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan media [4].

Mupel IPS KD 3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN, memiliki cakupan materi yang sangat luas. Materi wilayah ASEAN merupakan salah satu fokus materi yang akan diambil sebagai materi penelitian. Materi tersebut cakupannya sangat luas yaitu berupa 11 negara yang berada di kawasan Asia Tenggara meliputi keadaan geografisnya, keanekaragaman budayanya dan peta politiknya. Cakupan materi yang sangat luas menyebabkan peserta didik kesulitan menguasai materi tersebut. Sumber dan media pembelajaran materi tersebut juga sangat terbatas, kecuali dengan penggunaan internet yang untuk peserta didik kelas VI SD masih sangat perlu kehati-hatian dan pendampingan penuh. Media pembelajaran di setiap sekolah juga belum memadai untuk memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik dan kelas, biasanya digunakan secara bergantian dari kelas yang satu ke kelas yang lain.

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia telah merubah tatanan proses pembelajaran secara frontal dan mendadak. Pembelajaran jarak jauh yang harus dilakukan demi mengurangi semakin meluasnya penyebaran virus Covid-19 telah merubah strategi, pendekatan, cara, dan metode pembelajaran. Penggunaan *tablet* dan telepon pintar menjadi salah satu cara pembelajaran jarak jauh yang dipilih, karena sebagian besar guru dan orang tua murid telah memiliki telepon pintar. Orang tua dan guru yang semula menjauhkan atau membatasi anak dari *gadget*, terpaksa merelakan anak-anaknya berkutat dengan *gadget* hampir sepanjang hari. Bahkan akhirnya orang tua harus membelikan *gadget* sendiri untuk anaknya karena tuntutan keadaan di mana *gadget* orang tua untuk bekerja dan anak membutuhkan untuk pembelajaran. Orang tua yang juga bekerja tidak dapat seratus persen mengawasi dan mendampingi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*. Himbauan untuk diam di rumah saja, pasti menimbulkan kejenuhan dan kebosanan, terutama pada anak-anak. Salah satu sarana untuk mengurangi kebosanan yaitu bermain *games*, menonton *youtube* dengan *gadget*. Hampir satu tahun keadaan ini berlangsung, anak-anak telah terbiasa menggunakan *gadget* baik untuk belajar maupun bermain. Ketika mereka harus melepas *gadget* dan kembali ke metode belajar dengan buku, ternyata menimbulkan banyak masalah, diantaranya ketergantungan terhadap *gadget* dan keengganan membaca buku.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua murid dan guru kelas VI di sekitar penulis, ada beberapa kategori masalah ketergantungan anak terhadap *gadget* dari yang tingkat rendah hingga akut. Untuk membuat anak-anak kembali senang bermain bersama teman-teman, bersosialisasi, dan melepas *gadget* maka guru merancang pembelajaran menggunakan permainan-permainan yang menarik tanpa *gadget*. Salah satunya permainan dengan kartu kuartet yang memuat materi-materi pelajaran IPS. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengembangkan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Wilayah ASEAN pada pembelajaran IPS Kelas VI SD. Game Edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan penggunaan suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan [5].

Tujuan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ASEAN adalah menjelaskan langkah-langkah penyusunan desain perangkat media pembelajaran kartu kuartet sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD. *The Concrete Operational Stage, age 7 to 11 years, major characteristic and developmental change: during this stage, children begin to thinking logically about concrete events, they begin to understand the concept of conservation, their thinking becomes more logical and organized, but still very concrete, children begin using inductive logic, or reasoning from specific information to a general principle* [6].

Produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran kartu kuartet ASEAN dengan spesifikasi produk sebagai berikut : materi yang dikembangkan yakni materi SD kelas VI tentang wilayah ASEAN, materi yang disajikan berupa 10 negara anggota ASEAN, produk didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw X4* dan dicetak pada kertas *Art Paper Ivory*, gambar yang digunakan berupa gambar ilustrasi, dengan warna-warna cerah yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, setiap Negara dengan empat kartu memiliki warna yang sama, kartu bagian depan didesain bergambar simbol ASEAN dengan tulisan ASEAN Seri 1 atau ASEAN Seri 2, bagian belakang terbagi atas 4 bagian bagian, atas adalah judul, bagian tengah adalah isi berupa gambar dan keterangan dari gambar, bagian bawah berisi teks dari gambar di atasnya, dan dilengkapi dengan lembar petunjuk penggunaannya. Kartu kuartet materi wilayah ASEAN ini terdiri atas 2 seri. Seri 1 berisi tentang ibukota, bahasa,

bendera, dan mata uang dari 10 negara ASEAN. Seri 2 berisi tentang peta letak Negara, bentuk Negara, sebutan pemimpin Negara, dan julukan masing-masing Negara ASEAN. Setiap seri dilengkapi dengan empat kartu Jokker yang akan memberikan keuntungan bagi penerimanya dan empat kartu Zonk yang mengharuskan pemain menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.

Pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet wilayah ASEAN ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik tidak mengalami kebosanan saat belajar, memudahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran tentang wilayah ASEAN dengan menyenangkan, membantu peserta didik menghafal materi yang banyak dengan cara yang menyenangkan, mengasah kreatifitas peserta didik, melatih kecerdasan emosi peserta didik, serta mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet wilayah ASEAN adalah kartu kuartet ASEAN didesain semenarik mungkin agar peserta didik merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan Kartu Kuartet, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi IPS wilayah ASEAN dengan permainan Kartu Kuartet, belum tersedianya media pembelajaran Kartu Kuartet untuk materi wilayah ASEAN, serta perlunya media bermain sambil belajar yang mengaktifkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sekaligus.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet ini adalah media pembelajaran Kartu kuartet ini hanya mengembangkan satu KD Mupel IPS yaitu KD 3.1. mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN, media Pembelajaran Kartu Kuartet hanya berbasis cetak (*hardware*) sehingga mudah rusak, dan subjek penelitian hanya terbatas pada peserta didik kelas VI SD di satu gugus.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan atau R&D (*Research & Development*). Penelitian Pengembangan atau *Research & Developmet* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [7]. Sedangkan model penelitiannya mengambil model ADDIE. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran kartu kuartet untuk materi Wilayah ASEAN pada pembelajaran Mupel IPS SD kelas VI.

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi.

Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Tahap kedua adalah tahap desain atau perancangan.

Fase desain berhubungan dengan tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, latihan, konten, analisis materi pelajaran, perencanaan pelajaran dan pemilihan media. Fase desain harus sistematis dan spesifik. Ini adalah langkah yang digunakan untuk tahap perancangan: Dokumentasi strategi desain instruksional, visual dan teknis proyek. Terapan strategi instruksional sesuai dengan hasil perilaku yang diinginkan berdasarkan domain (kognitif, afektif, psikomotor). Langkah-langkahnya yaitu rancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, pembuatan *prototype*, dan terapan desain visual (*graphic design*).

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada fase *development* akan dilakukan perincian serta pengintegrasian teknologi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari program itu sendiri, mencakup materi, media, dan *blueprint* perencanaannya. Kegiatan yang ada pada fase ini meliputi, kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan. Pada fase *development*, dua tujuan utama yang perlu dicapai yaitu: memproduksi, membeli, atau merevisi bahan-bahan ajar yang bakal digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang; kedua, memilih media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut tahap-tahap dari langkah pengembangan: memilih strategi pembelajaran setelah melakukan pengamatan terhadap peserta didik. Strategi pembelajaran yang dikembangkan meliputi aktivitas sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran. Pada penelitian kali ini strategi pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Cooperatif Learning* tipe STAD. Tipe STAD dipilih karena selain mudah diterapkan juga mendukung pemanfaatan media pembelajaran kartu kuartet. Langkah utama pada pengembangan desain pembelajaran yaitu langkah pemilihan materi pembelajaran. Hasil produk pengembangan kali ini peneliti memilih kartu kuartet dengan materi tentang Negara-negara ASEAN. Pada seri satu materi khusus yang dipilih yaitu tentang ibu kota Negara, bendera negara, bahasa resmi negara, dan mata uang dari sepuluh Negara anggota ASEAN.

Tahap keempat adalah implementasi. Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Pada fase implementasi akan dijalankan program yang sudah disiapkan guna melihat sistem maupun instruktur yang sudah siap digunakan, data yang didapat akan digunakan untuk melakukan proses perbaikan, data yang dimaksud itu adalah data kuantitatif maupun data kualitatif. Ini juga merupakan tahap di mana manajer proyek memastikan bahwa media atau peralatan itu fungsional. Tujuan utama dari tahap

implementasi ini adalah membimbing peserta didik agar bisa mencapai tujuan pembelajaran, terjadinya suatu pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar peserta didik, dan terakhir memastikan pada akhir program nantinya peserta didik mempunyai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap yang baik.

Pada fase evaluasi akan dilakukan perbaikan untuk sistem yang lebih baik lagi dengan cara mengolah data yang sudah didapat dari fase-fase sebelumnya. Evaluasi ini dilakukan setelah keempat fase sebelumnya dalam ADDIE Model selesai dilaksanakan. Evaluasi terhadap program pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengetahui beberapa hal, diantaranya sikap peserta didik terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran, peningkatan kompetensi diri dari peserta didik setelah mendapatkan serangkaian kegiatan pembelajaran, dan keuntungan yang didapatkan oleh sekolah setelah diterapkan program pembelajaran.

Berikut gambaran prosedur pengembangan media kartu kuartet yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu: studi pendahuluan, pengembangan dan perancangan model kartu kuartet, serta validasi model kartu kuartet. Uji coba produk perlu dilakukan dengan alasan supaya produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, tepat guna dan sasaran. Uji coba produk juga merupakan salah satu syarat yang harus dilakukan oleh peneliti dalam mengambil penelitian pengembangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk adalah desain uji coba yang dilakukan secara individu, mulai dari melakukan observasi lapangan, membuat bahan ajar, dan menguji kelayakan produk dengan validasi pakar. Uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai tingkat kelayakan produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Sebelum dilakukan uji coba lapangan dalam penelitian dan pengembangan, perlu dilakukan uji coba awal untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran kartu kuartet perlu dilakukan uji coba kepada para ahli, meliputi: dosen validasi isi materi pembelajaran IPS, dosen/guru validasi desain media pembelajaran, dan guru/ahli pembelajaran IPS. Sedangkan subjek dari penelitian pengembangan ini terdiri atas dua bagian, bagian pertama penelitian dengan metode kualitatif untuk memperoleh rancangan produk adalah pengawas, kepala sekolah, dan guru kelas VI SD melalui FGD. Uji coba produk dengan melibatkan siswa kelas VI SD sejumlah 117 anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran kartu kuartet tentang Negara-negara anggota ASEAN yang merupakan materi IPS kelas VI semester I. Deskripsi dari media pembelajaran kartu kuartet adalah sebagai berikut:

Hakikat kartu (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu [8]. Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat. Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang memiliki empat sisi yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol [9]. Permainan kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas sejumlah kartu bergambar yang di dalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dan tulisan lebih besar dari tulisan lain, sedangkan tulisan gambar terdiri dua sampai empat baris horizontal diantara judul dan gambar, ukuran kartu beragam, berkisar 6 x 9 cm sampai dengan 9 x 12 cm [10]. Kartu kuartet pembelajaran adalah kartu permainan yang terdiri atas empat kelompok berisi gambar, teks, dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Sehingga dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya belajar membaca dini, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan perbendaharaan kata [9]. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Kartu Kuartet merupakan kartu permainan berukuran antara 5 x 9 cm sampai dengan 9 x 12 cm terdiri dari sejumlah set kartu bergambar dengan tema tertentu. Pada setiap kartu terdapat judul di bagian atas, di bagian tengah terdapat gambar, sedangkan di bawah gambar terdapat kata-kata yang merupakan sub tema untuk menjelaskan gambar tersebut yakni dua baris di bagian kanan dan dua baris di bagian kiri. Salah satu dari empat kata atau frasa mengacu kepada gambar tersebut dan biasanya berwarna lain atau digarisbawahi dari keempat kata yang terdapat pada bagian atas kartu. Permainan kartu kuartet dilakukan dalam kelompok kecil yang berisi 4-6 orang. Setiap pemain mendapat masing-masing empat kartu di awal permainan dengan sisa kartu lainnya yang diletakkan di tengah meja. Setiap pemain saling berlomba untuk mengumpulkan empat kartu dengan kategori yang sama dengan cara menanyakan dan meminta kepada pemain lain. Pemain yang dapat mengumpulkan kategori terbanyak yang menjadi pemenang [11].

Secara umum, media kartu kuartet memiliki kelebihan antara lain: mudah dibawa-bawa. Ukurannya kecil dan tidak membutuhkan ruang yang luas sehingga dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas. Praktis, dilihat dari cara pembuatannya kartu kuartet dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau materi yang menjadi fokus pembelajaran. Penggunaannya tidak memerlukan keahlian khusus dan juga media ini tidak menggunakan listrik atau perangkat elektronik seperti *PC* atau laptop. Mudah diingat, karakteristik media kartu

kuartet adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu. Sajian pesan pendek ini akan memudahkan anak mengingat materi tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks memudahkan anak untuk mengenali suatu konsep. Menyenangkan, media kartu kuartet dalam penggunaannya melalui permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif dan afektif anak. Selain itu juga membuat anak tidak merasa bosan, menambah wawasan, dan memperkuat daya ingat terhadap materi. Belajar sportif dan bersosialisasi dengan orang lain karena dalam penggunaannya dimainkan oleh lebih dari satu anak. Ketersediaan waktu dalam penggunaannya, media kartu kuartet dapat dimainkan oleh anak dalam waktu pelajaran atau pun di luar jam pelajaran, seperti pagi sebelum pelajaran dimulai atau waktu istirahat.

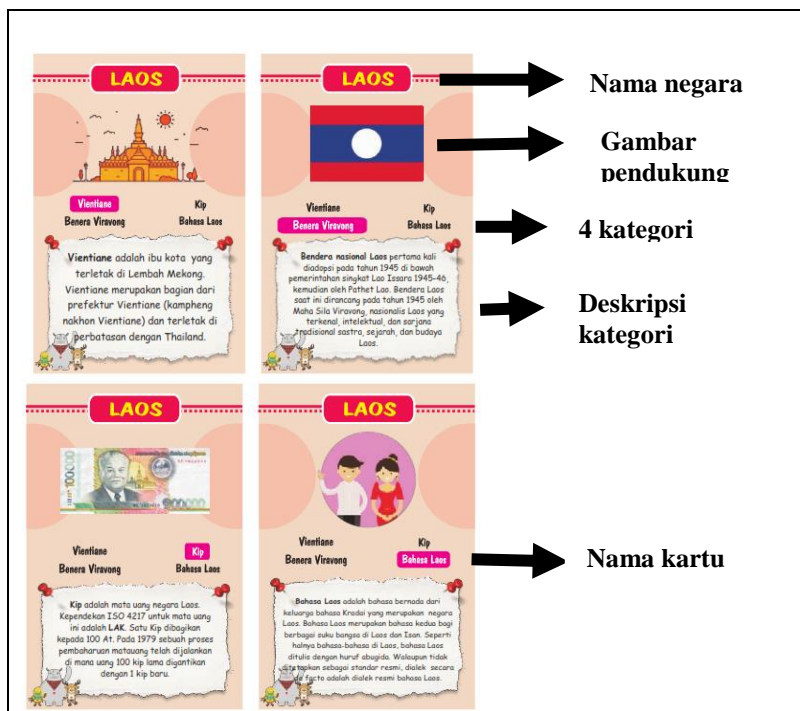
Berikut ini disebutkan kelemahan media kartu kuartet yaitu: kartu kuartet hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan dan media kartu kuartet yang berbasis cetak, apabila tidak dirawat dengan baik akan mudah rusak.

Berdasarkan uraian di atas, kartu kuartet dipilih karena memiliki lebih banyak kelebihan dibandingkan kelemahannya.

Deskripsi Desain Media Pembelajaran Kartu Kuartet ASEAN yang merupakan materi IPS kelas VI semester I adalah sebagai berikut: berukuran 9 x 5,5 cm, terbuat dari kertas ivory tebal dengan tampilan gambar dan warna terang dan pastel. Bagian depan bergambar lambang ASEAN dan fauna khas Negara ASEAN, bertuliskan "ASEAN" dan "Seri 1" untuk kartu kuartet pertama dan "Seri 2" untuk kartu kuartet kedua, di bagian bawah diberi inisial pembuat "Mys Mariani". Bagian belakang berbeda untuk setiap kartu. Terdiri atas 10 kelompok kartu, setiap kelompok mewakili satu Negara dan terdiri atas empat kartu, yaitu kartu ibukota Negara, kartu bendera Negara, kartu mata uang Negara, dan kartu bahasa resmi Negara tersebut. Judul/nama Negara ditulis di tengah atas, bagian tengah terdapat gambar pendukung identitas kartu tersebut, misalnya: judul kartu Indonesia, kartu pertama berisi ibukota Negara yaitu Jakarta, maka diberi gambar Monas sebagai simbol Kota Jakarta. Di bawah gambar ada tulisan empat kategori (ibukota Negara, bendera, mata uang, bahasa resmi) dengan penekanan tulisan dibuat tebal dan diblok warna untuk nama masing-masing kartu tersebut. Di bagian bawah diberi teks singkat berupa penjelasan kategori tersebut.

Berikut desain kartu kuartet ASEAN ini:

Tampak depan	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bergambar lambang ASEAN 2. Bertuliskan ASEAN Seri 1 3. Di bagian bawah diberi inisial 4. <i>Mys Mariani</i>
Tampak belakang	



Gambar 1. Rancangan Desain Kartu Kuartet ASEAN

Selain kartu utama dari sepuluh Negara ASEAN yang masing-masing Negara terdiri atas empat kartu sehingga berjumlah 40 kartu, agar permainan lebih menarik dibuat kartu tambahan berupa Kartu Jokker dan Kartu Zonk. Kartu Jokker akan memberikan keuntungan bagi penerimanya, terdiri atas empat kartu yaitu: Kartu Keberuntungan, Kartu Bonus, Kartu Istimewa, dan Kartu Tanya. Setiap kartu memiliki fungsi yang berbeda tetapi memberikan keberuntungan bagi penerimanya. Sedangkan Kartu Zonk berisi pertanyaan seputar ASEAN yang harus dijawab oleh penerimanya. Meski kartu Zonk mengharuskan pemain yang menerimanya untuk menjawab pertanyaan, namun jawaban telah tersedia pada Lembar Aturan Permainan untuk membantu pemain yang tidak dapat menjawabnya. Kartu Zonk juga berjumlah empat kartu. Berikut desain Kartu Jokker dan Kartu Zonk.



Gambar 2 Desain Kartu Tambahan

Kartu kuartet ASEAN ini dilengkapi dengan lembar panduan permainan untuk membantu anak dalam memahami aturan permainan kartu kuartet tersebut. Pada lembaran tersebut terdapat aturan dan tata cara permainan, petunjuk tentang hadiah dan hukuman bagi pemain, serta poin kemenangan dan kekalahan.

Kemasan tempat kartu kuartet menggunakan kotak kartu nama. Kotak kartu nama tersebut diberi stiker tampak depan kartu kuartet ASEAN tersebut.

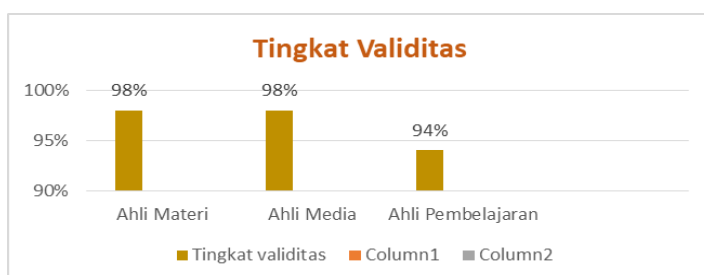


Gambar 3 Aturan Permainan Kartu Kuartet dan Kemasan Tempat Kartu Kuartet

Hasil validasi dari ahli IPS, ahli media, dan ahli pembelajaran semuanya berada pada kategori sangat valid dengan skor sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

No.	Nama Ahli	Hasil Validasi		Pendapat dan Saran
		Skor	Kriteria	
1	Ahli Materi	98%	Sangat valid	Perbaiki sistematika dan bahasa pada Lembar Panduan agar lebih mudah dipahami anak.
2	Ahli Media	98%	Sangat valid	Diperjelas indikator untuk materi yang ada.
3	Ahli Pembelajaran	94%	Sangat valid	Sangat baik, menarik untuk siswa. Perlu dipertahankan dan dikembangkan.



Gambar 4 Diagram Batang Tingkat Validitas Ahli

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran kartu kuartet ASEAN ini sudah layak digunakan karena media pembelajaran karena kartu kuartet ASEAN yang dikembangkan oleh peneliti dalam pemilihan desain, warna, gambar, dan tema yang menarik. Peneliti pengembangan media memiliki kemampuan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan konsep teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan [8]. Tingkat validitas dari tiga orang ahli memperoleh hasil sangat valid dengan skor rata-rata sebesar 97%.
- b. Pada penelitian ini peneliti dapat memangkas panjangnya rantai uji coba lapangan dengan kecukupan subjek sesuai kebutuhan setelah melakukan observasi [13]. Maka sebelum ke lapangan peneliti menentukan subjek penelitian dengan ketentuan sebagai berikut: untuk analisa kebutuhan subjeknya 7 orang guru kelas VI, FGD minimal 10 orang terdiri atas guru kelas VI dan Kepala Sekolah, uji coba perorangan oleh 3 orang ahli, uji coba kelompok kecil terdiri atas 6 peserta didik kelas VI, uji coba kelompok besar 18 anak, dan uji efektifitas 93 anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nuh, "Lampiran Permendikbud No. 103," Berita Negara Republik Indonesia, Jakarta, 2014.
- [2] Sukadari, "Media Pembelajaran Tematik Papan Acak Kata untuk Meningkatkan Kemampuan membaca Siswa Kelas VB SD N 2 Padokan," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, vol. 6, no. Media Pembelajaran, p. 60, 2016.
- [3] Shafa, "Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013," *Jurnal dinamika Ilmu*, vol. 14, no. Kurikulum, p. 84, 2014.
- [4] Salamah, "Peningkatan Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Belajar IPS melalui Media Gambar Bercerita.," *Jurnal Sosialita*, vol. VI, no. Media Pembelajaran, p. 49, 2020.
- [5] Sunarti, "Pengembangan Game Petualangan Si Bolang sebagai Media Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.," *Cakrawala Pendidikan*, vol. I, no. Media Pembelajaran, p. 60, 2016.
- [6] K. Cherry, "www," *verywellmind.com*, 31 3 2020. [Online]. Available: <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457?print..> [Accessed 19 4 2021].
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- [8] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- [9] N. L. Izza, "Pengembangan Media Kartu Kuartet materi Keragaman Budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang.," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2018.
- [10] M. C. Dewi, "Digital Library Home," *Digital Repository Mulok*, 15 4 2015. [Online]. Available: <http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/69668.html..> [Accessed 19 4 2021].
- [11] T. d. Dea Ayu Darmawan, "Pengaruh permainan kartu kuartet terhadap kemampuan mengingat kosa kata bahasa Jepang," *Psikodimensia*, vol. IX, no. Media Pembelajaran, pp. 135-152, 2015.