

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET
BERBASIS BANGUN DATAR DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Risna Sri Wahyuni

1808209

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2022

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS
BANGUN DATAR DI KELAS III SEKOLAH DASAR

oleh

Risna Sri Wahyuni

NIM 1808209

sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Risna Sri Wahyuni 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta di lindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

RISNA SRI WAHYUNI
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS
BANGUN DATAR DI KELAS III SEKOLAH DASAR

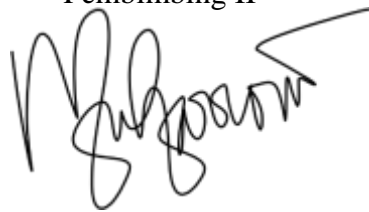
disetujui dan di sahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Hj. Epon Nur'aeni L, M.Pd
NIP. 195710131983032001

Pembimbing II



Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd
NIP. 920200819920701101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd
NIP. 196112201986021001

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan peserta didik kesulitan dalam memahami sifat-sifat bangun datar sehingga tujuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media kartu kuartet berbasis bangun datar di kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *educational design research* (EDR) model Mc Kenny & Reveas (2012) dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil analisis yang didapatkan yaitu terdapat beberapa persoalan dalam pembelajaran bangun datar yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami sifat-sifat bangun datar dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran bangun datar, sehingga peneliti mengembangkan media kartu kuartet berbasis bangun datar dalam proses pengembangan media tersebut peneliti memperhatikan ciri-ciri dan fungsi media pembelajaran, ciri-ciri tersebut yakni ciri fiksatif, ciri manipulatif serta ciri distributif dan fungsi media pembelajaran yang di ambil adalah membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bangun datar. Setelah media kartu kuartet selesai dibuat maka dilakukanlah validasi ahli sampai akhirnya peneliti mendapatkan kelayakan media kartu kuartet berbasis bangun datar tersebut. Respon guru terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut: media yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan, media yang dikembangkan dapat menarik peserta didik. Hasil penelitian di Sekolah Dasar nilai rata-rata pada uji coba pertama adalah 2,6 jika dibulatkan menjadi 3 tiga artinya cukup baik, namun ada beberapa kekurangan yang diperbaiki sehingga dilakukan uji coba kedua dengan nilai uji coba kedua sebesar 3.6 jika dibulatkan menjadi 4 yang artinya media kartu kuartet berbasis bangun datar tersebut layak digunakan.

Kata Kunci: Peserta Diki; Bangun Datar; Kartu Kuartet

Abstrack

This research is backgrounded by the lack of use of learning media and students have difficulty in understanding the properties of flat wakes so that the goal in this study is to develop a flat wake-based quartet card media in grade III elementary schools. The method used in this study is the educational design research (EDR) method model of Mc Kenny & Reveas (2012) with data collection techniques, namely interviews, observations and documentation studies. The results of the analysis obtained are that there are several problems in flat wake learning, namely students have difficulty in understanding the properties of flat wakes and the lack of use of media in flat wake learning, so that researchers develop flat-build-based quartet card media in the process of developing the media, researchers pay attention to the characteristics and functions of learning media, these characteristics are fixative characteristics, manipulative characteristics and distributif characteristics and functions of the learning media taken are to arouse student learning motivation and attract students' interest in flat wake learning. After the quartet card media is completed, expert validation is carried out until finally the researcher gets the feasibility of the flat-based quartet card media. The teacher's response to the developed media is as follows: the developed media can provide experience and knowledge, the developed media can attract learners. The results of the study in elementary schools the average score in the first trial was 2.6 if rounded to 3 three meaning quite good, but there were some shortcomings that were corrected so that the second trial was carried out with a second trial value of 3.6 if rounded to 4 which means that the flat-build-based quartet card media is feasible to use.

Keywords : Quartet cards; Build Flat; Learners

DAFTAR ISI

HAK CIPTA	ii
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Kartu kuartet	Error! Bookmark not defined.
2.3 Bangun Datar	Error! Bookmark not defined.
2.4 Penelitian terdahulu yang relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4 Validasi Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknis Analisis dan Pengolahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Penarikan Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASIError! Bookmark not defined.

5.1 SIMPULANError! Bookmark not defined.

5.2 IMPLIKASIError! Bookmark not defined.

5.3 REKOMENDASI.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Kisi-kisi wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2	Lembar Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3	Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4	<i>Instrument Validasi Ahli Materi</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5	<i>Instrument Validasi Ahli Media</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6	<i>Instrument Validasi Ahli Media</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2	Indikator pemilihan kartu kuartet.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3	Daftar Identitas Validator.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4	Validasi ahli media pertama.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5	Validasi Ahli Media Kedua.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6	Indikator Penilaian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7	Indikator Penilaian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8	Indikator Penilaian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9	Indikator Penilaian	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Segitiga.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Segitiga Lancip.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Segitiga Tumpul	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Siku-siku	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Segitiga sama sisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 Segitiga sembarang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Segitiga sama kaki.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8 Peta konsep pendekatan segiempat ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9 Layang-layang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10 Trapesium sama kaki.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 11 Trapesium siku-siku	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 12 Segibanyak (a) Polygon konveks;(b)Polygon Konkaf.....	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
Gambar 2. 13 Persegi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14 Persegi Panjang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 15 Jajargenjang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 16 Belah Ketupat.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 17 Layang-layang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 18 Lingkaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 19 fishbone	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Model Mc Kenney & Reaves (2012).....	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
Gambar 4. 1 Rancangan awal media kartu kuartet	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Rancangan awal media kartu kuartet yang sudah diberi warna	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
Gambar 4. 3 Tampak depan kartu kuartet.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Tampak belakang kartu kuartet.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 5 Cara Bermain Kartu Kuartet**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 6 Kemasan Kartu Kuartet**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 7 media kartu kuartet pada umumnya dan media kartu kuartet berbasis bangun datar**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 8 Sebelum dan sesudah revisi tampak depan kartu kuartet **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 9 Sebelum dan sesudah revisi pada tampak belakang kartu kuartet**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 10 sesudah dan sebelum revisi gambar bangun datar persegi **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 11 sesudah dan sebelum revisi gambar bangun datar belah ketupat**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 12 sesudah dan sebelum revisi gambar bangun datar layang-layang**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 13 sesudah dan sebelum revisi kemasan kartu kuartet **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 14 Uji coba di sekitar rumah**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 15 Uji coba pertama**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 16 Uji Coba Kedua**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 17 Hasil akhir desain tampak depan dan Belakang Kartu Kuartet**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin dari Lembaga	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bogor	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	84
Lampiran 6 Surat Pernyataan Validasi ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Surat Pernyataan Validasi ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Wawancara Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Hasil Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Hasil Observasi Uji Coba di Sekitar Rumah	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Hasil Observasi Uji Coba Pertama ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Hasil Observasi Uji Coba Kedua.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Rancangan Akhir Produk.....	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 16 Dokumentasi Saat Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2009. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118-129.
- Arsyad, A. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Aristo, Rahadi. 2003, Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Astutik, W., Indah, N. K., & Admoko, S. (2016). Pengembangan Permainan Kuartet sebagai Media Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(03), 1-5..
- Budiarti, R. S., & Sadikin, A. (2015). pengaruh kartu kuartet animalia dengan model tgt terhadap pemahaman materi taksonomi hewan siswa sman 8 kota jambi. *BIODIK*, 1(1).
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Depingatun, dkk. (2020). pengembangan media Kartu kuartet berbasis TAI (Team Assisted Individualization) muatan IPS. *Jurnal KREATIF Pendidikan dasar*. 182-189.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221-228.
- Faizah, N. I. H. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Jetis 3 Lamongan* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press,2011
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi geometri di Sekolah Dasar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 27-35.
- Ismal Iyas, dkk (2020). Pengembangan Kartu kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al asma: Journal of Islamic Education*. 234-245
- Lidinillah. D, A, M. (2013). *Educational Design Research: a Theoretical Framwork for Action*. Universitas Pendidikan Indonesia-Kampus Tasikmalaya

- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10-19.
- Giwangsa, S. F. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1).
- Hamdu, G. dkk (2016) Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Secara Tematik di Sekolah Dasar. Tasikmalaya: Pelangi Press Bandung.
- Karlina, N. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Karsono, K., Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 43-49.
- Mursalin, (2016) Pembelajaran Geometri Bidang Datar di Sekolah Dasar Berorientasi Belajar Teori Piaget. *DIKMA (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 4/(2) 250-251.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar bahasa Arab*. Diva Press.
- Nur'aeni, E., & Muhammad, M.R.W. (2017). Konsep Dasar Geometri. Tasikmalaya
- Nur'aeni, E. (2010). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI GEOMETRIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS TEORI VAN HIELE Oleh.
- Nurhasanah, N., Kamal M., dan Yuniartin T. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik melalui Metode Pembelajaran Improve pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Diagram. *Bestari*, 14 (1), 87-106.
- Reeves, T dan Mc Kenny, S. (2013). *Educational Design Research. Handbook Of Research Of Educational Communication and Technology*. Fourth edition (pp 131-140).
- Sanaky, H. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Tulis, Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor dan Laboratorium Bahasa Bagi Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Bantul.
- Setyorini, Indah Dan Husni Abdullah. 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu kuartet Pada Mata Pelajaran Ips, Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *JPGSD*. 1 (2): 0-216.
- Sukamelang. (2010). Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. Skripsi. Bandung: FPBS UPI.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Ulia, N. (2016). Peningkatan pemahaman konsep matematika materi bangun datar dengan pembelajaran kooperatif tipe group investigation dengan pendekatan saintifik di SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 55-68.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Zulfikar, Z., & Azizah, L. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta didik Kelas Xi Ma Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).