

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, disajikan temuan penelitian serta pembahasannya. Temuan dan pembahasan penelitian ini merupakan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab 1.

#### **4.1 Desain Media Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya**

##### **4.1.1 Temuan**

Desain media kartu kuartet dibuat untuk memudahkan penulis dalam membuat produk media kartu kuartet materi keragaman budaya. Format Kartu kuartet ini adalah kartu yang berukuran 8x12 cm yang mencakup beberapa komponen yaitu kemasan kartu kuartet, buku panduan, kartu kuartet, serta kartu ciri khas keragaman budaya. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait komponen-komponen yang terdapat pada media permainan kartu kuartet:

1) Kemasan Kartu Kuartet

Desain kemasan kartu kuartet materi keragaman budaya berbentuk balok 12x8x5 cm dengan bahan dasar kardus berbentuk die cut. Pada bagian depan kemasan terdapat tulisan “Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya” dan gambar kartu yang ada di dalamnya.

2) Buku Panduan

Buku panduan dibuat untuk memudahkan peserta didik ketika memainkan media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya. Buku panduan berukuran 12 x 8 cm yang didalamnya berisi cover depan dan belakang kartu, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, aturan bermain, serta cara bermain kartu kuartet.

3) Kartu Kuartet

Kartu Kuartet materi keragaman budaya berukuran 12x 8 cm dengan tampilan depan yang terdiri dari kategori kartu yang merupakan nama provinsi, nama kartu berupa nama keragaman budaya, dan kartu yang dimiliki beserta dengan gambar keragaman budaya. Kartu kuartet berbentuk seperti saku yang dibagian sebelah kanannya dapat dibuka dan di dalamnya terdapat kartu ciri khas keragaman budaya.

#### 4) Kartu Ciri Khas Keragaman Budaya

Kartu ciri khas keragaman budaya berada pada bagian dalam kartu kuartet yang dapat dikeluarkan di sebelah kanan kartu. Kartu ini berukuran 6 x 9 cm yang pada bagian depannya merupakan tulisan berisi ciri khas keragaman budaya yang disesuaikan dengan kartu kuartetnya.

### 4.1.2 Pembahasan

Pada pembahasan desain media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya, peneliti merancang desain media permainan kartu kuartet secara mandiri dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditujukan serta pengembang pada kartu kuartet terdahulu. Kartu Kuartet pada penelitian ini, memiliki 4 komponen yaitu kemasan kartu kuartet, buku panduan, kartu kuartet serta kartu ciri khas keragaman budaya. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait komponen yang ada pada media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya:

#### 1. Kemasan kartu kuartet

Kemasan kartu kuartet berfungsi agar kartu kuartet dapat disimpan dengan baik sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Kemasan kartu kuartet berbahan dasar dus berbentuk balok dengan ukuran 12 x 8 x 5 cm yang pada bagian depan kemasan terdapat judul “Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya”

#### 2. Buku Panduan

Buku panduan dibuat untuk memudahkan peserta didik ketika memainkan media permainan kartu kuartet. Buku panduan berisi Kompetensi Dasar mengenai keragaman budaya yaitu KD 3.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan tujuan pembelajaran, aturan bermain, pengenalan kartu, serta cara bermain yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kepada cara bermain kartu kuartet yang dipaparkan oleh Prasidya (2017, hlm. 37).

### 3. Kartu Kuartet

Media permainan kartu kuartet dirancang dengan bentuk portrait berukuran 12 x 8 cm berdasarkan teori yang dikemukakan Arsyad (2009, hlm 119) yang menyatakan bahwa menjelaskan kartu kata bergambar (kuartet) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Teks dan gambar merujuk pada materi keragaman budaya yang ada pada KD 3.2 yaitu mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Karsono, dkk (2014, hlm 46) menjelaskan bahwa kartu kuartet memiliki tema dan kelompok nama tema. Tema yang ada pada kartu kuartet ini merupakan nama-nama provinsi yang ada di Indonesia dan kelompok nama tema berisi nama-nama keragaman budaya sesuai dengan tema provinsi kartu tersebut. Kartu kuartet berjumlah 24 kartu dengan 6 tema provinsi yaitu, Jawa Barat, Bali, Sulawesi Selatan, Sumatera Barat, Kalimantan Selatan, dan Papua Barat.

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, pada bentuk kartu kuartet yang tidak seperti pada umumnya. Kartu kuartet berbentuk seperti saku yang dimana bagian sebelah kanan kartu dapat dibuka. Di dalam kartu kuartet ini terdapat kartu lainnya yaitu kartu ciri khas keragaman budaya.

### 4. Kartu Ciri Khas Keragaman Budaya

Kartu ciri khas keragaman budaya berada di dalam kartu kuartet dengan ukuran yang lebih kecil, yakni 6 x 9 cm. Kartu ini berisi materi ciri khas keragaman budaya, sehingga peserta didik memiliki kemanfaatan lebih ketika bermain kartu kuartet. Selain itu, kartu ciri khas keragaman budaya dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana peserta didik bukan hanya menentukan nama dan asal daerah keragaman budaya tetapi juga mengidentifikasi, menganalisis, dan membedakan antar keragaman daerah. Sehingga ranah kognitif peserta didik dapat lebih berkembang.

## 4.2 Hasil Pengembangan Desain Media Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya

### 4.2.1 Temuan

Hasil pengembangan desain media kartu kuartet materi yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada hasil belajar kognitif. Media permainan kartu kuartet disusun dengan pengembangan pada komponen-komponennya. Komponen-komponen tersebut adalah kemasan kartu kuartet, buku panduan, kartu kuartet, dan kartu ciri khas keragaman budaya. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait hasil pengembangan desain media kartu kuartet:

#### 1. Kemasan Kartu Kuartet

Kemasan media permainan kartu kuartet berbentuk balok dengan ukuran 9 x 3 x 13 cm. Kemasan ini merupakan dus *die cut* yang pada bagian depannya terdapat nama media “Kabel Kartu Belajar” dengan sub judul “Kartu Kuartet Keragaman Budaya Indonesia”. Selain itu, terdapat selintas gambar kartu kuartet bagian depan dan bagian belakangnya, serta gambar bendera Indonesia disertai macam-macam keragaman budaya di Indonesia. Desain bagian depan kartu kuartet adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Kemasan Depan Kartu Kuartet

## 2. Buku Panduan

Buku panduan digunakan untuk mengetahui cara bermain kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia. Buku ini berukuran 12 x 8 cm cm yang mencakup beberapa aspek yaitu, cover depan dan belakang, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, aturan bermain serta cara bermain kartu kuartet. Hasil pengembangan desain untuk buku panduan bermain kartu kuartet adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Buku Panduan**

## 3. Kartu Kuartet

Kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia memiliki ukuran 12 x 8 cm. Pada bagian depan kartu, terdiri dari judul kartu berupa nama provinsi dan nama keragaman budaya. Setiap kartu memiliki gambar keragaman budaya diantaranya, makanan tradisional, alat musik tradisional, Tari tradisional, dan pakaian tradisional serta keterangan dari nama keragaman budaya sesuai dengan provinsinya masing-masing. Teks yang diberi *highlight* merupakan keterangan dari gambar keragaman budaya kartu tersebut. Setiap provinsi, memiliki warna dasar yang berbeda-beda yang

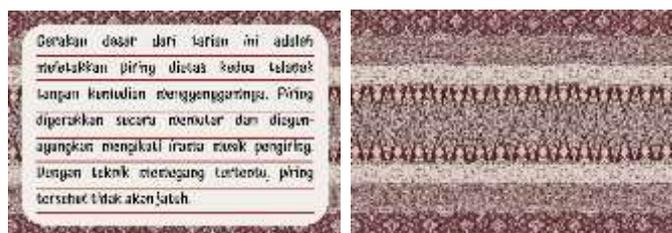
disesuaikan dengan warna batik khas provinsi. Pada bagian belakang kartu, terdapat peta dan bendera Indonesia serta gambar keragaman budaya di Indonesia. Kartu kuartet ini berbentuk menyerupai saku, yang dimana di dalam saku tersebut terdapat kartu ciri khas dari keragaman budaya yang ada pada gambar. Hasil pengembangan desain untuk buku kartu kuartet materi keragaman budaya adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.3**  
**Kartu Kuartet**

#### 4. Kartu Ciri Khas Keragaman Budaya

Kartu ciri khas keragaman budaya ini akan berada di dalam saku kartu kuartet. Warna yang digunakan akan disesuaikan dengan warna kartu kuartet. Pada bagian depan kartu terdapat tulisan mengenai ciri khas keragaman budaya yang ada pada bagian depan kartu kuartet dengan background batik khas provinsi. Sedangkan bagian belakang kartu merupakan batik khas provinsi yang ada pada kartu kuartet. Kartu ini berukuran 9 x 6 cm sehingga bias dimasukkan kedalam kartu kuartet. Adapun hasil desain dari kartu ciri khas keragaman budaya adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.4 Kartu Ciri Khas Keragaman Budaya**

### 4.3 Hasil Validasi Pakar dan Praktisi Media Permainan Kartu Kuartet

#### 4.3.1 Temuan

Setelah pembuatan media permainan kartu kuartet, selanjutnya adalah penilaian kelayakan media permainan kartu kuartet melalui uji validitas. Data yang diterima merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari para ahli terkait kelayakan media permainan kartu kuartet dan data kuantitatif berasal dari penilaian kelayakan dari ahli dan uji coba lapangan. Penilaian kelayakan permainan kartu kuartet ini berupa angket dimana skor yang diperoleh dan diolah dengan menggunakan skala likert yaitu dengan menghitung dan menjumlah skor setiap lembar angket yang diisi oleh setiap para ahli. Setelah diketahui jumlah skornya, peneliti menghitung presentase hasil validasi dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Kriteria Skor**

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak baik	1
2.	Kurang Baik	2
3.	Baik	3
4.	Sangat Baik	4

Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi, media, dan praktisi pendidikan sebelum media permainan kartu kuartet digunakan langsung kepada peserta didik. Berikut penilaian kelayakan media permainan kartu kuartet yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan:

#### 1. Penilaian Ahli Materi

Pada penelitian ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak Mubarak Somantri, M.Pd yang merupakan dosen Ilmu Pengetahuan Sosial di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu

Pendidikan. Berikut hasil penilaian ahli media yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Butir Soal	Skala Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar 3.2 mengenai keragaman budaya di Indonesia dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).				√
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar.				√
3.	Kesesuaian materi pada media permainan kartu kuartet dengan tujuan pembelajaran.				√
<b>B. Aspek Kelengkapan Materi</b>					
1.	Keluasan materi sesuai dengan KD 3.2 mengenai keragaman budaya di Indonesia dan IPK.				√
2.	Soal pada materi sesuai dengan IPK				√
<b>C. Aspek Kesesuaian Media dengan Materi</b>					
	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi keragaman budaya.				√
<b>D. Aspek Kelayakan Materi</b>					
1.	Materi yang disampaikan mudah dipahami.				√
2.	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik.				√
3.	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.				√
<b>E. Aspek Kompetensi</b>					
	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif.				√

<b>Jumlah Total Nilai</b>	40
---------------------------	----

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain, total nilai yang didapatkan yaitu 40. Jumlah total nilai dibagi dengan skor maksimal yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentasi ketercapaian desain pada media permainan kartu kuartet sebesar 100% yang jika ditafsirkan maka desain media permainan kartu kuartet dalam presentase kategori penilaian kelayakan produk termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi ini menandakan bahwa media permainan kartu kuartet yang dibuat oleh peneliti sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. Penilaian Ahli Desain

Pada penelitian ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Ira Rengganis, S.Pd, M.Sn yang merupakan dosen seni rupa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan. Berikut hasil penilaian ahli media yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Desain**

No	Butir Pernyataan	Skala Skor			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan desain kartu				√
2.	Kesesuaian warna dan tulisan pada kartu kuartet				√
3.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap kartu kuartet			√	
4.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf pada media kartu kuartet			√	
5.	Kualitas bahan dasar media kartu kuartet			√	
6.	Kekuatan media kartu kuartet untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar				√

7.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media kartu kuartet			√
8.	Ketepatan pemilihan ukuran kartu kuartet dengan karakteristik siswa		√	
9.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam kartu ciri khas keragaman budaya			√
10.	Kemenarikan desain kartu ciri khas keragaman budaya			√
11.	Kesesuaian pemilihan huruf, ilustrasi, spasi, dan pengetikan pada kartu ciri khas keragaman budaya		√	
12.	Kesesuaian pemilihan huruf, ilustrasi, spasi, dan pengetikan pada buku panduan media kartu kuartet			√
13.	Kemenarikan desain sampul buku panduan media kartu kuartet			√
14.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain buku panduan media kartu kuartet			√
15.	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media kartu kuartet dengan materi keragaman budaya			√
16.	Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan pengetikan materi pada kartu kuartet, kartu ciri khas keragaman budaya dan buku panduan			√
<b>Jumlah Total Nilai</b>			<b>59</b>	

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain, total nilai yang didapatkan yaitu 59. Jumlah total nilai dibagi dengan skor

maksimal yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentasi ketercapaian desain pada media permainan kartu kuartet sebesar 92% yang jika ditafsirkan maka desain media permainan kartu kuartet dalam presentase kategori penilaian kelayakan produk termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian oleh ahli media ini menandakan desain media permainan kartu kuartet yang dibuat oleh peneliti sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

### 3. Penilaian Praktisi Pendidikan

Pada penelitian ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Anjar Sekarditia, S.Pd yang merupakan guru di SDN x Kota Bandung. Berikut hasil penilaian ahli media yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan**

No	Butir Pernyataan	Skala Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√
2.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran			√	
3.	Materi di dalam bahan ajar sesuai dengan karektiristik siswa				√
4.	Ketepatan materi dengan gambar				√
<b>B. Kelayakan Penyajian</b>					
1.	Melibatkan peserta didik mengalami pengalaman langsung			√	
2.	Media pembelajaran memudahkan dalam proses belajar mengajar			√	
3.	Media pembelajaran terlihat menarik				√
<b>C. Kelayakan Bahasa</b>					
1.	Bahasa atau istilah yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan siswa			√	

2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti			√	
<b>D. Penilaian Kontekstual</b>					
	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa				√
<b>E. Kelayakan Grafik</b>					
1.	Desain kartu kuartet menarik				√
2.	Kesesuaian ukuran dan kualitas kertas			√	
3.	Tata letak teks sesuai dan mudah dibaca				√
<b>Jumlah Total Nilai</b>					<b>46</b>

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli praktisi pendidikan, total nilai yang didapatkan yaitu 46. Jumlah total nilai dibagi dengan skor maksimal yang kemudian dikali 100% menghasilkan presentasi ketercapaian desain pada media permainan kartu kuartet sebesar 88% yang jika ditafsirkan maka media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya dalam presentase kategori penilaian kelayakan produk termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian oleh ahli praktisi pendidikan ini menandakan bahwa media permainan kartu kuartet yang dibuat oleh peneliti sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan validasi dari ahli materi, media, dan praktisi pendidikan, menjadikan bahan pertimbangan perbaikan dari media permainan kartu kuartet yang sudah dibuat oleh peneliti agar lebih baik lagi. Adapun rekapitulasi kelayakan produk dari para ahli:

**Tabel 4.5 Rata-rata Penilaian dari Para Ahli**

No	Penilaian	Rata-rata (%)	Kategori Penilaian
1.	Ahli Materi	100%	Sangat baik
2.	Ahli Media	92%	Sangat baik
3.	Ahli Praktisi Pendidikan	88%	Sangat baik

Rata-rata	93,3%	Sangat Baik
-----------	-------	-------------

Berdasarkan rata-rata rekapitulasi kelayakan produk dari ahli materi, media, dan praktisi pendidikan, media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya telah layak digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman budaya. Secara keseluruhan media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya ini memiliki nilai 93,3% yang artinya dapat dimasukkan kedalam kategori penilaian “Sangat Baik” dari para ahli.

Setelah melakukan penilaian validasi media permainan kartu kuartet dari para ahli dengan kategori “Sangat Baik”, peneliti melakukan perbaikan untuk melakukan perbaikan dalam peningkatan kualitas produk dari media permainan kartu kuartet. Perbaikan dan revisi media permainan ini sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh para ahli ketika melakukan validasi produk media permainan kartu kuartet. Selanjutnya setelah peneliti melakukan perbaikan, peneliti menyampaikan kembali hasil produk media permainan kartu kuartet yang sudah diperbaiki sebagai hasil akhir dari produk media permainan kartu kuartet yang peneliti kembangkan. Berikut pemaparan secara singkat mengenai perbaikan yang sudah dilakukan peneliti:

#### 1. Saran Revisi dari Ahli Media

- a. Ukuran kartu kuartet yang sebelumnya adalah 9 x 6 cm terlalu kecil, dan alangkah lebih baiknya apabila ukuran kartu kuartet sesuai dengan yang dipaparkan oleh Arsyad (2009, hlm 119) yaitu 12 x 8 cm. Untuk ukuran buku panduan dan ciri khas keragaman budaya di sesuaikan,
- b. Huruf pada kartu kuartet kurang dan tidak adanya pembeda antara kategori nama anggota tema dengan nama kartu,
- c. Penggunaan jenis kertas pada kartu kuartet yang sebelumnya adalah *papper ink jet*, diubah menjadi kertas foto agar kartu tersebut tersebut menjadi *glossy* sehingga lebih tahan lama,

- d. Gambar pada kartu kuartet diperbesar
- e. Gambar pada materi makanan tradisional Bali diganti agar sama dengan yang lain menggunakan gambar animasi

Berikut hasil sebelum dan sesudah direvisi:

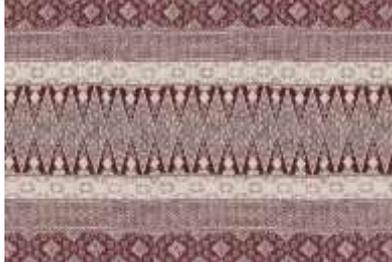
**Tabel 4.6 Revisi Ahli Media**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p><b>Jawa Barat</b> Pakaian Adat</p> <p>Surabi      Angklung</p> <p>Merak</p> <p>←→ Kebaya</p>	 <p><b>Jawa Barat</b> Pakaian Adat</p> <p>Surabi      Angklung</p> <p>Merak</p> <p>←→ <b>Kebaya</b></p>
 <p><b>Bali</b> Makanan Tradisional</p> <p>Seruling      Pendet</p> <p>Payas Agung</p> <p>←→ Sate Lilit</p>	 <p><b>Bali</b> Makanan Tradisional</p> <p>Seruling      Pendet</p> <p>Payas Agung</p> <p>←→ <b>Sate Lilit</b></p>

## 2. Saran Revisi dari Ahli Materi

- a. Gambar milik orang lain diberi sumber

Tabel 4.7 Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	
	

### 3. Saran Revisi dari Praktisi Pendidikan

- a. Ukuran kartu kurang besar
- b. Tujuan Pembelajaran diperbaiki

Tabel 4.8 Revisi Praktisi Pendidikan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

### 4.3.2 Pembahasan

Media permainan kartu kuartet merupakan alat bantu pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan mengganti konten dalam kartu kuartet menjadi keragaman budaya sesuai dengan KD 3.2 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan tujuan pembelajaran.

Setelah produk media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya dibuat, peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli desain, dan juga ahli praktisi pendidikan. Validasi dilakukan melalui instrumen skala likert dengan 4 kategori instrumen validasi yaitu kategori

Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB). Dengan masing-masing kategorinya diberi bobot skor kuantitatif 4, 3, 2, dan 1.

Media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya ini, dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV materi keragaman budaya. Hal ini dilihat dari hasil penilaian validasi ahli dengan presentase 94% dan termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Pada hasil validasi ahli materi, produk media permainan kartu kuartet mendapatkan presentase 100% dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Untuk validasi ahli media didapatkan nilai ketercapaian 92% dan termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil dari validasi ahli praktisi pendidikan, yaitu 88% dan termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Setelah melakukan validasi dan menentukan ketercapaian nilai pada masing-masing ahli, peneliti menghitung rata-rata penilaian validasi dari ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi pendidikan, dan didapatkan rata-rata penilaian validasi yaitu 93,3% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka media permainan kartu kuartet ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas IV materi keragaman budaya.

Saat melakukan validasi, para ahli memberikan masukan perbaikan untuk kartu kuartet materi keragaman budaya. Berikut rincian saran dan perbaikan yang diberikan oleh para ahli disertai perbaikan oleh peneliti:

- a. Ukuran kartu yang kurang besar (9 x 6 cm) ditakutkan mudah hilang oleh anak-anak, sehingga ukuran untuk kartu kuartet diubah menjadi 8 x 12 cm sesuai dengan pendapat dari Arsyad (dalam Retnaningsih, 2017)
- b. Ukuran huruf pada kartu kuartet yang sebelumnya adalah 14 kurang besar dan pada bagian nama kartu kuartet kurang jelas dikarenakan tidak ada penjelas seperti perbedaan waktu atau ukuran huruf. Peneliti melakukan perbaikan dengan mengikuti prinsip-prinsip pengembangan media visual menurut Arsyad (dalam Izza, 2018) dan unsur-unsur kartu kuartet menurut (Izza, 2018). Dalam unsur

penekanan menurut Arsyad (dalam Izza, 2018) mengacu pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak dalam jhal ini yaitu nama kartu kuartet. Penekanan yang dilakukan adalah ukuran yang lebih besar dengan tulisan yang *bold* dan berbeda warna dari kategori nama kartu. Ukuran huruf pada kategori nama kartu yaitu 17 dan ukuran pada nama kartu adalah 20.

- c. Penggunaan jenis kertas kartu kuartet sebelumnya adalah *paper Ink Jet* yang cenderung *matte* akan menyulitkan peserta didik saat mengocok kartu dan membuat gambar pada kartu kuartet menjadi cepat hilang. Berdasarkan pendapat (Izza, 2018) penggunaan jenis kertas kartu kuartet harus tebal, halus dan mengkilap agar kartu dapat bertahan dengan waktu yang relative lama. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan kertas stiker foto yang ditempelkan pada aluminium foil. Kertas foto membuat kartu menjadi lebih tebal, halus dan juga mengkilap, sedangkan aluminium foil akan memudahkan peserta didik untuk membuka sisi kanan kartu dan membuat kartu tidak mudah robek.
- d. Gambar-gambar yang digunakan pada kartu kuartet perlu dituliskan sumbernya. Ketika peneliti membuat desain media kartu kuartet, peneliti menggunakan web *canva* sehingga gambar-gambar yang digunakan peneliti tidak perlu diberikan sumber. Namun, beberapa gambar batik yang tidak terdapat dalam *canva* peneliti ambil dari beberapa situs internet. Sehingga pada beberapa gambar terdapat sumber gambar tersebut,
- e. Tujuan pembelajaran yang sebelumnya peneliti susun, diubah beberapa kata oleh praktisi pendidikan yang dimana sudah peneliti perbaiki sesuai dengan saran dari praktisi pendidikan.

#### **4.4 Peningkatan Hasil Belajar Media Permainan Kartu Kuartet**

##### **4.4.1 Temuan**

Setelah peneliti melakukan penilaian validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pendidikan, serta melakukan perbaikan sesuai dengan yang disarankan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pendidikan,

peneliti mengimplementasikan media permainan kartu kuartet langsung kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti melakukan implementasi media permainan kartu kuartet pada peserta didik kelas IV di SDN 037 Sabang Kota Bandung untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya. Untuk mendapatkan hasil belajar kognitif, dinilai melalui *pre-test* dan *post-test* yang terdiri atas 10 soal, dengan jenis soal pilihan ganda. *Pre-test* dan *post-test* diujicobakan kepada 24 peserta didik kelas IV di SDN 037 Sabang. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada peserta didik di SDN 037 Sabang Kota Bandung:

**Tabel 4. 9 Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

No	Nama	Nilai	
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
1.	A J M L	50/100	100/100
2.	A W K	80/100	100/100
3.	A E A	80/100	100/100
4.	A D M	60/100	100/100
5.	A A R	80/100	90/100
6.	A M P	60/100	80/100
7.	B A	40/100	80/100
8.	C A K	50/100	80/100
9.	E S K	70/100	90/100
10.	F M S	80/100	100/100
11.	G B S	70/100	90/100
12.	H M A	70/100	90/100
13.	K N	70/100	90/100
14.	M A K	60/100	100/100
15.	M K H	80/100	100/100
16.	M A	60/100	90/100
17.	M V M	80/100	100/100

18.	N Z C G	80/100	90/100
19.	N F B	80/100	100/100
20.	R H A K	60/100	90/100
21.	R B A	70/100	100/100
22.	R D B	80/100	100/100
23.	R A B	60/100	80/100
24.	S M A	60/100	90/100
<b>Rata-rata</b>		67,9	89

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada tes kognitif yang cukup signifikan. Rata-rata hasil *pre-test* yaitu 67,9 kemudian setelah peserta didik bermain kartu kuartet materi keragaman budaya dan dilakukan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 82,9. Untuk lebih mengetahui efektivitas media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV, maka peneliti melakukan uji *Ngain*. Uji *Ngain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *Ngain* dari (Meltzer, 2002, hlm 7) yaitu skor *posttest* siswa dikurangi skor *pretest* siswa hasil skor tersebut kemudian dibagi dengan hasil skor ideal atau 100 yang dikurangi skor *pretest* siswa. Media permainan kartu kuartet materi dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi keragaman budaya apabila perhitungan *Ngainscore* lebih besar dari 76% yang dihitung dari nilai *pre-test* dan *pos-test* siswa. Berdasarkan hasil pengujian *Ngainscore*, maka diperoleh hasil perhitungan uji *Ngain* sebagai berikut:

**Tabel 4. 10 Hasil Uji Ngain**

No	Nama	Nilai		Hasil Uji Ngain (%)
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	
1.	A J M L	50/100	100/100	100
2.	A W K	80/100	100/100	100
3.	A E A	80/100	100/100	100
4.	A D M	60/100	100/100	100
5.	A A R	80/100	90/100	50

6.	A M P	60/100	80/100	50
7.	B A	40/100	80/100	100
8.	C A K	50/100	80/100	60
9.	E S K	70/100	90/100	66.67
10.	F M S	80/100	100/100	100
11.	G B S	70/100	90/100	66.7
12.	H M A	70/100	90/100	66.7
13.	K N	70/100	90/100	66.7
14.	M A K	60/100	100/100	100
15.	M K H	80/100	100/100	50
16.	M A	60/100	90/100	75
17.	M V M	80/100	100/100	50
18.	N Z C G	80/100	90/100	50
19.	N F B	80/100	100/100	100
20.	R H A K	60/100	90/100	75
21.	R B A	70/100	100/100	100
22.	R D B	80/100	100/100	100
23.	R A B	60/100	80/100	50
24.	S M A	60/100	90/100	75
<b>Rata-rata</b>		67,9	89	77

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji *ngain* yang sudah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa hasil perhitungan rata-rata *Ngainscore* menunjukkan nilai adalah 77% yang dalam kategori efektivitas *Ngain* menurut (Arikunto,1999) apabila *Ngain* telah lebih dari 76% maka dinyatakan dalam kategori efektif. Dengan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi keragaman budaya di SDN 037 Sabang Kota Bandung.

#### 4.4.2 Pembahasan

Peneliti melakukan implementasi media permainan kartu kuartet untuk mengetahui efektivitas media permainan kartu kuartet untuk

meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi keragaman budaya di SDN 037 Sabang Kota Bandung. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat diukur dengan pengujian menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* yang menyesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi yang disesuaikan dengan KD 3.2 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan tujuan pembelajaran dan tingkat kognitif peserta didik menurut taksonomi Bloom. Indikator-indikator tersebut yaitu mengkategorikan yang ada pada ranah kognitif pemahaman (C2), menentukan pada ranah kognitif penerapan (C3), dan mengidentifikasi dan menganalisis yang ada pada ranah kognitif menganalisis (C4).

Soal *pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum peserta didik bermain kartu kuartet materi keragaman budaya, dan soal *post-test* diberikan setelah peserta didik bermain kartu kuartet materi keragaman budaya sebagai evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik serta untuk mengetahui hasil pengkategorian efektivitas. Hasil rata-rata *pre-test* peserta didik yaitu 67,9 dan hasil rata-rata *post-test* adalah 89. Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar kognitif yang cukup signifikan. Untuk mengetahui keefektifitasan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi keragaman budaya, peneliti menggunakan perhitungan uji *Ngain*. Uji *Ngain* dilakukan dengan menggunakan rumus penilaian uji *Ngain* dari Meltzer, 2002, hlm 7 yaitu skor *posttest* siswa dikurangi skor *pretest* siswa hasil skor tersebut kemudian dibagi dengan hasil skor ideal atau 100 yang dikurangi skor *pretest* siswa. Melalui hasil perhitungan uji *Ngain* dari *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan siswa, menunjukkan perhitungan rata-rata *Ngainscore* dengan nilai 76,67%. Berdasarkan kategori efektivitas *Ngain* menurut Arikunto, 1999 apabila penilaian hasil uji *Ngain* lebih dari 76% dinyatakan kategori “efektif”. Maka dari itu, media permainan kartu

kuartet dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi keragaman budaya.