

Rizky Zulayha
Siregar¹
Nabilah Assyifa Lubis²
Nisa Pratiwi Harahap³
Aska Khairani⁴
Meitha Ghebrilla
Rizky⁵
Khairul Usman⁶
Sugianto⁷

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SDN 060824 SUTRISNO

Abstrak

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 060824 Sutrisno, terlihat bahwa ketika guru berupaya menggunakan berbagai media pembelajaran siswa terlihat tidak aktif, mengantuk atau bosan dan malah memilih bermain sendiri saat belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media kartu kuartet yang menyenangkan, sederhana, dan bermakna untuk pembelajaran IPS anak di sekolah dasar. Kartu kuartet adalah sekumpulan kartu yang di dalamnya terdapat teks yang menjelaskan gambarnya. Anak-anak biasanya bermain kartu kuartet, namun kontennya hanya terbatas pada karakter kartun, yang mungkin tidak berguna bagi mereka karena hanya berfungsi untuk membuat mereka bahagia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu kuartet berbasis kearifan lokal buat ditingkatkannya kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R & D) dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya media kartu kuartet dapat meningkatkan wawasan peserta didik dalam mengenali kebudayaan di Indonesia. Media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar dari siswa kelas IV. Desain media kartu kuartet "Cukup Valid" digunakan, terbukti dari hasil validasi nilai yang dilakukan oleh ahli materi dengan nilai persentase 79%, validasi nilai dari ahli media dengan persentase 87%, dan validasi respon pendidik yang memperoleh nilai 89%. Serta hasil belajar siswa menunjukkan nilai ≥ 80 dengan terbukti nilai yang di dapat melalui hasil pembelajaran mencapai kriteria "Sangat Baik".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, Berpikir Kritis.

Abstract

Based on observations made at SDN 060824 Sutrisno, it appears that when teachers try to use a variety of learning media students look inactive, sleepy or bored and instead choose to play alone while learning. Therefore, researchers are interested in making quartet card media that is fun, simple, and meaningful for children's social studies learning in elementary school. Quartet cards are a set of cards in which there is text that explains the picture. Children usually play quartet cards, but the content is only limited to cartoon characters, which may not be useful for them because it only serves to make them happy. This study aims to determine the effectiveness of local wisdom-based quartet card learning media for improving the critical thinking skills of elementary school students. The research method in this study is Research and Development (R

^{1,2,3}PGSD, Universitas Negeri Medan

⁴Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Medan

⁵Prodi Bimbingan Konseling Universitas Negeri Medan

^{6,7}Dosen Prodi PGSD Universitas Negeri Medan

email: Lehasiregar2003@gmail.com

& D) with data collection techniques through interviews and observation and documentation. The results showed that the quartet card media can increase students' insight in recognizing culture in Indonesia. This learning media can also foster interest in learning and improve learning outcomes of grade IV students. The "Quite Valid" quartet card media design is used, as evidenced by the results of the value validation carried out by material experts with a percentage value of 79%, validation of the value of media experts with a percentage of 87%, and validation of educator responses that get a value of 89%. As well as student learning outcomes show a value ≥ 80 with proven values obtained through learning outcomes reaching "Very Good" criteria.

Keywords: Learning Media, Quartet Cards, Critical Thinking.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang krusial dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) (Giwangsa, 2019). Pernyataan di atas selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik. Tujuan akhir pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang cakap dan terampil serta mempunyai keimanan dan ketaqwaan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa. Proses penerjemahan pengetahuan dan sumber belajar menjadi informasi yang diberikan kepada siswa atau penerima informasi lainnya melalui instrumen atau media tertentu oleh guru atau sumber lain disebut dengan proses pembelajaran. Dua faktor yang mempengaruhi metodologi pembelajaran yaitu media sebagai alat bantu pengajaran dan metode pengajaran itu sendiri. Oleh karena itu, media memegang peranan strategis dalam mencapai pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 060824 Sutrisno, terlihat bahwa ketika guru berupaya menggunakan berbagai media pembelajaran siswa terlihat tidak aktif, mengantuk atau bosan dan malah memilih bermain sendiri saat belajar. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam menangkap pembelajaran yang telah diberikan guru. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran antara lain ditunjukkan oleh kemampuannya menulis laporan, berpartisipasi dalam diskusi, mendengarkan. Untuk menentukan efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran, partisipasi siswa sangatlah penting.

Berdasarkan hal di atas, peneliti tertarik untuk membuat media kartu kuartet yang menyenangkan, sederhana, dan bermakna untuk pembelajaran IPS anak di sekolah dasar. Kartu kuartet adalah sekumpulan kartu yang di dalamnya terdapat teks yang menjelaskan gambarnya. Anak-anak biasanya bermain kartu kuartet, namun kontennya hanya terbatas pada karakter kartun, yang mungkin tidak berguna bagi mereka karena hanya berfungsi untuk membuat mereka bahagia. Dengan mengubah isi kartu kuartet sesuai dengan pembelajaran IPS yang diajarkan di sekolah dasar, tepatnya pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya", peneliti berharap dapat membuat kartu kuartet yang memiliki tujuan pendidikan. Oleh karena itu, selain membuat siswa merasa senang dan mudah digunakan, kuartet media ini juga mempunyai nilai edukasi dengan mengajarkan berbagai budaya yang ada di Indonesia bila dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan kartu kuartet umumnya dimainkan oleh anak-anak sehingga mudah digunakan oleh siswa serta memiliki media visual yang dapat menarik perhatian anak. Selain dapat dimainkan, kartu kuartet ini terbukti mempunyai potensi manfaat untuk meningkatkan berbagai unsur pembelajaran, antara lain pemahaman bacaan, aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 060824 Jalan Sutrisno, Sukaramai I, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara. Khususnya di kelas IV. Penelitian ini menggunakan Desain Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D). Pengembangan penelitian merupakan usaha untuk menciptakan produk yang efisien demi keperluan akademis, bukan untuk menguji teori semata. Sugiono, dalam bukunya yang berjudul "Metode Penelitian dan Pendidikan," menyebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan, atau Research and Development (R & D) dalam

bahasa Inggris, adalah suatu pendekatan penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk khusus dan menguji sejauh mana keefektifan produk tersebut. Sedangkan Okpatrioka (2023) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) ialah proses yang digunakan guna mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini mengikuti langkah-langkah dalam siklus penelitian dan pengembangan, yang melibatkan mempelajari temuan penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan dan menciptakan produk berdasarkan temuan tersebut, pengujian di lapangan sesuai dengan pengaturan yang ditetapkan, dan revisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi selama pengujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang berjudul pengembangan kartu kuartet yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahapan. Dimana peneliti menggunakan teknik dengan 6 tahapan mengacu kepada yang sudah dikembangkan oleh Sugiyono (2011) yaitu: (1) Analisis masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi produk, (5) Uji coba produk dan (6) Evaluasi. Media kartu bergambar didapat datanya dengan pengisian angket oleh ahli media dan praktisi. Adapun uji coba pada hasil penelitian pengembangan dengan menggunakan metode R&D sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam tahap analisis, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa dalam pembelajaran IPS membutuhkan media pembelajaran. Dari mengidentifikasi pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa membutuhkan bahan belajar untuk mengidentifikasi materi Indonesia Kaya Budaya. Peneliti kemudian menciptakan media pembelajaran berdasarkan analisis penelitian yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media tersebut yaitu berupa kartu kuartet. Kegiatan ini dilakukan untuk membangkitkan antusiasme siswa pada mata pelajaran IPS, dan membuat kegiatan pembelajaran pada siswa menjadi menyenangkan.

2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data yaitu dengan melakukan pengkajian terhadap mata pelajaran IPS secara umum untuk mengetahui apa yang menjadi minat siswa pada mata pelajaran tersebut, dengan cara merancang produk awal pengembangan media pembelajaran. hal ini untuk membuat siswa dilibatkan pada pembelajaran yang aktif serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sebagai hasilnya, kartu kuartet sebagai media pembelajaran interaktif diperlukan bagi siswa untuk terlibat langsung pada pembelajaran, Kegiatan ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan membuat pelajaran yang aktif dan menarik.

3. Desain Produk

Perancangan media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu kuartet berupa keragaman budaya. Tujuan ini agar siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi dengan menggunakan kartu kuartet pada pelajaran IPS untuk mengidentifikasi materi Indonesia Kaya Budaya.

4. Validasi Produk

Tahap pengembangan media pembelajaran berupa penyusunan materi, penggunaan media kartu kuartet, menetapkan tujuan pembelajaran dan strategi dalam penggunaan media. Pada tahap ini merupakan proses untuk membuat perencanaan media kartu kuartet sehingga dapat dikembangkan dan digunakan. Kesesuaian antara temuan tes dan kriteria yang ditetapkan pada sebuah instrumen dikatakan memiliki kebenaran jika hasilnya memenuhi kriteria tersebut (Mesiono & Sahana, 2021). Peneliti juga membuat Angket untuk kesesuaian materi dan media. Angket tersebut untuk melihat keefektifan media kartu kuartet dapat dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan media kartu kuartet dibawa ke validator materi, media dan respon pendidik kemudian divalidasi untuk menguji kelayakan, mengkritik, dan memberikan masukan kepada peneliti agar dapat meninjau media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk menciptakan pengembangan media interaktif yang lebih baik sebelum diuji pada

responden pengguna (peserta didik). Adapun validator dari ahli media, ahli materi dan pendidik adalah sebagai berikut:

Penilaian validasi ahli materi ditinjau dari beberapa aspek yaitu, aspek kesesuaian materi, tujuan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran. Uji validasi materi dilakukan oleh Dosen FIP Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Waliyul Maulana Siregar, M.Pd.

Tabel 1: Penilaian Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase %	Keterangan
1	79	Cukup Valid

Penilaian validasi dari ahli materi dengan hasil akhir 79% atau diklasifikasikan “Cukup Valid”. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terdapat saran untuk memperbaiki kekurangan yaitu tidak ada evaluasi dan penguatan pelajaran IPS dalam pembelajaran.

Validasi media ditinjau dari beberapa aspek, yaitu tampilan, desain, penggunaan serta pemanfaatan. Validasi ini dilakukan oleh Dosen FIP Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd.

Tabel 2: Penilaian Validasi Ahli Media

Validator	Persentase %	Keterangan
1	87	Valid

Pada penilaian validasi dari ahli media dengan nilai akhir 87% atau diklasifikasikan “Sangat Valid” namun dari media kartu bergambar ini belum sepenuhnya sempurna masih terdapat kekurangan 13% dan terdapat saran yang diberikan yaitu salah satunya penggunaan gambar atau ilustrasi harus lebih menarik untuk siswa.

Sedangkan hasil penilaian validasi respon pendidik dilakukan oleh kepala sekolah SDN 060824 Jalan Sutrisno, Sukaramai I yaitu Ibu Ria Rachmadani, S.Pd. diperoleh nilai 89%. Hasil ini terlihat bahwa tanggapan pendidik mempunyai respon yang bagus serta minat yang besar terhadap media kartu kuartet mata pelajaran IPS dalam materi mengidentifikasi materi Indonesia Kaya Budaya dalam proses pembelajaran.

Tabel 3: Penilaian Validasi Guru

Validator	Persentase %	Keterangan
1	89	Valid

5. Uji Coba

Tahap uji coba untuk memperoleh sejumlah informasi yang dilakukan dalam penelitian, tahapan ini melibatkan siswa, media pembelajaran berupa kartu kuartet, uji coba pada kelompok kecil di mana produk media kartu kuartet di uji cobakan di dalam kelas. Pada tahap ini media kartu kuartet dibagikan peserta didik dan digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2024. Uji coba awal melibatkan 6 orang peserta didik kelas 4 SDN 060824 Jalan Sutrisno, Sukaramai I yang memiliki kemampuan berbeda-beda.

6. Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahap terhadap pengembangan produk untuk menentukan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan media kartu kuartet diharapkan mempermudah guru untuk menyampaikan pokok materi kepada siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan kartu kuartet dapat digunakan sebagai media mengajar, dengan tujuan agar fokus siswa akan lebih terpusat, dan siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Sesuai dengan teori yang mendukung yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan: 1) membangkitkan kecenderungan siswa pada pelajaran, 2) menyemangati kegiatan pembelajaran, 3), meningkatkan pemahaman dalam diri siswa serta 4) proses pembelajaran menjadi efektif (Raihanati, dkk 2020).

Hasil validasi dari pakar media dan materi serta respon pendidik dapat digunakan untuk menunjukkan pencapaian atau efektivitas pembelajaran media berbasis kartu kuartet untuk mengidentifikasi materi Indonesia Kaya Budaya. Tes validasi ahli media memiliki tingkat keberhasilan 87% dalam kategori "Valid". Validasi ahli materi dengan nilai 79% "Cukup Valid". Serta respon pendidik dengan nilai 89% "Valid" maka setelah media kartu kuartet dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, kemudian peneliti menguji cobakan terhadap peserta didik. Peneliti berharap penggunaan media kartu kuartet akan membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan khususnya materi pembelajaran IPS di kelas dan mendorong minat siswa untuk belajar.



Gambar 2. Dokumentasi Penerapan Media Kartu Kuartet

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan penerapan media kartu kuartet pada siswa kelas IV SDN 060824 Jalan Sutrisno, Sukaramai I, salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memberikan pengalaman langsung berupa penggunaan media berbasis kartu kuartet. Desain media kartu kuartet "Cukup Valid" digunakan, terbukti dari hasil validasi nilai yang dilakukan oleh ahli materi dengan nilai persentase 79%, validasi nilai dari ahli media dengan persentase 87%, dan validasi respon pendidik yang memperoleh nilai 89%. Serta hasil belajar siswa menunjukkan nilai ≥ 80 dengan terbukti nilai yang di dapat melalui hasil pembelajaran mencapai kriteria "Sangat Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini Yeni. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syahrif Kasim Riau Pekanbaru.
- Izza Lailatul Nuri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Jamal Ma'mur. (2012). Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mariyana, Rita. 2013. Pengelolaan Lingkungan Belajar, Cetakan Ketiga. Prenada Media Group. Jakarta.
- Mesiono, & Sahana, W. (2021). Strategi Komunikasi Guru dalam Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 2 Tanjungbalai. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(April), 1–10.
- Permatasari, Yovita Dyah, and Mar'atus Sholihah. (2022). "Revitalization Strategy for Local Wisdom as an Effort To Improve Tourism Destination in Jember Regency." *Proceedings of Annual Conference on Community Engagement*. Vol. 3.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1.

- Samsiyah, Siti, Hermansyah Hermansyah, and Arief Kuswidyanarko. (2021). "Efektivitas Kartu Kuartet terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV." *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 5.2: 119-126.
- Satriani, Satriani, et al. (2022). "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd Dalam Mengerjakan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)." *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* 1.4: 551-557.
- Setiawan, Iyan, and Sri Mulyati. (2020). "Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7.2: 121-133.
- Susanti, Evi. (2019). "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn Margorejo VI Surabaya melalui Model Jigsaw." *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 4.1: 55-64.