



# Implementasi Media Kartu Kwartet Cerita Indonesia pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD

Mita Patmawati<sup>1</sup>, Sutrisno Sahari<sup>2</sup>, Nur Salim<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

<sup>1</sup>[mitapatma29@gmail.com](mailto:mitapatma29@gmail.com), <sup>2</sup>[sutrisno@unpkediri.ac.id](mailto:sutrisno@unpkediri.ac.id), <sup>3</sup>[nursalim@unpkediri.ac.id](mailto:nursalim@unpkediri.ac.id)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 29-05-2024

Disetujui: 10-06-2024

### Kata Kunci:

Implementasi;  
Kartu Kwartet;  
Mata Pelajaran IPS.

### Keywords:

Implementation;  
Quartet Cards;  
Social Studies Lessons.

## ABSTRAK

**Abstrak:** IPS adalah salah satu pelajaran yang wajib dipelajari selama mengenyam pendidikan dasar. Untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran diperlukan sebuah media. Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) merupakan media pembelajaran IPS yang memuat materi faktor penjajahan. Penggunaan media yang tidak menghilangkan esensi dari permainan yakni, secara berkelompok dan mencari pasangan dari tiap-tiap kartu membuat rasa keingintahuan pada siswa tumbuh yang berakibat pada meningkatnya keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sebelum media diterapkan dalam proses pembelajaran media telah diuji kevalidannya oleh ahli validator, hasil pengujian menghasilkan presentase akumulatif 92%. Hasil implementasi yang didapat berupa kepraktisan serta keefektifan dengan presentase kepraktisan 90% dan keefektifan akumulatif sebesar 85,8%. Presentase kepraktisan didapat berdasarkan angket respon guru sedangkan keefektifan didasarkan kepada tes. Hasil pengimplementasian media dapat menjadi tolak ukur bahwa media yang dikembangkan cocok untuk diterapkan di sekolah guna menunjang proses pembelajaran IPS.

**Abstract:** Social studies is one of the lessons that must be learned during primary education. To facilitate the learning process, a medium is needed. KWACI (Indonesian Story Quartet) card is a social studies learning media that contains material colonization factors. The use of media that does not eliminate the essence of the game, namely, in groups and looking for pairs of each card makes curiosity in students grow which results in increased student activeness. This research uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach model. Before the media is applied in the learning process, the media has been tested for validity by expert validators, the test results produce an accumulative percentage of 92%. The implementation results obtained in the form of practicality and effectiveness with a 90% practicality percentage and an accumulative effectiveness of 85.8%. The percentage of practicality is obtained based on the teacher response questionnaire while the effectiveness is based on the test. The results of implementing the media can be a benchmark that the media developed is suitable to be applied in schools to support the social studies learning process.

## A. LATAR BELAKANG

Sarana yang dapat mengantarkan seseorang untuk maju dan berkembang dalam hidupnya ialah pendidikan. Pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha sadar yang bertujuan menciptakan usaha, membantu peserta didik dalam upaya mengembangkan potensi diri guna memperoleh kecakapan yang bermanfaat bagi diri, masyarakat dan sosial (Agustina et al., 2022). Anggota masyarakat yang berupaya mengembangkan potensi diri dengan melalui jenjang pendidikan disebut dengan peserta didik (Kartini et al., 2020). Untuk mengembangkan potensi diri, seseorang harus mengikuti proses pendidikan. Pendidikan dasar atau yang biasa dikenal dengan Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan formal pertama yang harus dijalani oleh setiap orang.

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan dari pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat

Ilham (2021) yang mengatakan bahwa, mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan pendidikan yang tertuang dalam tujuan pendidikan nasional. Sebuah bangsa dapat maju dan berkembang apabila memiliki sistem pendidikan yang baik (Megawati, 2015). Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan pemerintah guna mendukung jalannya proses pendidikan mulai dari menyalurkan dana operasional sekolah hingga melakukan beberapa kali perubahan kurikulum yang menjadi acuan dalam sistem pendidikan.

Kurikulum 2013 menjadi salah satu kurikulum yang diterapkan di Indonesia. Ciri utama dari kurikulum ini ialah menuntut kemandirian serta keaktifan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Menurut Sumar (2018), kurikulum 2013 merupakan sebuah pengembangan yang menuntut kemandirian guru sebagai pendidik karena guru memiliki pengaruh dalam implemementasi kurikulum

di sekolah. Dalam penerapan kurikulum 2013 guru memiliki peran sebagai fasilitator serta sumber belajar, sementara siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pendidikan tak terlepas dari proses belajar. Proses belajar terjadi seumur hidup dan tidak mengenal batasan usia (Junaidi, 2019). Belajar merupakan interaksi yang melibatkan antar individu untuk memperoleh pemahaman dan kemajuan pola pikir juga keterampilan. Banyak faktor menjadi penentu keberhasilan belajar diantaranya, kemampuan kognitif siswa, model dan metode pembelajaran serta media yang digunakan. Kegiatan belajar akan lebih optimal apabila dalam penerapannya didukung oleh penggunaan media yang sesuai (Umar et al., 2023).

Media memegang peranan penting untuk membantu siswa memahami pelajaran. Menurut pendapat (Indriyani, 2019) sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan berjalan dengan optimal disebut media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan dapat menghadirkan media. Hal ini karena selain model dan metode pembelajaran, penggunaan media juga berperan penting dalam proses pembelajaran.

IPS menjadi salah satu pelajaran yang wajib dipelajari siswa semasa mengenyam pendidikan dasar. IPS merupakan mata pelajaran yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa dalam menghadapi perubahan yang mungkin terjadi (Nyoman Jampel et al., 2020). Selain itu, IPS adalah pembelajaran yang mampu menghadirkan pemahaman siswa mengenai peristiwa-peristiwa sejarah yang pernah dialami oleh bangsa. IPS memiliki peranan guna memperkokoh bangsa dengan memberi pengarahan kepada warga negara tentang pentingnya menghormati perbedaan (Hilmi, 2017). Mengingat pentingnya pemahaman IPS bagi siswa, maka diharapkan siswa mampu mempelajari serta memahami materi yang dipelajari dengan utuh agar proses belajar yang dilakukan siswa dapat menjadi proses belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan di sekolah sasaran, dijumpai suatu permasalahan yakni terbatasnya media pembelajaran IPS. Media pembelajaran IPS yang tersedia di sekolah hanya berupa globe serta peta dunia, yang hanya bisa digunakan oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran hanya terjadi satu arah. Keterbatasan media membuat siswa jenuh saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu, karena adanya keterbatasan media, membuat kegiatan pembelajaran didominasi dengan penggunaan buku paket serta buku LKS oleh guru sebagai sumber sekaligus media belajar utama. Hal ini berakibat pada menurunnya tingkat keaktifan siswa karena selama proses belajar berlangsung siswa hanya membaca melalui buku serta mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini

mengakibatkan kegiatan pembelajaran yang seharusnya *student center* berubah menjadi *teacher center*.

Melihat adanya permasalahan di lapangan, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Mengingat siswa Sekolah Dasar (SD) adalah anak dengan kisaran usia 7-12 tahun, dimana pada usia itu anak gemar bermain bergerak, bekerja kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung maka jenis media yang cocok untuk dikembangkan adalah sebuah media permainan yang mampu menarik perhatian siswa. Media tersebut ialah media yang dikembangkan dari kartu kwartet, kwartet sendiri merupakan sebuah permainan yang gemar dimainkan oleh para siswa. Media kwartet banyak digemari siswa karena mampu menampilkan bacaan yang disertai dengan gambar (Safitri Hasanudin et al., 2022).

Melihat kegemaran siswa terhadap kartu kwartet maka peneliti membuat sebuah pengembangan media yakni dengan membuat Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia). Media ini cocok untuk digunakan pada pembelajaran IPS khususnya pada materi faktor penjajahan. Dalam pengembangannya media ini berisikan 36 kartu yang terdiri dari 32 kartu utama dan 4 kartu ultimatum yang berperan sebagai kartu penolong. Kartu utama dalam media pembelajaran tersusun atas 8 judul/tema, yang dalam tiap satu judul terdiri dari 4 kartu. Pada setiap lembarnya media ini berisikan tema utama, nomor kartu, gambar serta penjelasan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Cara penggunaan media ini sama seperti kartu kwartet pada umumnya yakni dengan mencari pasangan dari tiap kartu dan dilakukan secara berkelompok dengan jumlah anggota tiap kelompoknya sebanyak 3-4 siswa. Metode penggunaan media ini akan menarik minat siswa dalam belajar serta meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini karena selama proses pembelajaran dilaksanakan, siswa akan terlibat langsung dalam pencarian informasi dan bukan hanya membaca ataupun mendengarkan penjelasan dari guru.

## B. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development). Tujuan penggunaan metode ini untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah produk yang memiliki nilai fungsi (Giwangsa, 2021). Untuk membuat penelitian lebih sistematis dan terarah, diperlukan sebuah pendekatan dalam penelitian. Model pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Adapun alur penelitian ADDIE, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

### 1. Tahap Analysis

Analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh solusi dari masalah yang ditemui. Tahap analisis terbagi menjadi 2 tahapan yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan:

#### a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan melalui observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah sasaran.

#### b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru kelas. Kegiatan wawancara dilakukan dengan tujuan mencari masalah secara lebih mendetail sebelum ditawarkan sebuah solusi.

### 2. Tahap Design

Merancang konsep dari produk yang akan dikembangkan dengan cara mulai mengumpulkan materi, serta membuat desain dan menentukan ukuran dari media yang akan dikembangkan.

### 3. Tahap Development

Pada tahap ini desain yang sebelumnya telah dibuat dievaluasi terlebih dahulu sebelum akhirnya dikembangkan menjadi produk baru. Desain yang telah dikembangkan selanjutnya diberikan kepada validator untuk dilakukan penilaian kevalidan.

### 4. Tahap Implementation

Tahap penerapan media dengan cara melakukan implementasi langsung terhadap produk yang telah dikembangkan. Kegiatan implementasi dilaksanakan di sekolah dasar dengan subjek siswa kelas V dengan jumlah 27 anak. Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam 2 tahap yakni uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas.

### 5. Tahap Evaluation

Melakukan penilaian dari produk yang telah dikembangkan. Penilaian diperoleh dari keberhasilan implementasi produk di sekolah dasar, yang mengacu pada penilaian dari para validator, respon guru, dan tes siswa.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, serta soal tes. Analisis kuantitatif yang dijabarkan dengan analisis kualitatif adalah teknik yang diterapkan pada penelitian ini. Penggunaan analisis kuantitatif ditujukan untuk menghitung nilai yang diperoleh dari angket sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan permasalahan penelitian, deskripsi solusi yang diberikan, serta deskripsi hasil dari penelitian yang dilakukan.

Analisis kevalidan dan kepraktisan media didasarkan pada skor yang diperoleh dari angket validasi dan angket respon. Penilaian kevalidan dilakukan oleh para validator sedangkan penilaian kepraktisan dilakukan oleh guru. Uji kevalidan dan kepraktisan ini dilakukan dengan menyerahkan produk yang disertai dengan penyerahan lembar angket untuk menilai media. Lembar angket yang digunakan berisi 10 pertanyaan. Pemberian nilai pada angket didasarkan pada skala likert. Skala likert merupakan alat ukur yang menggunakan beberapa pertanyaan untuk mengukur perilaku individu, persepsi serta pendapat seseorang. Dalam hal ini ahli validator dan guru akan memberi tanda (√) pada kolom angket yang telah tersedia. Berikut adalah panduan pemberian skor kevalidan media, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Tidak Baik

(Surahman et al., 2022)

Angket yang telah diisi oleh para validator dan guru selanjutnya dianalisis secara kuantitatif. Analisis data kevalidan dan kepraktisan media dihitung berdasarkan rumus berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan: V-a = Validator ahli; TSe = Jumlah skor empiric; dan TSh = Jumlah skor maksimal. Keefektifan media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) diukur berdasarkan nilai tes yang diperoleh siswa. Soal tes yang diujikan kepada siswa berupa 20 pertanyaan pilihan ganda. Jumlah skor maksimal yang akan didapatkan siswa dalam soal tes adalah 100. Hal ini menunjukkan bahwa tiap soal yang diujikan pada siswa memiliki skor 5. Siswa dikatakan tuntas apabila nilai perolehan siswa berada diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)  $\geq 70$ . Media dikatakan efektif jika KBK (Kriteria Belajar Klaksikal) memiliki presentase yang cukup. Analisis keefektifan

media secara kuantitatif dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

$$\text{KBK} = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Setelah data dianalisis menggunakan rumus yang telah ditentukan. Kegiatan selanjutnya memasukkan nilai perolehan kedalam kriteria yang telah ditentukan. Hal ini dilakukan untuk menentukan presentase perolehan nilai baik perolehan kevalidan, kepraktisan maupun keefektifan. Untuk itu digunakan acuan sebagaimana pada Tabel 2 dan Tabel 3.

**Tabel 2.** Kriteria kevalidan dan keefektifan

No	Presentase	Keterangan
1.	81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif
2.	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak efektif

(Purwaningtyas et al., 2017)

**Tabel 3.** Kriteria kepraktisan

No	Presentase	Keterangan
1.	81,00% - 100%	Sangat praktis
2.	61,00% - 80,00%	Praktis
3.	41,00% - 60,00%	Sedang
4.	21,00% - 40,00%	Kurang praktis
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis

(Milala et al., 2022)

Penggunaan kriteria kevalidan, kepraktisan serta keefektifan dimaksudkan untuk menentukan presentase media yang telah dikembangkan. Selain itu, hal ini juga berfungsi untuk memudahkan penjabaran perolehan media secara kualitatif. Analisis kualitatif ini berpedoman kepada hasil analisis kuantitatif yang mengacu pada kriteria yang telah ditentukan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kediri, langkah awal yang dilakukan yakni melakukan analisis. Berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa, sekolah memiliki keterbatasan media khususnya pada media pembelajaran IPS sehingga kegiatan pembelajaran didominasi dengan penggunaan buku paket dan LKS sebagai media dan sumber belajar utama. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga membuat kegiatan belajar menjadi *teacher center* Berdasarkan hasil analisis ini, maka peneliti menawarkan satu solusi yakni pengembangan media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penajajahan untuk siswa kelas V sekolah dasar

Setelah hasil analisis diperoleh, selanjutnya peneliti mulai membuat desain dari media yang dikembangkan.

#### 1. Kevalidan Media

Sebelum mengimplementasikan media yang dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan uji/penilaian oleh validator ahli media serta validator ahli materi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Analisis kevalidan dilakukan dengan cara menghitung hasil angket validasi dari para validator (Ismawati et al., 2021). Validator memberikan penilaian berdasarkan angket yang termuat dalam lembar validasi. Hal ini bertujuan memudahkan validator dalam memberi nilai terhadap produk yang telah dikembangkan. Berikut hasil penghitungan media yang diperoleh dari ahli validator media.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 0,88 \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan penghitungan diatas, diperoleh presentase kevalidan seperti yang tertera pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Validator	44	88%	Sangat valid
Ahli Materi			

Penilaian kevalidan media yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan presentase keefektifan sebesar 88%. Mengacu pada kriteria kevalidan media, maka media yang telah dikembangkan dapat diartikan sangat valid sehingga cocok diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah.

Selain penilaian oleh ahli media, penilaian kevalidan juga didapat dari validator ahli materi. Hal ini bertujuan guna mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang tertuang di dalam media pembelajara sebelum media diimplementasikan di sekolah. Berikut nilai perolehan dari validator ahli materi.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 0,96 \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan penghitungan diatas, diperoleh presentase kevalidan materi seperti yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Validator Ahli Materi	48	96%	Sangat valid

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 0,90 \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, diperoleh presentase kevalidan sebesar 96%. Mengacu pada kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang tertuang dalam media sangat valid. Hal ini juga menunjukkan bahwa, materi yang tercantum dalam media pembelajaran benar-benar valid dan sesuai untuk siswa kelas V sekolah dasar. Nilai kevalidan yang diperoleh dari para validator diakumulasikan untuk menghasilkan presentase sebesar kevalidan secara umum.

$$V = \frac{(\text{Validasi media}) + (\text{Validasi Materi})}{2}$$

$$V = \frac{88\% + 96\%}{2} = 92\%$$

Berdasarkan penghitungan diatas, diperoleh presentase akumulatif kevalidan media, seperti terlihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Akumulasi Kevalidan Media

	Validasi Media	Validasi Materi	Hasil Akumulasi
Presentase	88%	96%	92%
Kriteria	Sangat valid	Sangat valid	Sangat valid

Mengacu pada Tabel 6, kevalidan media menunjukkan presentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, baik dari segi kualitas, kegunaan maupun materi yang termuat didalamnya. Dengan ini dapat diambil kesimpulan bahwa media sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS.

## 2. Kepraktisan Media

Setelah media dinyatakan valid oleh para validator, media dapat diimplementasikan langsung di sekolah sasaran. Kegiatan implementasi media menghasilkan nilai kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran. Nilai kepraktisan media diperoleh berdasarkan penilaian angket respon guru. Penilaian kepraktisan digunakan sebagai indikator bahwa media yang telah dikembangkan adalah media yang praktis dalam penggunaannya. Penilaian kepraktisan yang dihitung berdasarkan angket respon guru dilaksanakan setelah media diuji cobakan kepada para siswa. Berikut hasil penghitungan nilai kepraktisan media yang diperoleh.

Berdasarkan penghitungan diatas, diperoleh presentase kepraktisan seperti yang tertera pada Tabel 7.

Tabel 7. Kepraktisan Media

Hasil Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Guru	45	90%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kepraktisan media mendapatkan presentase 90%. Mengacu pada kriteria kepraktisan, maka media ini dinyatakan sangat praktis. Presentase tersebut mengindikasikan bahwa media sangat praktis, sesuai serta dapat untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran di sekolah. Media dikatakan praktis karena kemudahan dalam penggunaannya serta metode penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi *student center*.

## 3. Keefektifan Media

Tingkat keefektifan media pembelajaran diperoleh berdasarkan tahap implementasi langsung ke sekolah sasaran. Sekolah yang menjadi sasaran pada penelitian ini adalah SDN Bulusari 3 yang berada di Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Subjek yang digunakan dalam kegiatan implementasi berjumlah 27 siswa. Sebelum media digunakan dalam skala besar atau biasa disebut dengan skala luas, terlebih dahulu dilakukan uji terbatas terkait penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### a. Uji Coba Skala Terbatas

Subjek dalam uji coba terbatas adalah 8 siswa dari kelas V yang diambil secara acak. Siswa yang terpilih untuk mengikuti tahap uji coba ini, nantinya akan dibagi kedalam 2 kelompok belajar. Uji coba ini dilakukan untuk mempermudah proses implementasi media pembelajaran, karena pada dasarnya media ini adalah media yang penggunaannya secara berkelompok. Tujuan dari pelaksanaan uji keefektifan ialah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran sebelum media digunakan dalam skala luas. Analisis nilai keefektifan dihitung berdasarkan nilai tes siswa serta jumlah siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas  $KKM \geq 70$ .

**Tabel 8.** Hasil Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai
1.	AK	70	80
2.	ABGP	70	80
3.	AVA	70	95
4.	DAP	70	65
5.	FKL	70	80
6.	JFP	70	90
7.	JW	70	85
8.	MEBP	70	75

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa uji coba yang dilakukan kepada siswa menunjukkan hasil 7 dari 8 siswa yang menjadi subjek penelitian dinyatakan lulus. Kelulusan siswa didasarkan atas perolehan nilai yang berada diatas KKM. Penilaian keefektifan media apabila dihitung dengan rumus KBK (Kriteria Belajar Klaksikal) menghasilkan perhitungan sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$KBK = 0,875 \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan penghitungan diatas, diperoleh presentase keefektifan pada uji coba skala terbatas, seperti terlihat pada Tabel 9.

**Tabel 9.** Keefektifan Uji Coba Terbatas

Jumlah Siswa diatas KKM	Total siswa	Presentase	Kriteria
7	8	87,5%	Sangat efektif

Hasil penilaian yang dilakukan menunjukkan presentase keefektifan 87,5% pada uji coba terbatas. Berdasarkan kriteria keefektifan, maka media dinyatakan media sangat efektif. Hal ini menandakan bahwa, media yang dikembangkan siap untuk digunakan pada tahap implementasi berikutnya, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Kegiatan Uji Coba Terbatas

b. Uji Coba Skala Luas

Setelah media dinyatakan efektif pada uji coba terbatas, maka tahapan berikutnya adalah mengimplementasikan media pada subjek yang lebih banyak. Kegiatan ini disebut dengan uji coba skala luas, subjek yang digunakan pada kegiatan ini adalah 19 siswa dari kelas V. Siswa yang sudah mengikuti uji coba skala terbatas tidak dilibatkan dalam tahap uji coba skala luas. Sama seperti tahap uji coba skala terbatas, analisis data keefektifan pada tahap ini dihitung berdasarkan jumlah siswa yang memperoleh nilai tes diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)  $\geq 70$ . Nilai keefektifan media diperoleh dengan menghitung nilai KBK (Kriteria Belajar Klaksikal). Berikut perolehan nilai yang didapat siswa.

**Tabel 10.** Hasil Coba Luas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai
1.	ASW	70	65
2.	CKH	70	80
3.	DAJM	70	100
4.	FNI	70	80
5.	GNR	70	100
6.	MAA	70	85
7.	MDR	70	80
8.	MMU	70	85
9.	MNF	70	80
10.	ME	70	75
11.	MR	70	85
12.	MSI	70	90
13.	MFR	70	75
14.	NWAA	70	65
15.	PEP	70	75
16.	RAP	70	60
17.	SYN	70	80
18.	SS	70	85
19.	YP	70	75

Berdasarkan Tabel 10, diketahui bahwa kegiatan uji coba luas yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa 16 siswa dari 19 siswa yang menjadi subjek penelitian dinyatakan lulus. Kriteria kelulusan pada siswa didasarkan perolehan nilai tes yang diperoleh. Berikut adalah hasil perhitungan keefektifan pada tahap uji coba luas.

$$KBK = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{16}{19} \times 100\%$$

$$KBK = 0,842 \times 100\% = 84,2\%$$

Berdasarkan penghitungan tersebut, diketahui nilai keefektifan media pada uji coba skala luas, seperti terlihat pada Tabel 11.

**Tabel 11.** Hasil Keefektifan Uji Coba Luas

Jumlah Siswa diatas KKM	Total siswa	Presentase	Kriteria
16	19	84,2%	Sangat efektif

Berdasarkan penghitungan KBK (kriteria Belajar Klaksikal) dapat diketahui presentase keefektifan media pada uji skala luas yaitu sebesar 84,2%. Mengacu pada kriteria keefektifan, dapat diartikan bahwa media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) adalah media yang efektif, dapat menarik minat siswa dalam proses belajar serta cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekola.

Pada kedua tahap implemementasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa media yang dikembangkan sangat efektif. Uji coba terbatas menghasilkan presentase keefektifan sebesar 87,5% sedangkan pada uji coba luas menghasilkan presentase keefektifan sebesar 84,2%. Presentase yang diperoleh pada uji coba terbatas dan uji coba luas diakumulasikan untuk mengetahui presentase keefektifan secara keseluruhan.

$$V = \frac{(\text{Hasil Uji Coba Terbatas}) + (\text{Hasil Uji Coba Luas})}{2}$$

$$V = \frac{87,5\% + 84,2\%}{2} = 85,8\%$$

Berdasarkan penghitungan diatas, diperoleh presentase akumulatif keefektifan seperti yang tertera pada Tabel 12.

**Tabel 12.** Akumulasi Keefektifan

	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Luas	Hasil Akumulasi
<b>Presentase</b>	87,5%	84,2%	85,8%
<b>Kriteria</b>	Sangat Efektif	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Hasil penghitungan akumulatif menunjukkan presentase sebesar 85,8%. Menurut kriteria keefektifan yang ditentukan, maka disimpulkan bahwa media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) sangat efektif dan dapat untuk dipergunakan.



**Gambar 3.** Uji Coba Luas

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) adalah media yang valid, praktis serta efektif. Sehingga media ini cocok untuk diimplementasikan di sekolah guna membantu jalannya proses pembelajaran. Presentase akumulatif kevalidan media ini ialah 92% sedangkan presentase kepraktisan media berada pada presentase 90%. Selain kevalidan serta kepraktisan media, berdasarkan implementasi yang telah dilakukan presentase akumulatif keefektifan media sebesar 85,8%. Media ini cocok untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi faktor penjajahan.

Peneliti merekomendasikan agar media ini dapat dipergunakan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini karena, dengan menggunakan media ini siswa akan lebih aktif dalam mencari informasi terkait materi yang sedang dipelajari. Selain itu, dengan menggunakan media ini kegiatan belajar yang semula *teacher center* akan berubah menjadi *student center*. Hal ini tentu saja sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah, dimana siswa selalu dituntut aktif dalam proses belajar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd selaku dosen pembimbing 1, yang selalu memberikan arahan serta masukan yang membangun kepada penulis. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Nur Salim, S.Pd., M.H., selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan nasehat dan arahan kepada penulis. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang bersedia menjadi subjek penelitian serta memberikan dukungan kepada penulis.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Y., Sayrofi, A., Maulana, T. R., Santi, \*, & Retno, D. (2022). Implementasi Pembelajaran Roda Rumus Matematika Terhadap Teori Bangun Ruang Dan Bangun Datar. *Jurnal Graha Pengabdian*, 4(2), 134–141. DOI: <https://doi.org/10.17977/um078v4i22022p134-141>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kwartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>

- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.  
<https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Ilham. (2021). Kebijakan Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Issue3), 154-161  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa* (Vol. 2, Issue 1), 17-26.  
<http://jurnal.untirta.ac.id>
- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 291–297.  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2785>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 46–56. doi:  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kartini, D., & Dewi, D. (2020). *Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(1), 113–118. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1304>
- Megawati, P. (2015). Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Formatif*, 2(3), 227–234. doi:  
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>
- Milala, H. F., Jurusan, J., Elektro, T., Teknik, F., & Jurusan, E. (2022). *Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*. 195-202.  
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Nyoman Jampel, I., & Gde Wawan Sudatha, I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 1), 32-45.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Purwaningtyas, Wasis D, Dwiyoogo, & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jamasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2(1), 121–129. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>
- Safitri Hasanudin, S., Adi Putra, M. J., & Hermita, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kakli (Kartu Kwartet Literasi) Pada Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 93–98.  
<https://doi.org/10.34125/kp.v7i1.649>
- Sumar, W. T. (2018). Implementasi Kompetensi Guru Mengelola Kurikulum K13 Dalam Pembelajaran Tematik Di Sdn Se Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 71–87. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i1.28>
- Surahman, F., & Lenggang Dianasari, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Kwartet Tema 9 Subtema 1 Dan Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar Swasta. In *Jurnal Pendidikan MINDA* (Vol. 3, Issue 2), 62–65.  
<http://ejurnal.universitaskarimun.ac.id>
- Umar, I. P., Uloli, R., & Jahja, M. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Kalor di SMP Negeri 1 Tapa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(1), 83–89. Retrieved from <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.416>