

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KWARTET PADA
PEMBELAJARAN IPAS UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh
WIDYA DWIYANTI
NPM. 2110013411114



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Widya Dwiyanti
NPM : 2110013411114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd

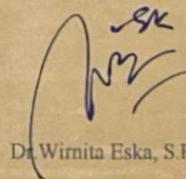
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

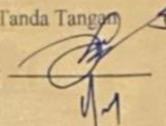
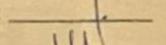
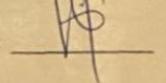


Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Dua Puluh** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Widya Dwiyanti
NPM : 2110013411114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

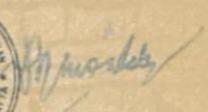
Nama	Tanda Tangan
1. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd	
2. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	
3. Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd	

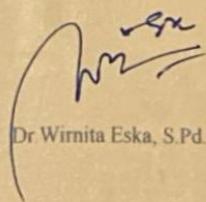
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi




Dr. Yetty Morelent, M.Hum


Dr Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Widya Dwiyanti

NPM : 2110013411114

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2025
Saya yang menyatakan



Widya Dwiyanti

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KWARTET PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Widya Dwiyanti¹, Ade Sri Madona¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: widyadwiyanti01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan kartu kwartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) prosedur pengembangan menggunakan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D yaitu *define*, *design* dan *develop*. Instrument dalam penelitian ini meliputi lembar validasi dan praktikalitas. Validator terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu validator materi, validator desain dan validator bahasa. Skor aspek penilaian materi 91,48%, skor aspek penilaian bahasa 99,04%, skor aspek penilaian desain 90% dan mendapatkan rata-rata 93,50% dengan validasi presentase yang memenuhi kriteria sangat valid. Praktikalitas terdiri dari guru kelas III SD Negeri 40 Koto Panjang dan 18 siswa kelas III SD Negeri 40 Koto Panjang, praktikalitas oleh guru diperoleh jumlah presentase 98,75% dan praktikalitas oleh siswa diperoleh jumlah presentase 87,76% dan mendapatkan rata-rata presentase praktikalitas adalah 93,25% termasuk kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kwartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Negeri 40 Koto Panjang sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kwartet, IPAS.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Bambang Supriyanto, beliau memang tidak bergelar sarjana namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat, motivasi, tenaga yang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, ibu Ismiati terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan do'a yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi pengu at dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang.
3. Kakak kandungku satu-satunya Adi Siswanto dan kakak iparku Endang Fitriani, A.Md.Kes terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulisan untu menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, do'a, materi dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis.
4. Tak lupa, terima kasih kepada kedua keponakan cantik penulis Mysha Ayra Putri dan Syafania Athara Harumi, yang selalu memberikan keceriaan dan senyumannya selalu membawa kebahagiaan, warna dan semangat di tengah proses dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Rifki Nursolihin. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan hidup saya, memberikan semangat kepada penulis dalam penulisan skripsi ini. Banyak berkontribusi dalam penulisan proposal ini, walau jauh tapi sedia meluangkan waktu kepada

penulis. Telah bersedia menjadi pendamping dalam segala hal, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah penulis.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang mana telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi peneliti ini tersusun dengan baik. Skripsi ini di ajukan sebagai syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang. Sholawat beserta salam peneliti mengucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap tindakan sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

6. Ibu Ade Sri Madona, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu dan waktu dalam menyusun skripsi ini.
7. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd selaku penguji I dan Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd selaku penguji II yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam menyusun skripsi ini.
8. Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
9. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
10. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli materi, Bapak Ashabul Khair, S.T., M.Kom sebagai validator ahli desain dan Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.pd sebagai validator ahli bahasa.
11. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

12. Ibu Salmiati, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 40 Koto Panjang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
13. Ibu Yuli Sandra Dewi, S.Pd selaku guru kelas III SDN 40 Koto Panjang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
14. Peserta didik kelas III SDN 40 Koto Panjang sehingga media pembelajaran kartu kwartet yang dikembangkan ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
15. Kepada Riska Saputri sosok sahabat seperti saudara, terima kasih untuk tangan yang selalu diulurkan, telinga yang siap mendengar, pelukan yang siap menghangatkan dan ucapan manis menangkan. Terima kasih selalu ada walaupun tak sedarah, terima kasih juga telah hadir dalam setiap prosesku.
16. Terima kasih sahabat seperjuangan dengan saya, Sari Putri Utama, Zahra Nail Alifa, Salsabilla, Natasya Annasyifa dan Silsi Ani Putri terimakasih atas dedikasinya selama ini membersamai penulis hingga saat ini. Pertemanan yang tidak diduga-duga oleh penulis, ternyata telah membawa penulis untuk sejauh ini.
17. Terakhir untuk diri sendiri Widya Dwiyanti. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah berusaha dan merayakan diri sendiri sampai di titik ini, walau terkadang merasa putus asa atas apa yang telah diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih karena telah memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses dalam penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Widya. Perjalanan kedepan masih panjang, akan ada rintangan dan proses yang akan dihadapi kedepannya. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan dan menerima diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsil ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat bagi penulis dan memberikan kontribusi positif dalam dunia

pendidikan. Demikian, semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu peneliti. Semoga proposal ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 9 Maret 2025



Widya Dwiyantri

NPM. 2110013411114



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk Penelitian	8
H. Kebaharuan dan Orisinilitas	9
I. Defenisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Belajar dan Pembelajaran	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Pengertian Pembelajaran	11
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	12
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	12
b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	13
c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	14
3. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Fungsi Media Pembelajaran	16

c. Manfaat Media Pembelajaran	17
4. Media Kartu Kwartet	18
a. Pengertian Kartu Kwartet	18
b. Kelebihan Kartu Kwartet	19
c. Langkah-Langkah Permainan Kartu Kwartet	21
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Prosedur Penelitian	27
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	29
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	30
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	30
a. Tahap Validasi Media	31
b. Tahap Praktikalitas Media	31
C. Subjek Penelitian	32
D. Instrumen Penelitian	32
1. Lembar Validasi	33
2. Lembar Praktikalitas	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	34
1. Analisis Hasil Validasi Media Kartu Kwartet	34
2. Analisis Hasil Praktikalitas Media Kartu Kwartet	35
G. Jadwal Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Pengembangan	37
1. Proses Pengembangan	38
a. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	38
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	40
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	45
2. Hasil Analisis Data	47
a. Hasil Analisis Data Validasi	47
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	52
3. Revisi Produk	55
B. Pembahasan	57
1. Validasi Media Pembelajaran Kartu Kwartet	57

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Kartu Kwartet.....	59
BAB V PENUTUP	63
A. Simpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR RUJUKAN	66
LAMPIRAN	69



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator Media Kartu Kwartet pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	31
2. Daftar Guru Yang Menguji Praktikalitas Media Pembelajaran Kartu Kwartet pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	32
3. Skor Skala Likert	34
4. Presentase Penilaian Validasi	34
5. Skala Penilaian Lembar Praktikalitas	35
6. Presentase Penilaian Praktikalitas	35
7. Jadwal Penelitian	36
8. CP dan TP	38
9. Bagian Dari <i>Design</i>	42
10. Nama Dosen Validator	46
11. Saran dan Masukan dari Validator	46
12. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	48
13. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa	49
14. Hasil Analisis Validasi Ahli Desain	51
15. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Secara Keseluruhan	52
16. Hasil Penilaian Praktikalitas Guru	53
17. Hasil Penilaian Praktikalitas Siswa	53
18. Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Guru dan Siswa	54
19. Revisi dan Perbaikan Yang Dilakukan	56

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	25
2. Modifikasi Langkah-Langkah Pengembangan Media Kartu Kwartet Dengan Pendekatan 4-D, menjadi 3-D	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Kartu Kwartet	41
2. Kegiatan Observasi dengan Guru Kelas III	141
3. Siswa Memperhatikan Tayangan Video Yang di Tayangkan oleh Peneliti	141
4. Peneliti Menjelaskan Kepada Siswa Bagaimana Cara Bermain Kartu Kwartet	142
5. Peneliti Mendampingi Siswa Dalam Bermain Kartu Kwartet	142
6. Siswa Mempresentasikan Hasil Yang di Dapatkan	143
7. Peneliti Memberikan Angket Kepada Siswa	143
8. Foto Bersama Dengan Siswa Kelas III	144



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Modul Ajar Kurikulum Merdeka	70
II. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Kartu Kwartet Ahli Materi	78
III. Lembar Validasi Ahli Materi	79
IV. Lembar Validasi Yang Sudah di Validasi Oleh Ahli Materi	82
V. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Kartu Kwartet Ahli Bahasa	89
VI. Lembar Validasi Ahli Bahasa	90
VII. Lembar Validasi Yang Sudah di Validasi Oleh Ahli Bahasa	93
VIII. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Kartu Kwartet Ahli Desain	99
IX. Lembar Validasi Ahli Desain	100
X. Lembar Validasi Yang Sudah di Validasi Oleh Ahli Desain	103
XI. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Media Kartu Kwartet Oleh Guru	109
XII. Lembar Praktikalitas Guru	110
XIII. Lembar Praktikalitas Yang Sudah di Ceklis Oleh Guru	113
XIV. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Media Kartu Kwartet Oleh Siswa	118
XV. Lembar Praktikalitas Siswa	119
XVI. Lembar Praktikalitas Yang Sudah di Ceklis Oleh Siswa	121
XVII. Hasil Analisis Praktikalitas Siswa	125
XVIII. Media Kartu Kwartet	129
XIX. Panduan Kartu Kwartet	131
XX. Dokumen Penelitian	141
XXI. Surat Izin Observasi Dari Kampus	145
XXII. Surat Penelitian Dari Kampus	146
XXIII. Surat Izin Dari Kesbangpol	147
XXIV. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesisir Selatan	148
XXV. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat membuat manusia menjadi lebih kreatif. Pendidikan ini ditanamkan pada diri manusia sejak lahir dan selama pertumbuhan mereka agar mereka menjadi individu yang berakal dan berakhlak mulia. Pendidikan ini tidak hanya sebatas belajar di kelas, pendidikan juga mencakup berbagai aspek pembentukan karakter, peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat membantu seseorang menjadi orang yang lebih baik.

Untuk mewujudkan pendidikan tersebut maka dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran. Menurut pendapat Rosmana, dkk, (2024:3049) mengemukakan “media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan guru sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. Penerapan media pembelajaran ini dapat membuat suasana dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Sehingga dalam proses pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga menjadi lebih aktif seperti melakukan tanya jawab dengan guru, dengan cara mengamati, memahami media yang diberikan oleh guru tersebut. Selain itu penggunaan media ini akan mendorong semua peserta didik untuk menemukan pengetahuan dan mengelola pengalaman yang mereka dapat dengan cara mandiri. Sehingga pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik itu signifikan dan berkelanjutan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Menurut Daryanto (2015:38) “pembelajaran IPAS ini ialah gabungan dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh untuk peserta didik, mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif melalui kegiatan eksplorasi yang kongkret (nyata), baik dalam ilmu sains ataupun kehidupan sosial”. Salah satu solusi yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS ialah dengan cara menggunakan media pembelajaran untuk menggantikan benda kongkret (nyata) kedalam kelas.

Dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran karena tidak adanya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam dunia pendidikan sekarang ini, tidak semua guru yang menggunakan media pembelajaran untuk kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan kegiatan observasi yang saya lakukan pada Tanggal 8-9 November 2024 dengan guru kelas III SDN 40 Koto Panjang, Pesisir Selatan. Diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas III sebanyak 18 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Hal ini terlihat secara jelas, seperti:

- 1) Peserta didik hanya mendapatkan informasi dari buku paket, sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton dan membosankan.
- 2) Peserta didik kurang berminat untuk membaca buku pelajaran yang bersifat *textbook* karena terkesan sangat membosankan,
- 3) Peserta didik lebih sering bermain atau berbicara dengan teman-temannya di dalam kelas dibandingkan memperhatikan materi yang

sedang disampaikan, 4) Sebagian peserta didik juga terlihat keluar masuk kelas tanpa alasan yang jelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Yuli Sandra Dewi, S.Pd selaku guru kelas III SDN 40 Koto Panjang, Kecamatan XI Koto Tarusan, Kabupaten Pesisir Selatan. menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar karena kurangnya menggunakan media dan siswa hanya mendengar penjelasan dari guru, hal tersebut menyebabkan kurangnya minat atau perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Kondisi pembelajaran IPAS yang ada di SDN 40 Koto Panjang, Kecamatan Koto XI Tarusan, Kabupaten Pesisir Selatan saat ini masih banyak dilakukan dengan cara tradisional, yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan sangat minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini membuat peserta didik mengalami kejenuhan saat kegiatan belajar. Pembelajaran IPAS ini biasanya hanya berpusat kepada guru saja dan masih terfokuskan pada penguasaan materi sehingga pembelajaran hanya terfokuskan pada satu arah saja. Pembelajaran yang hanya bersifat satu arah ini sangat membuat peserta didik menjadi bosan saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini juga membuat siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar di kelas dan kurang membuat peserta didik untuk mengeluarkan sanggahan dan ide-idenya.

Oleh karena itu, kita sebagai guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih menarik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran. Media kartu kwartet ini

merupakan sebuah permainan kartu edukasi yang biasanya terdiri dari kumpulan kartu dengan gambar, informasi atau tema tertentu yang di kelompokkan menjadi empat kartu dalam per set. Tujuan permainan kartu ini ialah mengumpulkan satu set lengkap kartu yang memiliki kesamaan tema dengan cara bertanya kepada pemain lain. Prasetya (2016:97) menyatakan bahwa media permainan kartu kwartet merupakan salah satu pengembangan media cetak berbasis visual yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis kelompok karena melibatkan proses tanya jawab yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan sosial.

Pemilihan kartu kwartet ini sebagai pengembangan media pembelajaran IPAS pada materi Karifan Lokal di Sumatera Barat karena media kartu kwartet ini memiliki keunggulan, diantaranya adalah kartu kwartet ini di kemas dalam bentuk permainan yang sangat menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi dari peserta didik, mendapatkan umpan balik dari semua peserta didik. Media ini sangat bersifat efektif dan menarik dalam proses pembelajaran, media ini juga bersifat praktis dan fleksibel untuk dibawa kemana-mana. Selain itu, permainan kartu kwartet ini bisa dimainkan secara mandiri tanpa adanya pengawasan dari guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah:

1. Siswa kurang aktif dan tertarik dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan guru dan tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Proses pembelajaran terasa membosankan karena hanya mengandalkan buku paket tanpa media yang menarik.
3. Banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena terbatasnya penggunaan media yang mendukung pembelajaran aktif.
4. Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti kartu kuartet, untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, relevan dan dapat dilakukan penelitian yang lebih mendalam agar lebih mudah dalam proses pelaksanaannya, maka penelitian ini akan dibatasi pada Pengembangan Media Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap 3-D (*Define, Desain, Develop*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran kartu kwartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran kartu kwartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini untuk:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran kartu kwartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran kartu kwartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan media pembelajaran kartu kwartet pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III SDN 40 Koto Panjang ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan inovasi dan ilmu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu kwartet diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi dan mengoperasionalkan media sebagaimana dengan fungsinya kepada siswa serta dapat memberikan media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet, siswa siswa dapat terbantu untuk memahami pembelajaran dengan baik dan dapat membangkitkan semangat siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai rujukan untuk dapat memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti dalam menggunakan media kartu kuartet pada pembelajaran IPAS. Serta dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya, terutama mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini, secara akademis dapat bermanfaat untuk:

- a. Menambah pengetahuan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPAS.
- b. Manfaat penelitian ini juga sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

3. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini, secara teoretis dapat bermanfaat untuk:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

- b. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan kartu kuartet diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun beberapa spesifikasi produk yang akan peneliti hasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPAS dibuat dengan menggunakan *Art Carton / Ivory* kertas tebal sehingga kartu tidak mudah sobek atau rusak, setelah kartu dicetak akan di laminasi *glossy* untuk mendapatkan kesan yang lebih elegan dan mewah.
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada produk yang akan diajarkan.
3. Jenis produk yang akan dihasilkan oleh peneliti berupa pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis pada kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
4. Media pembelajaran kartu kuartet ini juga dilengkapi dengan gambar, informasi pendukung, tema, penomoran, symbol pembeda setiap kartu, ukuran kartu standar.
5. Media pembelajaran kartu kuartet ini, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Karena tidak memerlukan internet, laptop atau hp, karena kartu kuartet ini

dapat dibawa kemana-mana dan bisa dimainkan peserta didik tanpa adanya pengawasan adari guru dan membuat peserta didik untuk belajar secara mandiri.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Kebaharuan dan orisinalitas merupakan hal yang sangat penting dalam dunia ilmu pengetahuan. Dalam penulisan ini, kami akan menguraikan dua aspek utama:

1. Kebaruan Penelitian (Novelty)

- a. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan berupa media pembelajaran kartu kwartet dengan materi Kearifan Lokal di Sumatera Barat karena belum ada media kartu ini dibuat oleh peneliti sebelumnya yang membahas materi Kearifan Lokal di Sumatera Barat.
- b. Media kartu kwartet ini dibuat dengan bahan yang mengkilat karena di laminasi *glossy*, karena belum ada peneliti sebelumnya yang menglaminating media kartu kwartet.

2. Orisinalitas Penelitian

Media ini hasil karya dari peneliti sendiri dan belum pernah ada yang membuat dan mempublikasikan tentang media kartu kwartet dengan materi Kearifan Lokal di Sumatera Barat.

I. Defenisi Operasional

Defenisi operasional diperlukan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terukur mengenai konsep atau variable yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dengan adanya defenisi operasional, setiap konsep dapat diamati, diukur, dianalisis secara sistematis, seperti:

1. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur intruksional untuk merangsang siswa untuk belajar.
2. Kartu kwartet merupakan permainan kartu yang membantu dan mempermudah dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas yang interaktif dan menyenangkan.
3. Validasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kevalidan dari media pembelajaran.
4. Praktikalitas media kartu kwartet adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan media pembelajaran.



