

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kartu kuartet untuk siswa kelas III di SD Negeri 40 Koto Panjang yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas media kartu kuartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa Kelas III Sekolah Dasar menggunakan instrument penelitian lembar validitas, validator dari 3 orang dosen ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli desain dan validator ahli bahasa. Berdasarkan media kartu kuartet yang telah dikembangkan, rata-rata skor validasi adalah 93,50% dengan menggunakan rumus validitas persentase yang memenuhi kriteria **sangat valid**. Dengan skor aspek penilaian ahli materi 91,48%, skor aspek penilaian ahli desain 90% dan skor aspek penilaian ahli bahasa 99,04%.
2. Praktikalitas media kartu kuartet pada pembelajaran IPAS untuk siswa Kelas III Sekolah Dasar menggunakan instrument penilaian lembar praktikalitas, yaitu praktikalitas guru dan siswa. Nilai rata-rata persentase praktikalitas adalah 93,25% termasuk kriteria **sangat praktis**. Dengan praktikalitas oleh guru diperoleh jumlah persentase 98,75% dengan kriteria **sangat praktis** dan praktikalitas oleh siswa diperoleh jumlah persentase 87,76% dengan kriteria **sangat praktis**.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD

Negeri 40 Koto Panjang sudah **sangat valid** dan **sangat praktis** digunakan oleh guru dan siswa pada kelas III Sekolah Dasar.

## **B. Saran**

Saran yang peneliti berikan berdasarakan pengembangan media pembelajaran kartu kwartet untuk siswa kelas III di SD Negeri 40 Koto Panjang yang telah dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih menyenangkan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menyesuaikan media ini untuk jenjang kelas yang berbeda atau mata pelajaran lain.
2. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran kartu kwartet sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan integratif. Guru dapat menyesuaikan materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran dan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan media ini tetap seimbang dengan metode pembelajaran lainnya agar tidak mengurangi variasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media kartu kwartet sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya media pembelajaran kartu kwartet, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Siswa juga disarankan untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tidak hanya melihat aspek permainan, tetapi juga memahami konsep yang disampaikan



## DAFTAR RUJUKAN

- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan : Kaffah Learning Center.
- Amilleanda, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis Pendidikan Multikultural Untuk Pembelajaran Ppkn Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Annisa, N., & Darussyamsu, R. (2023). Validitas dan praktikalitas pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem koordinasi untuk kelas XI SMA/MA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 49-57.
- Aristiani, L., & Nabila, U. (2021). Kartu kuartet sebagai permainan kartu edukatif untuk memperkenalkan ragam budaya dari 34 provinsi di Indonesia pada siswa Sekolah Dasar. In *In Proceeding National Conference PKM Center Sebelas Maret University* (Vol. 1, Issue 1, pp. 445–449)
- Damayanti, P.A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powepoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inifatif*, 10(2), 119-124.
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 4-5
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, Pare-Pare.
- Fauziah<sup>1</sup>, Z., & Ainol, H. H. H. S. Keefektifan Media Pembelajaran Podcast Pada Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas Vii Mts Al-Husna.
- Fendrik, M. (2017). The Effect of Media Visual in Three Dimensions Towards the Result of Math Learning at Elementary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-14.
- Firdaus, Z., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Ciri-Ciri Khusus Hewan Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(4), 847-857.

- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hidayah, N. C., & Fajriyah, K. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966-3976.
- Khusnia, K., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Roda Berkantong Kartu Kuartet Untuk Pembelajaran Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(09), 3243-3253.
- Kurikulum, B. S., & Ristek, A. P. K. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A-fase C untuk SD. Mi/Program Paket A*.
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(6), 987-992.
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 858-867.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Prasetya, Y. E. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *MATHEdunesa*, 5(1), 95-101.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., ... & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048-3054.
- Rosnawati, S. P. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Penerbit Adab.



- Samsiyah, S., Hermansyah, H., & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Jurnal Holistika*, 5(2), 119-126.
- Saniyah, W. M., & Perdana, P. I. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 674-683.
- Sari, T. K. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas Ii Sd Negeri 76 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(3), 23-36.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*.
- Sudiono, D. (2016). Model Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Smp (The Development Learning Media Of Quartet Cards And Model Of Character Education On Secondary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 42-54.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis kurikulum 2013 di kelas V sd negeri 21 batubasa, tanah datar. *Jurnal manajemen, kepemimpinan dan supervise pendidikan*. Volume. 2. Nomor 2. Hlm. 156-173.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (*Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Tasrief, R. N. C. V., & Patria, A. S. (2020). Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur Untuk Siswa SD. *Jurnal Barik*, 1(3), 16-27.

