

PENGEMBANGAN MEDIA KWARJA (KARTU KWARTET SEJARAH) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA

Syifa Salsabila Nauha, Indriyani Ningkrum, Arneta Putri Dwi Amanda, Aulia Miftahul Cahyani, Rani Setiawaty, Fatikhatun Najikhah
Universitas Muria Kudus

202033313@std.umk.ac.id, 202033315@std.umk.ac.id, 202033319@std.umk.ac.id,
202033356@std.umk.ac.id, rani.setiawaty@umk.ac.id, fatikhatun.najikhah@umk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yaitu berupa Kartu Kwartet Sejarah (Kwarja); mengetahui respon siswa dan guru terhadap kelayakan media media pembelajaran IPS berupa Kwarja pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia tema 7 kelas V SD. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode R&D yang mengadopsi pengembangan teori dari Borg & Gall. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 2 Bategede, Desa Bategede, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara yang berjumlah 30 peserta didik dan instrumen yang digunakan yaitu berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media IPS untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran berupa Kwarja untuk pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis berdasarkan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan produk media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini adalah; 1) telah dikembangkan media pembelajaran IPS berupa Kwarja; 2) tingkat kelayakan media pembelajaran IPS Kwarja yang telah dikembangkan adalah layak dengan persentase 98,2%, dan ahli media desain dengan persentase 97,9% dengan kriteria layak; 3) dengan persentase 97,5%, penilaian respon guru dengan kriteria layak; 4) hasil dari respon peserta didik dengan persentase 92,3%, dengan kriteria layak; 5) hasil rata-rata pretest dan posttest peserta didik yaitu 67 dan 78 sehingga terjadi peningkatan sebesar 16,4%. Berdasarkan hasil tersebut media Kwarja dikatakan efektif dalam pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

Kata Kunci: Kwarja, sejarah, IPS, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia sendiri memiliki program pendidikan yaitu wajib belajar 12 tahun, dimana pendidikan dimulai dari jenjang SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), dan SMA (Sekolah Menengah Akhir). Pendidikan paling mendasar sendiri dimulai dari jenjang Sekolah Dasar dimana karakter dan pengetahuan siswa dibangun secara kokoh dalam jenjang ini. Banyak mata pelajaran yang pertama kali diajarkan pada jenjang sekolah dasar, salah satunya yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pada jenjang Sekolah Dasar sendiri IPS yaitu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi

negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan sosial adalah kumpulan fakta, fenomena, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan tingkah laku dan aktivitas manusia dalam pembangunan diri, masyarakat, bangsa, lingkungannya berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat diinterpretasikan pada masa sekarang dan memprediksi masa depan (Parni, 2020). Mata pelajaran IPS sendiri mencakup banyak komponen seperti ekonomi, geografi, sosiologi, dan sejarah. Namun pada jenjang SD keempat komponen tersebut masih terintegrasi menjadi satu.

Mata pelajaran IPS sendiri merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Namun di lapangan pada kenyataannya banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pemahaman mata pelajaran IPS terutama pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 1 Bategede Ibu Rubiati S.Pd, Desa Bategede, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara hal ini didasari dari materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang dianggap terlalu banyak sedangkan waktu yang tersedia sangatlah terbatas. Selain permasalahan yang muncul dari peserta didik itu sendiri, permasalahan lain juga muncul dari pihak guru yakni guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara ilmu dari guru kepada peserta didik karena keterbatasan media yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawati et al., (2019) bahwa ketersediaan media yang kurang membuat guru jarang menerapkan media kepada siswa, media sejarah belum banyak dikembangkan dan hanya sebatas pada media visual seperti gambar yang di tempel pada dinding kelas. Permasalahan yang sama juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan Marcela et al., (2022) yaitu guru hanya sebatas memanfaatkan media yang sederhana seperti media cetak buku sedangkan pada buku itu sendiri hanya gambar dengan desain yang sangat sederhana, hal tersebutlah yang membuat pembelajaran kurang menarik minat siswa. Namun, pembelajaran sejarah yang hanya mengandalkan metode ceramah dan bacaan seringkali tidak

cukup menarik bagi peserta didik, sehingga perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk membuatnya lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan terminologi nya, media pembelajaran sendiri berasal dari kata yang berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang memiliki arti yaitu pengantar. Selain dari bahasa latin, media pembelajaran dalam bahasa Arab sendiri berasal dari kata “wasaaaila” yang memiliki arti yaitu pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan. Definisi dari media pembelajaran menurut H. Malik pada buku Media Pembelajaran di Jenjang SD Nurfadhillah, (2021b) yaitu media pembelajaran sebagai segala sesuatu dimana dapat dimanfaatkan sebagai perantara pesan (materi pembelajaran) sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan perhatian, minat, perasaan dan daya pikir peserta didik tentang kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Selain itu, media juga turut mempengaruhi psikologis anak dalam membantu kegiatan belajarnya. Hal ini dikarenakan media dapat mengantarkan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Nurfadhillah, 2021a)

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran IPS terutama pada materi sejarah sendiri yaitu media pembelajaran kuartet sejarah. Kartu kuartet merupakan salah satu permainan dalam bentuk kartu dimana dalam kartu tersebut terdiri dari gambar-gambar dan keterangan atau penjelasan berupa kalimat (Verdiana Tasrief & Surya Patria, 2020). Media ini senada dengan media yang dikembangkan oleh Giwangsa, (2021) untuk meningkatkan minat peserta didik dengan cara menyenangkan yaitu melalui bermain kartu kuartet dan belajar bermakna bagi siswa. Pengembangan kartu permainan kuartet sejarah pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi sejarah kemerdekaan Indonesia untuk sekolah dasar memiliki latar belakang yang bermula dari pengakuan kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS terutama pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam mempelajari sejarah yang cenderung dianggap kering dan membosankan oleh sebagian siswa.

Pada pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia, siswa di tingkat sekolah dasar mempelajari peristiwa penting dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia untuk meraih kemerdekaan, seperti Proklamasi Kemerdekaan pada 17 Agustus 1945, peran para pahlawan nasional, dan peristiwa penting lainnya. Materi sejarah ini memiliki nilai-nilai patriotisme, nasionalisme, dan kecintaan terhadap tanah air yang penting untuk ditanamkan pada siswa sejak dini. Materi sejarah tersebut dianggap rumit dan siswa sulit memahami karena keterbatasan waktu dan banyaknya materi yang disediakan. Namun, pembelajaran sejarah yang hanya mengandalkan metode ceramah dan bacaan seringkali tidak cukup menarik bagi siswa, sehingga perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk membuatnya lebih menarik dan interaktif.

Salah satu penelitian yang dijadikan sebagai dasar tim peneliti dalam mengembangkan media kuartet sejarah yaitu hasil penelitian Lestari & Arsyad, (2019) dengan judul “Kartu Kuartet Peristiwa dan Tokoh Sejarah Sebagai Media Alternatif Pengajaran Sejarah Kontemporer di IKIP Budi Utomo Malang” disimpulkan bahwa bermanfaat meningkatkan kemampuan menyimak, komunikasi dan kejujuran karena terjadinya interaksi antar pemain dalam permainan tersebut serta meningkatkan prestasi sebagai hasil belajar peserta didik. Selain itu, membantu seorang pengajar dalam menumbuhkan minat, motivasi dan ketertarikan pada materi sejarah.

Namun, pada penelitian ini masih memiliki kekurangan dimana kartu kuartet yang dibuat hanya sebatas gambar tokoh-tokoh sejarah kemerdekaan Indonesia. Perbedaan media tersebut dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu pada desain dan isi dari kartu kuartet dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Arsyad (2019) hanya sebatas pada foto tokoh sejarah kemerdekaan saja sedangkan media kuartet sejarah yang akan dikembangkan akan memiliki soal, jawaban, penjelasan peristiwa dan desain berupa foto dan warna yang menarik. Dari penelitian Dafingatun et al. (2020) terdahulu dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS materi sejarah selain itu juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Berdasarkan landasan permasalahan tersebut, maka tim peneliti lebih memfokuskan pada pengkajian masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kwarja (Kartu Kwartet Sejarah) Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah Kemerdekaan Indonesia”. Berdasarkan uraian pendahuluan di atas, maka fokus penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yaitu berupa kartu kwartet sejarah (Kwarja), mengetahui respon siswa dan guru terhadap kelayakan media media pembelajaran IPS berupa Kwarja pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia tema 7 kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk serta mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik dan respon guru terhadap produk Kwarja pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia tema 7 yang dikembangkan untuk peserta didik sekolah dasar kelas V SDN 1 Bategede.

Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Kwarja pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Produk yang dihasilkan berupa Kwarja yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model Borg and Gall dalam Sugiyono, (2018) meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produk massal. Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai 6 langkah. Model ini mempunyai langkah-langkah yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan karena penelitian ini menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji media, uji media, uji coba produk ke peserta didik dan respon guru. Dalam pengembangan penelitian ini dibutuhkan enam langkah pengembangan untuk

menghasilkan produk yang siap diterapkan di lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa Kwarja pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar penilaian ahli media, lembar penilaian ahli materi, lembar *pretest*, lembar *posttest*, lembar angket. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan media pembelajaran Kwarja materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki Kwarja. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan yaitu dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata sedangkan data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa Kwarja pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia untuk kelas V SDN 1 Bategede.

Kelayakan dari Kwarja pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia ini, diketahui melalui hasil analisis para ahli, yaitu : 1) review oleh ahli materi bidang studi IPS yang merupakan seorang dosen yang mengajar di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muria Kudus pada rumpun ilmu IPS yaitu Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A, 2) review oleh ahli media yang merupakan seorang dosen yang mengajar di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muria Kudus yaitu Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd, 3) respon peserta didik kelas V SDN 1 Bategede, 4) respon guru kelas V SDN 1 Bategede yaitu Ibu Rubiyati, S.Pd. SD. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah dalam memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk Kwarja pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan. Data mengenai tanggapan pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik

deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Bobot poin skala likert yaitu poin 1 (sangat tidak setuju), poin 2 (tidak setuju), poin 3 (setuju), poin 4 (sangat setuju) (Rohmah et al., 2021). Menurut Widoyoko dalam Qirom et al., (2021), skor penilaian total dapat dicari dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Persentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum x$ = Jumlah nilai ideal

Tabel 1. Persentase Kriteria Validasi Menurut Arikunto (2010)

Persentase (%)	Kualifikasi	Ekuivalen
80-100	Valid	Layak
60-79	Cukup Valid	Cukup Layak
50-59	Kurang Valid	Kurang Layak
0-49	Tidak Valid	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Potensi dan Masalah

Hasil yang diperoleh melalui potensi masalah yakni guru dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya dalam materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang dianggap terlalu banyak sedangkan waktu yang tersedia sangatlah terbatas. Selain permasalahan yang muncul dari peserta didik itu sendiri, permasalahan lain juga muncul dari pihak guru dimana guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara ilmu dari guru kepada peserta didik karena keterbatasan media yang ada.

B. Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh bahwa sekolah tersebut belum melaksanakan pembelajaran IPS secara maksimal, dan belum tersedianya media

pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu memaksimalkan suatu kegiatan pembelajaran. Menurut H. Malik dalam Nurfadhillah, (2021) memaparkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara pesan (materi pembelajaran) sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan perhatian, minat, perasaan dan daya pikir peserta didik tentang kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pada penelitian ini kita membuat media berupa Kwarja yaitu Kwartet Sejarah dalam bentuk kartu permainan. Keunggulan dari pemanfaatan Kwartet sebagai media pembelajaran sendiri diantaranya yaitu dapat menarik minat siswa karena berbasis permainan, memiliki gambar yang menarik, dan yang terpenting yaitu dapat meningkatkan keaktifan siswa (Nisa Awaliyah et al., 2021).

C. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, tahap selanjutnya adalah mendesain produk media pembelajaran berupa kartu kwartet sejarah (Kwarja), dengan menyesuaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum 2013. Kwarja didesain menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran Kwarja termasuk ke dalam media visual. Media visual adalah salah satu cara menyajikan pembelajaran dengan penggunaan media yang dapat dilihat secara langsung menggunakan mata (Mayasari et al., 2021). Dalam penerapannya media visual tidak lepas dari tiga prinsip efektif, yaitu prinsip kesederhanaan, prinsip keterpaduan, dan prinsip penekanan Hae et al., (2021). Dalam prinsip kesederhanaan media visual didesain berdasarkan jumlah elemen yang ada di dalamnya.

Dalam penelitian ini, media Kwarja tidak banyak menggunakan kata-kata atau teks panjang, namun menyajikan gambar yang cocok dengan materi yang dipelajari siswa. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik dan muncul rasa keingintahuan siswa melalui gambar yang dilihat sehingga mampu memfokuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penyederhanaan kata-kata yang digunakan yang didukung oleh gambar yang menarik sehingga siswa terbantu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Dalam prinsip keterpaduan ialah paduan antara beberapa elemen meliputi gambar, warna, tulisan, dan sebagainya yang dibuat menjadi suatu kesatuan yang seimbang. Pemilihan warna latar belakang pada media Kwarja, warna dan bentuk tulisan, serta gambar yang dimasukkan perlu ada keserasian sehingga mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran. Media Kwarja didesain dengan warna dasar yang cerah serta warna tulisan yang gelap sehingga tulisan terbaca dengan jelas. Warna gambar yang dipilih serasi dengan warna dasar latar belakang yang terdapat pada media Kwarja. Dalam prinsip penekanan menjadi salah satu hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam menerapkan media visual. Dalam hal ini media Kwarja dibuat penekanan-penekanan pada bagian penting yang merupakan inti dari materi yang dipelajari, hal ini dilakukan agar siswa mampu mengingat poin-poin penting dalam materi pelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini juga dibantu dengan desain komposisi warna yang berbeda-beda dan animasi serta kotak yang membantu siswa melihat poin materi yang terdapat pada media Kwarja. Dengan memperhatikan ketiga prinsip tersebut, maka guru dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Desain Produk Media Kwarja

D. Validasi Produk

Setelah pembuatan produk media visual pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia selesai, tahap selanjutnya ialah validasi produk oleh para ahli. Tim ahli terdiri dari ahli isi materi dan ahli desain. Instrumen validasi dalam penilaian ahli materi dan ahli desain menggunakan skala Likert. Skala likert adalah salah satu

bentuk skala pengukuran yang dicetuskan oleh Likert, skala ini sering digunakan dalam kuesioner dan paling banyak digunakan dalam riset yaitu berupa survey (Suwandi et al., 2018). Berikut merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli desain media Kwarja.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Isi Materi Dan Ahli Media

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)	Presentase
1.	Uji ahli isi materi	98,2 %	Layak
2.	Uji ahli media	97,9%	Layak

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa media Kwarja materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 98,2% dengan kualifikasi sangat baik dari ahli isi materi dan perolehan persentase 97,9% dengan kualifikasi sangat baik dari ahli media pembelajaran.

Selain memberikan penilaian terhadap media Kwarja, pakar ahli juga memberikan masukan perbaikan berupa tambahan kartu media Kwarja berbasis HOTS (*High Order Thinking Skills*). Perbaikan dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan.

E. Penilaian Guru

Penilaian oleh guru kelas V SD N 1 Bategede disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Respon Guru

No	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi Presentase
1.	Respon Guru	97,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa media Kwarja materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik dari respon guru kelas V terhadap penilaian media Kwarja.

F. Respon Siswa

Berikut adalah respon siswa kelas V SD N 1 Bategede terhadap produk yang telah dikembangkan :

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi Presentase
1.	Respon Guru	92,3%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata respon siswa yang didapat yaitu sebesar 92,3% dari jumlah siswa yaitu 30 anak. Rata-rata tersebut diambil dari 10 komponen yang terdapat pada angket siswa yaitu media pembelajaran kartu Kwarja yang dikembangkan mampu menarik minat saya untuk belajar IPS, pemilihan gambar pada media kartu Kwarja menarik, materi yang disajikan di dalam komik sudah berurutan dan menarik untuk dipahami, Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti, desain kartu pada Kwarja sangat menarik, media pembelajaran kartu Kwarja bisa digunakan kapan saja, media pembelajaran kartu Kwarja yang bisa disajikan kapan saja dan dimana saja, media pembelajaran kartu Kwarja dapat digunakan sebagai permainan edukasi, komposisi warna yang digunakan dalam kartu Kwarja menarik, media pembelajaran kartu Kwarja mampu menarik saya untuk bermain dan belajar dengan teman-teman.

G. Hasil Pretest dan Post-test

Tabel 5. Hasil Pretest dan Post-test

			Paired Samples Statistics			
			Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai penggunaan KWARJA	sebelum media	67.00	30	19.325	3.528
	Nilai penggunaan KWARJA	setelah media	78.00	30	13.995	2.555

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 67 dan hasil rata-rata nilai *post-test* siswa sebesar 78. Jadi, terdapat peningkatan sebesar 11 poin atau 16,4%.

H. Hasil Uji T

Dalam pengujian hipotesis, terdapat syarat dalam analisis data yang dihasilkan dengan membandingkan Asym p Sig. (2 tailed) dengan taraf signifikan (α). taraf signifikansi yang digunakan dalam analisis yaitu 0,05 atau 5%. Berikut syarat pengujian hipotesis.

H0: Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas 5 SD N 1 Bategede ketika belajar menggunakan media Kwarja

Ha: Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 1 Bategede ketika belajar menggunakan media Kwarja

Apabila nilai Sig. 0.000 < 0.05 maka H0 ditolak, Ha diterima.

Tabel 6. Hasil Uji T Media Kwarja

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Nilai sebelum penggunaan media KWARJA - Nilai setelah penggunaan media KWARJA	-11,000	7,589	1,385	-13,834	-8,166	-7,940	29	0,000

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil penelitian uji T yang telah dianalisis menggunakan aplikasi SPSS diperoleh hasil signifikansi 0,000 lebih kecil dari < 0.05. Jadi kesimpulannya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 1 Bategede ketika belajar menggunakan media Kwarja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam proses penelitian pengengan atau (*Research and Development*) R&D. Maka dapat disimpulkan bahwasanya dalam pengembangan media Kwarja dalam pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Kesimpulan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

- A. Pengembangan media pembelajaran Kwarja mata pelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* model Borg and Gall yang telah dimodifikasi melalui potensi masalah, analisis kebutuhan, mengumpulkan informasi yang ada seperti karakteristik siswa dan lainnya, kemudian dilakukan desain produk media, validasi ahli media IPS (dengan perolehan skor 97,9%), validasi ahli materi IPS (dengan perolehan skor 98,2 %), penilaian melalui respon guru (dengan perolehan skor, 97,5 %), respon siswa (diperoleh skor 92,3 %). Media Kwarja berisi tentang materi sejarah kemerdekaan Indonesia dinyatakan Layak.
- B. Pengembangan media Kwarja dalam pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia yang dihasilkan teruji efektif digunakan dalam pembelajaran berdasarkan adanya kenaikan nilai pretest-posttest sebesar 11 poin atau 16,4% yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 1 Bategede dengan jumlah 30 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dafingaton, Sutaryono, & Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan IPS: *Jurnal Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar*, 10, 182–189. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v10i2.23611>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar The Development Of Quartet Card Media In Learning Pembelajaran Ips Sekolah Dasar The Development Of Quartet Card Media In Learning. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8, 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Lestari, I., & Arsyad, M. N. (2019). Kartu Kuartet Peristiwa Dan Tokoh Sejarah Sebagai Media Utomo Malang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 300–306.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4, 54–61. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

- Nisa Awaliyah, Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Tema 7 Subtema 2 Di Indonesia. *Cendekiawan*, 3(2), 124–133. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v3i2.205>
- Nurfadhillah, S. (2021a). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurfadhillah, S. (2021b). *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96–105.
- Qirom, M. S., Sridana, N., & Prayitno, S. (2021). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill Matematika Lingkup Materi Ujian Nasional SMP/Mts di SMPN 1 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1), 61–70.
- Rohmah, H. N., Suherman, A., & Utami, I. S. (2021). Penerapan Problem Based Learning Berbasis Stem pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 117–123. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.7900>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, E., Imansyah, F. H., & Dasril, H. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro*, 1, 11.
- Verdiana Tasrief, R. N. C., & Surya Patria, A. (2020). Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur Untuk Siswa SD. *Jurnal Barik*, 1(3), 16–27.