

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KWACI (KWARTET CERITA  
INDONESIA) PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI FAKTOR  
PENJAJAHAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagiaian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD



OLEH:

**MITA PATMAWATI**

NPM: 2014060203

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

**MITA PATMAWATI**

NPM. 2014060203

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KWACI (KWARTET CERITA  
INDONESIA) PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI FAKTOR  
PENJAJAHAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 06 Mei 2024

Pembimbing I



**Sutrisno Sahari, M.Pd.**  
NIDN: 0713037304

Pembimbing II



**Nur Salim S.Pd., M.H.**  
NIDN. 0005016901

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

**MITA PATMAWATI**

NPM. 2014060203

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KWACI (KWARTET CERITA  
INDONESIA) PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI FAKTOR  
PENJAJAHAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

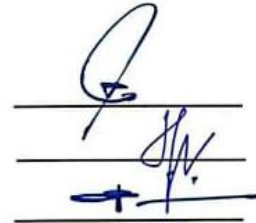
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 19 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, M.Pd.
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi.
3. Penguji II : Nur Salim, S.Pd., M.H.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN. 0024086901

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mita Patmawati  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 29 Agustus 2001  
NPM : 2014060203  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan



**MITA PATMAWATI**  
NPM. 2014060203

## **MOTTO**

“Jadilah mata air yang jernih, yang memberikan kehidupan bagi sekitarmu”

(Bj. Habibie)

“Ibarat bunga yang mekar diwaktu berbeda, sama seperti itu tiap-tiap manusia memiliki proses yang tak sama”

(Mita Patmawati)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT atas ridho dan Rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan karya ini untuk

1. Kedua orang tua

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayah dan ibu yang selalu mendukung pendidikanku. Terima kasih atas doa yang selalu dilantarkan dan semangat yang selalu diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

2. Teman-temanku

Terima kasih diucapkan kepada seluruh teman yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam kepenulisan skripsi ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh teman seperjuangan dari kelas 4D-PGSD.

## ABSTRAK

**Mita Patmawati:** Pengembangan Media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Faktor Penjajahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci: media, kartu kwartet, pelajaran IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa, masih terbatasnya dan kurang bervariasi media pembelajaran IPS khususnya pada materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran yang seharusnya *student center* berubah menjadi *teacher center*. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kevalidan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar? 2) Bagaimana kepraktisan media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V sekolah dasar?. 3) Bagaimana keefektifan media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V sekolah dasar?.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui kevalidan media Kartu KWACI KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 2) Untuk mengetahui kepraktisan media Kartu KWACI KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 3) Untuk mengetahui keefektifan media Kartu KWACI KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode R&D (Research and Development) dengan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu, uji coba terbatas yang dilakukan kepada 8 siswa serta uji coba luas yang dilaksanakan kepada 19 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yang dijabarkan dengan analisis kualitatif.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Media Kartu KWACI dinyatakan valid, penilaian kevalidan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase kevalidan masing-masing 88% dan 96%. Presentase akumulatif kevalidan media ialah 92% sehingga media dikategorikan sangat valid. (2) Media Kartu KWACI dinyatakan praktis berdasarkan penilaian yang diperoleh dari angket respon guru dengan presentase 90%. (3) Media Kartu KWACI dinyatakan efektif berdasarkan uji skala terbatas dengan presentase sebesar 87,5% serta uji coba skala luas dengan presentase keefektifan sebesar 84,2%.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, Karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Faktor Penjajahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus dosen validator ahli media.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I
5. Nur Salim, S.Pd., M.H. Selaku dosen pembimbing II
6. Erwin Putera Permana, M.Pd. Selaku dosen validator ahli materi
7. Achmad Muchlis Purwanto, S.Pd. Selaku kepala sekolah SDN Bulusari 3
8. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mohon kritik dan saran yang membangun bagi penulis serta pembaca.

Kediri, 06 Mei 2024



**MITA PATMAWATI**  
NPM. 2014060203



## DAFTAR ISI

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL                    | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN              | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN               | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN               | iv   |
| MOTTO                            | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN              | vi   |
| ABSTRAK                          | vii  |
| KATA PENGANTAR                   | viii |
| DAFTAR ISI                       | viii |
| DAFTAR TABEL                     | xiii |
| DAFTAR BAGAN                     | xiv  |
| DAFTAR GAMBAR                    | xv   |
| DAFTAR LAMPIRAN                  | xvi  |
| <br>                             |      |
| BAB I : PENDAHULUAN              |      |
| A. Latar Belakang Masalah.....   | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....    | 6    |
| C. Rumusan Masalah .....         | 7    |
| D. Tujuan Pengembangan .....     | 7    |
| <br>                             |      |
| BAB II : LANDASAN TEORI          |      |
| A. Kajian Teori.....             | 9    |
| 1. Pengertian Pembelajaran ..... | 9    |
| 2. Media Pembelajaran .....      | 10   |

|  |    |
|--|----|
| a. Pengertian Media Pembelajaran.....                | 10 |
| b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....        | 11 |
| c. Media Pembelajaran Konkrit .....                  | 12 |
| 3. Kartu Kwartet .....                               | 13 |
| 4. Media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia)..... | 15 |
| 5. Tujuan Pengembangan Kartu KWACI .....             | 17 |
| 6. Mata Pelajaran IPS .....                          | 19 |
| a. Pengertian Pembelajaran IPS .....                 | 19 |
| b. Tujuan Pembelajaran IPS.....                      | 20 |
| c. Materi Faktor – Faktor Penjajahan.....            | 21 |
| B. Kajian Penelitian Terdahulu .....                 | 26 |
| C. Kerangka Berpikir .....                           | 27 |
| <br>BAB III : METODE PENGEMBANGAN                    |    |
| A. Model Pengembangan .....                          | 30 |
| B. Prosedur Pengembangan .....                       | 31 |
| 1. Tahap Analisis (Analysis).....                    | 31 |
| 2. Tahap Desain (Design) .....                       | 33 |
| 3. Tahap Pengembangan (Development).....             | 34 |
| 4. Tahap Implementasi (Implementation).....          | 36 |
| 5. Tahap Evaluasi (Evaluation).....                  | 36 |
| C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....                | 37 |
| 1. Lokasi Penelitian .....                           | 37 |
| 2. Subyek Penelitian .....                           | 37 |
| D. Uji Coba Model/Produk .....                       | 37 |
| 1. Desain Uji Coba .....                             | 37 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 2. Subjek Uji Coba .....            | 37 |
| a. Uji Coba Skala Terbatas .....    | 37 |
| b. Uji Coba Skala Luas.....         | 38 |
| E. Validasi Model/Produk .....      | 38 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data ..... | 39 |
| 1. Pengembangan Instrumen .....     | 39 |
| 2. Validasi Instrumen .....         | 40 |
| G. Teknik Analisis Data.....        | 44 |
| 1. Tahap analisis data.....         | 44 |
| 2. Norma Pengujian .....            | 51 |

#### BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

|  |    |
|--|----|
| A. Hasil Studi Pendahuluan .....               | 52 |
| 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....         | 52 |
| a. Analisis Kinerja.....                       | 52 |
| b. Analisis Kebutuhan.....                     | 53 |
| 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....  | 54 |
| 3. Desain Awal (draft) Model Kartu KWACI ..... | 54 |
| B. Pengujian Model Terbatas .....              | 57 |
| 1. Uji Validasi dan Praktisi .....             | 57 |
| a. Validasi Ahli Media.....                    | 57 |
| b. Validasi Ahli Materi .....                  | 59 |
| 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....  | 61 |
| 3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas .....  | 63 |
| C. Pengujian Model Perluasan .....             | 64 |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Deskripsi Uji Coba Luas .....                            | 64        |
| 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....       | 65        |
| 3. Model Hipotetik .....                                    | 68        |
| D. Validasi Model .....                                     | 69        |
| 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....                       | 69        |
| 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi .....                    | 71        |
| 3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model .....       | 71        |
| 4. Desain Akhir Model .....                                 | 72        |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian .....                        | 75        |
| 1. Spesifikasi Model .....                                  | 75        |
| 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model .....    | 76        |
| 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model ..... | 78        |
| <b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>               |           |
| A. Simpulan .....   | 80        |
| B. Implikasi .....  | 81        |
| 1. Implikasi Teoritis .....                                 | 81        |
| 2. Implikasi Praktis .....                                  | 82        |
| C. Saran-saran .....  | 82        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                 | <b>84</b> |
| <b>LAMPIRAN- LAMPIRAN .....</b>                             | <b>88</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu .....      | 26 |
| Tabel 3. 1 Angket Ahli Media .....                | 41 |
| Tabel 3. 2 Angket Ahli Materi .....               | 42 |
| Tabel 3. 3 Angket Respon Guru .....               | 43 |
| Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal .....                   | 44 |
| Tabel 3. 5 Skor Penilaian .....                   | 45 |
| Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan .....               | 47 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan .....             | 48 |
| Tabel 3. 8 Kriteria Keefektifan.....              | 50 |
| Tabel 4. 1 Desain awal Kartu KWACI .....          | 55 |
| Tabel 4. 2 Angket Validasi Ahli Media .....       | 58 |
| Tabel 4. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....       | 60 |
| Tabel 4. 4 Rekapitulasi Presentase Kevalidan..... | 60 |
| Tabel 4. 5 Hasil Tes Uji Coba Terbatas .....      | 62 |
| Tabel 4. 6 Angket Respon Guru .....               | 66 |
| Tabel 4. 7 Hasil Tes Uji Coba Luas.....           | 67 |
| Tabel 4. 8 Desain Akhir.....                      | 73 |

## DAFTAR BAGAN

|  |    |
|--|----|
| Bagan 2. 1 Alur Penelitian .....               | 29 |
| Bagan 3. 1 Alur Model Pengembangan ADDIE ..... | 31 |
| Bagan 4. 1 Model Hipotik.....                  | 69 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Kartu Kwartet.....                                 | 15 |
| Gambar 2. 2 Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia).....        | 19 |
| Gambar 3. 1 Desain Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia)..... | 34 |
| Gambar 3. 2 Contoh Gambar Kartu KWACI.....                     | 35 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul .....       | 89  |
| Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan .....       | 91  |
| Lampiran 3. Hasil Observasi.....               | 93  |
| Lampiran 4. Hasil Wawancara .....              | 94  |
| Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....         | 95  |
| Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian .....  | 96  |
| Lampiran 7. Lembar Validasi Materi .....       | 97  |
| Lampiran 8. Lembar Validasi Media.....         | 103 |
| Lampiran 9. Surat Pemanfaatan Media.....       | 108 |
| Lampiran 10. Lembar Angket Respon Guru .....   | 110 |
| Lampiran 11. Perangkat Pembelajaran.....       | 114 |
| Lampiran 12. Hasil Uji Coba Terbatas.....      | 130 |
| Lampiran 13. Hasil Uji Coba Luas .....         | 134 |
| Lampiran 14. Instrumen Penilaian Uji Coba..... | 138 |
| Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan .....        | 142 |
| Lampiran 16. Hasil Plagiasi .....              | 144 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi pendidikan memegang peranan penting untuk dapat memajukan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan adalah suatu sarana untuk memajukan kehidupan manusia, seseorang yang berpendidikan akan bisa maju dalam kehidupan baik dalam segi ekonomi maupun sosial. Kunci untuk membuat negara menjadi berkembang ialah melalui pendidikan (Megawati, 2015:227). Maka dari itu, pemerintah berupaya untuk membuat semua anak bangsa memperoleh pendidikan yang layak agar mereka bisa maju dan berkembang dalam hidupnya melalui pendidikan nasional. Menurut pendapat Ilham (2019: 115), pendidikan nasional dimaknai sebagai berikut:

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang didasarkan pada Pancasila serta Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang bertumpu pada nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan merupakan suatu sistem kompleks yang harus dimulai dari tingkat paling dasar untuk dapat memperoleh pemahaman secara utuh. Pendidikan dasar atau yang biasa dikenal dengan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang harus dijalani oleh setiap orang, pada tingkatan inilah mereka mulai mengamati dan memperoleh informasi. Selama menjalani pendidikan di sekolah dasar,

siswa akan mendapatkan pengetahuan dari guru baik pengetahuan tentang sosial, alam, kewarganegaraan, bahasa, matematika dan lain-lain.

Untuk memajukan pendidikan nasional, ada banyak sekali upaya yang dilakukan pemerintah mulai dari memberikan bantuan berupa dana operasional sekolah hingga melakukan perubahan pada kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan rambu-rambu yang menjadi pengarah dalam pelaksanaan proses pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan ciri utama dalam penerapan kurikulum ini. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menuntut kemandirian guru sebagai pendidik (Sumar,2018:5). Dalam penerapan kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator serta sumber belajar, sementara siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk dapat menerapkan serta mengaktualisasikan kurikulum dalam pembelajaran, maka guru diharuskan untuk kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif serta inovatif akan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar dan membuat tercapainya tujuan dari pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan dalam penerapan kurikulum. Pembelajaran dapat dikatakan sesuai dengan kurikulum apabila dalam kegiatannya telah memuat nilai-nilai dalam kurikulum tersebut.

Belajar merupakan interaksi yang melibatkan antar individu guna memperoleh pemahaman, informasi, kemajuan pola pikir serta

keterampilan. Dalam proses belajar yang dilakukan di sekolah, interaksi yang paling sering terjadi adalah interaksi antara guru dengan siswa. Belajar juga dimaknai dengan proses untuk meningkatkan kompetensi seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mampu memfasilitasi proses belajar merupakan bagian dari tugas seorang guru. Suasana belajar yang menyenangkan dapat dihadirkan dengan penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaannya.

Media merupakan sebuah sarana yang memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Menurut pendapat Indriyani, (2019:18), media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu jalannya proses pembelajaran agar lebih mudah dan efisien. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran digunakan oleh guru untuk memudahkan proses penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran di sekolah, media memegang peranan yang cukup penting karena kehadirannya mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Mata pelajaran IPS menjadi salah satu pelajaran wajib yang harus dipelajari siswa selama mengenyam pendidikan dasar. IPS adalah bidang studi yang didalamnya mempelajari tentang ilmu-ilmu sosial serta humaniora. IPS merupakan konsep untuk menumbuhkan pengetahuan, karakter dan keterampilan sosial (Surahman Edy & Mukminan, 2017:3). Mata pelajaran IPS memiliki manfaat yang besar bagi peserta didik diantaranya, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dalam

menyikapi sebuah perubahan (Nyoman Jampel & Gde Wawan Sudatha, 2020:33).

Dalam upaya untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap siswa seorang guru harus mampu untuk menyampaikan materi IPS yang sedang dipelajari dengan baik, sehingga siswa mampu menerima dan mengimplementasikan pemahaman yang didapatkannya dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain mempelajari tentang ilmu sosial dan humaniora, bidang studi IPS juga mempelajari tentang peristiwa-peristiwa penting sejarah yang pernah terjadi di masa lalu sebagai suatu pengajaran bagi generasi muda di masa depan. Salah satu yang dipelajari yaitu faktor-faktor penyebab penjajahan Indonesia. Materi faktor penjajahan mengandung banyak sub materi yang harus dipahami oleh siswa. Peristiwa-peristiwa penjajahan dicantumkan dalam mata pelajaran IPS dengan tujuan untuk mengenalkan peristiwa sejarah kepada para generasi penerus bangsa, karena sebaik-baiknya generasi muda adalah mereka yang tidak melupakan sejarahnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Bulusari 3, ditemukan suatu permasalahan yaitu minimnya ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah. Keterbatasan jumlah media pembelajaran membuat kegiatan belajar lebih didominasi dengan penggunaan buku paket serta buku LKS sebagai media sekaligus sumber belajar utama. Media pembelajaran IPS di sekolah hanya berupa globe serta peta wilayah Indonesia, sehingga bisa dikatakan bahwa media kurang

bervariatif dan hanya bisa digunakan oleh guru. Selain menggunakan buku paket, sesekali guru menggunakan media PPT sederhana untuk menjelaskan materi kepada siswa. Keterbatasan media pada proses pembelajaran membuat keaktifan siswa menurun, karena siswa hanya membaca serta mendengar penjelasan guru. Hal ini berakibat pada kegiatan pembelajaran yang seharusnya seharusnya *Student Center* berubah menjadi *Teacher Center*. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran haruslah berpusat kepada siswa sebagai subjek belajar dan guru hanya sebagai fasilitator dan salah satu sumber belajar bagi siswa.

Melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran di lapangan, maka perlu kiranya sebuah pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa. Media tersebut adalah media yang dikembangkan dari sebuah kartu yang biasa digunakan siswa dalam bermain, yakni kartu kuartet. Kartu kuartet sendiri merupakan salah satu kartu permainan yang sangat digemari oleh para siswa dan sering mereka mainkan. Jenis media tersebut cocok untuk dikembangkan karena sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang gemar bermain, bergerak, bertanya untuk memperoleh informasi serta bekerja kelompok.

Melihat kegemaran para siswa terhadap kartu kuartet maka peneliti ingin membuat sebuah pengembangan dari kartu kuartet yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar siswa yakni membuat media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia). Media ini akan digunakan dalam mata pelajaran IPS pada materi faktor penjajahan, media ini dipilih karena media

ini dapat dimainkan oleh semua siswa serta aman untuk digunakan dalam pembelajaran. Media Kartu KWACI adalah media pembelajaran yang terdiri dari 36 kartu yang tersusun atas 32 kartu utama dan 4 kartu bantu/penolong. Kartu utama dalam media Kartu KWACI tersusun atas 8 judul/tema, yang dalam 1 judul terdiri dari 4 buah kartu. Dalam setiap lembar kartu KWACI terdiri dari tema utama, nomor kartu, gambar ilustrasi serta materi yang sedang dipelajari. Selain itu, dibawah tulisan tema akan tertulis 4 sub tema dengan aturan yang dicetak tebal adalah sub tema yang menerangkan gambar dengan disertai uraian materi .

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti memiliki rasa ingin tahu yang besar terkait dengan topik ini dan memutuskan untuk membuat judul penelitian yang relevan yakni “Pengembangan Media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Faktor Penjajahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media utama yang digunakan dalam pembelajaran IPS merupakan buku LKS dan buku paket sehingga semangat belajar siswa kurang optimal.
2. Selain menggunakan media utama yakni buku LKS dan buku paket terkadang guru juga menggunakan media PPT sederhana sebanyak 1-2 kali dalam 1 minggu pembelajaran, sehingga kreatifitas guru belum maksimal dalam mengembangkan pembelajaran.

3. Kurangnya keaktifan dari siswa saat proses pembelajaran dilaksanakan.
4. Kegiatan pembelajaran yang seharusnya *Student Center* menjadi *Teacher Center*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana keefektifan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, diperoleh tujuan pengembangan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui kepraktisan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan dari media Kartu KWACI (Kwartet Cerita Indonesia) pada mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ayudia, I., Sidiq, F., Zahara, R., & Nurlaila. (2022). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar* (Maisarah, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.
- Denta, M., Zakyanto, A., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n1.p1-11>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi* (1st ed.). Alfabeta.
- Handayani, N. (2017). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *E- Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–87.
- Hasan, M., Milawati, Darojat, & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; 1st ed.). CV Tahta Media Group.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.  
<http://ejournal.mandalanursa.org › index › JIME>
- Ilham, D. (2019). Menggagas Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://jurnaldidaktika.org>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI* (I. Fahmi, Ed.; 1st ed.). Kencana.

- 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., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- 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). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Prasetya, Y. E., Khabibah, S., & Pd, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 95–101.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (1st ed.). Prenada Media Group.
- Purwaningtyas, Wasis D, Dwiyoogo, & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jamanmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2(1), 121–129.
- Putri, M. Z. D., & Dafit, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V Sdit Al Madinah Dumai. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 180–192. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1647>
- Rukajat, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran* (1st ed.). CV Budi Utama.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–62.
- 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>
- Samsiyah, S., Hermansyah, & Kuswidyarnoko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 119–126.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.119-126>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, Ferli. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran* (1st ed.). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran* (B. Fatmawati, Ed.; 1st ed.). Bumi Aksara.
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *Mida Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–18.  
<https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi Nilai Pendidikan Melalui Aktivitas Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137–166.  
<https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Y. suryandani, Ed.; 4th ed.). CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; 4th ed.). CV Alfabeta.
- 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.
- Surahman Edy, & Mukminan. (2017). Peran Guru Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13. <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjp>

- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi* (B. Subiyakto, Ed.; 1st ed.). Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. <https://repositori.ulm.ac.id/handle/123456789/9682>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtaman, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika, FMIPA UM*, 955–961.
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Satya Widya*, 33(1), 29–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>