

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN MATERI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dewi Aswati¹, Herlina Usman², Prayuningtyas Angger Wardhani³

PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta¹

PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta²

PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta³

Dewiasw2016@gmail.com¹, herlina@unj.ac.id², prayuningtyassangger@unj.ac.id³

ABSTRACT

There is still a lack of enthusiasm for students to participate in social studies learning in class due to the lack of effective and interactive application of learning media. The purpose of this study is to identify and analyze the needs of developing Problem Based Learning-based quartet card media in the content of social science material at SDN Sudimara 07. The research method used is RnD based on the initial stages of the ADDIE model, namely Analysis by Borg and Gall. The instrument used in the study was a questionnaire sheet or closed questionnaire with a descriptive quantitative data type. Based on the results of this study, it was found that the results of the analysis were not sufficient enough media to increase students' understanding and motivation in social studies learning. Teachers need learning media that can attract students' attention and actively involve students in learning. Students need media that is collaborated with the right learning model to practice their independence and critical thinking skills. One of them is with Problem Based Learning Quartet Card learning media.

Keywords: learning media, quartet, social study

ABSTRAK

Masih kurangnya antusias siswa untuk ikut serta dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas dikarenakan masih minimnya pengaplikasian media pembelajaran yang efektif serta interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi serta menganalisis kebutuhan pengembangan media kartu kuartet berbasis *Problem Based Learning* dalam muatan materi ilmu pengetahuan sosial di SDN Sudimara 07. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD berdasarkan tahapan awal dari model ADDIE yaitu Analysis (analisis) oleh Borg and Gall. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar angket atau kuesioner tertutup dengan jenis data kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini didapati hasil analisis bahwa belum adanya media yang cukup memadai untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mengikutsertakan siswa secara aktif pada pembelajaran. Siswa membutuhkan media yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang tepat untuk melatih kemandirian

dan kemampuan berpikir kritisnya. Salah satunya dengan media pembelajaran Kartu Kuartet berbasis *Problem Based Learning*.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu kuartet, IPS

A. Pendahuluan

Saat ini zaman sudah memiliki teknologi yang semakin maju, peningkatan kualitas sumber daya manusia juga harus beriringan dengan perkembangan teknologi agar tidak terjadi ketertinggalan terutama dalam Pembangunan nasional. Pendidikan menjadi salah satu faktor meningkatkannya pembangunan nasional melalui tingginya kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Dengan Pendidikan yang memberikan solusi serta mengasah kemampuan memecahkan masalah akan mendukung Pembangunan nasional yang akan di masa depan (Triono, 2019). Dengan adanya pendidikan, manusia dapat meraih pengetahuan serta mengembangkan potensi keterampilan yang dimilikinya melalui proses pembelajaran (Wulandari & Sayekti, 2022). Pendidikan menjadi salah satu upaya dalam mempersiapkan peserta didik dengan berbagai problema yang akan dihadapi pada masa depan, menggali potensi yang dimiliki dengan

pemberian ilmu pengetahuan serta pelatihan keterampilan.

Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan pembauran dari beberapa bidang ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat. IPS memberikan konsep ilmu yang berfokus pada kehidupan manusia sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi dan mengatasi berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupannya. Untuk menghasilkan sumber daya yang memiliki kualitas harus didukung dengan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Ikhwanus Shofa dkk., 2020) pada penelitiannya berkata bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas baik dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran, salah satu bentuk fasilitas pendukung tersebut adalah media interaktif. Media interaktif dapat menyampaikan informasi abstrak dengan tepat dan dapat diterapkan langsung dalam

pembelajaran, serta dapat mendorong semangat belajar siswa dengan penggunaan tampilan media yang atraktif. Dapat diartikan dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu seorang guru untuk mempersiapkan media yang dapat memberikan penjelasan mengenai materi secara jelas dan menarik. Sesuai dengan hasil dari penelitian terdahulu (Daswinar, 2016) menyatakan adanya peningkatan partisipasi siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan media kartu di SDN 22 IV Koto Aur Malintang Kabupaten Padang Pariaman. Didapatkan hasil peningkatan sebanyak 25% dari perbandingan dua siklus yang dilakukan, dengan itu target penelitian telah tercapai. Dari hasil penelitian terdahulu, penulis menemukan bahwa minat belajar serta semangat siswa dalam ikut serta pada pelajaran IPS meningkat dengan adanya penggunaan media kartu dalam pembelajaran.

Pada kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah dasar masih kurang memberikan pengalaman langsung untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Kurangnya

media pembelajaran dan masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam penyajian materi menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya pembelajaran IPS di kelas. Seperti dikatakan oleh (Mahesti & Dewi Koeswanti, 2021) faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah keterampilan guru dalam menyajikan materi. Jika siswa hanya mendengarkan guru memberikan ceramah tanpa diikutsertakan dalam pembelajaran secara aktif maka kesempatan siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna sangat berkurang. Media pembelajaran IPS masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran, media yang digunakan sebatas buku paket saja sehingga menyebabkan perilaku siswa yang mudah bosan, tidak tertarik, serta kurang mengerti dengan pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan bahwa perlu adanya pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penerapan media yang dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

untuk peserta didik. Media kartu kuartet menjadi salah satu media interaktif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. (Ruliandita dkk., 2021) Mengatakan penggunaan media kartu bergambar dapat menarik minat dan perhatian peserta. Kartu kuartet merupakan kartu bergambar yang dapat dijadikan media pembelajaran dalam bentuk permainan, kartu ini memiliki beberapa jumlah kartu bergambar dengan keterangan mengenai gambar tersebut dan dimainkan dengan mengelompokkan 4 kartu dengan sub judul berbeda-beda (Samsiyah dkk., 2021). Penggunaan kartu dengan tampilan menarik dan berbentuk permainan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

IPS sebagai mata pelajaran yang materinya terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial menjadikan guru perlu membuat pengajaran yang terpadu sehingga sekat antar disiplin ilmu tidak terlihat dengan jelas dan setiap pembelajaran memiliki saling keterkaitan. Sehubungan dengan hal tersebut guru juga dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi untuk ikut serta secara aktif di

dalam pembelajaran. (Sari & Rosidah, 2023) Mengatakan dengan menggunakan model pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengarahkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan pendapatnya. Penggunaan model pembelajaran dapat memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dan mengasah kemampuannya dalam berpikir dapat menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran IPS. Menurut (Huda & Abduh, 2021) menyatakan kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri dengan menemukan, menyelidiki sendiri masalah yang ditemukan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkannya dapat didukung dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan model ini pembelajaran tidak hanya akan berlangsung secara searah dengan guru memberikan materi dan siswa menerima seperti pada model konvensional.

Model PBL ini memiliki tahapan yang diawali dengan pengenalan masalah kepada peserta didik, setelahnya peserta didik diminta untuk

mengidentifikasi masalah, selanjutnya peserta didik diarahkan untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menyamakan pemahaman tentang masalah, lalu peserta didik mendiskusikan serta merancang solusi untuk penyelesaian masalah yang akan dicapai diakhir pembelajaran. Langkah berikutnya peserta didik mengintegrasikan berbagai pengetahuan dari berbagai sumber yang bisa diperoleh baik dari buku, hasil penelitian, internet maupun sumber pengetahuan lainnya (Kristiana & Radia, 2021). Dengan model pembelajaran yang terfokus pada pemecahan masalah ini, siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritisnya saat bertukar pikiran, melatih kedisiplinan, dan kemandirian belajar untuk menemuka solusi dari permasalahan yang disajikan dengan menyusun pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki. Pada penelitian (Halimah dkk., 2023) menunjukkan keberhasilan dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Tingkat Sekolah Dasar dengan hasil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan

kemampuan berfikir kritis yang semula mata pelajaran IPA dari kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75 setelah menggunakan model pembelajaran tersebut terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap siklusnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menentukan media kartu kuartet untuk dianalisis kebutuhannya dalam pembelajaran IPS. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai langkah awal pengumpulan informasi yang akan dianalisis guna merancang media pembelajaran kartu kuartet yang berbasis *problem based learning* agar sesuai dengan kebutuhan yang ada. Analisis dilakukan dengan studi lapangan dengan mengumpulkan informasi dan mencermati kebutuhan penggunaan media pada kegiatan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan artau Research and Development (RnD). Penelitian dan pengembangan (RnD) adalah proses penelitian yang dilakukan guna menemukan dan mengembangkan produk Pendidikan yang ada di lapangan dengan tujuan untuk menyempurnakan produk

tersebut dan mengatasi hambatan kekurangan yang ditemukan sebelumnya (Umar dkk., 2023). Model penelitian yang dipilih adalah model ADDIE untuk mendukung penelitian ini. Model ADDIE adalah model penelitian yang di dalamnya mencakup proses pengembangan serta pengujian dan revisi sebuah produk sehingga hasilnya telah memenuhi kriteria baik, teruji secara empiris, dan tidak memiliki kekurangan lagi. Disusun dengan urutan-urutan proses yang sistematis dalam usaha penyelesaian masalah yang terjadi berkaitan dengan sumber belajar agar tersedia sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Diah Masturah dkk., 2018).

Model ini berisi lima Langkah penelitian yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Sesuai dengan langkah tersebut, penelitian ini ditujukan untuk melaksanakan langkah awal dari pengembangan yaitu analisis. Tahap analisis ini dilakukan secara menyeluruh mengenai kebutuhan penggunaan media kartu "Kuartet" agar perancangan dapat sesuai dengan karakter dan gaya belajar

peserta didik. Analisis dilakukan dengan instrumen yang digunakan berupa lembar angket atau kuesioner tertutup pada sample siswa kelas 4 di SDN Sudimara 7 sejumlah 20 siswa dan 5 guru. Bentuk lembaran angket yang disebar berupa beberapa pertanyaan tertulis, dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari pengalaman yang dialami responden (Siyoto & Sodik, 2015). Data yang didapatkan dianalisis menggunakan Teknik analisis kuantitatif deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Data untuk menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran Kartu Kuartet berbasis *Problem Based Learning* (PBL) didapatkan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan pengisian angket oleh 20 peserta didik kelas VI dan 5 guru di SDN Sudimara 07. Butir pertanyaan pada angket analisis kebutuhan guru dan siswa meliputi indikator kebutuhan terhadap media pembelajaran pada mata Pelajaran IPS yang sesuai karakteristik dan gaya belajar siswa. Indikator pertanyaan ini dibagi atas 10 butir pertanyaan untuk guru dan untuk siswa. Pertanyaan ini berkaitan

dengan keadaan saat proses pembelajaran dan media pembelajaran. Indikator kuesioner yang diberikan dalam bentuk tertulis dapat dilihat pada *Tabel 1*.

Tabel.1 Angket Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi IPS di kelas?	50%	50%
2.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	100%	0%
3.	Jika "Ya" Apakah media tersebut dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan?	60%	40%
4.	Apakah di dalam pembelajaran guru senang melakukan pembelajaran kelompok?	70%	30%
5.	Apakah guru sudah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning pada pembelajaran?	50%	50%
6.	Apakah siswa memiliki semangat yang tinggi dalam belajar IPS?	60%	40%
7.	Apakah perlu adanya media pembelajaran untuk pembelajaran IPS?	100%	0%
8.	Apakah guru menyukai pembelajaran berbasis permainan di kelas?	100%	0%
9.	Apakah guru mengetahui apa itu permainan kartu kuartet?	100%	0%
10.	Apakah guru menyukai jika pembelajaran IPS menggunakan media permainan kartu kuartet?	100%	0%

Berdasarkan hasil analisis angket atau kuesioner yang telah diisi

oleh 5 guru dari SDN Sudimara 07, dapat diidentifikasi bahwa 50% guru masih memiliki kesulitan untuk melakukan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang efektif dan menarik untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran sudah banyak digunakan guru walaupun belum mencakup seluruh materi yang ada. Namun 40% guru mengatakan media yang digunakan belum dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang masih 50% dan pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional menyebabkan kurangnya semangat siswa dalam melakukan pembelajaran IPS. Guru 100% sangat setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan yaitu Media Kartu Kuartet yang berbasis *Problem Based Learning* untuk memudahkan serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPS.

Tabel.2 Angket Kebutuhan Peserta didik.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian menyukai pelajaran IPS?	85%	15%
2.	Apakah Pelajaran IPS	50%	50%

	di kelas terasa menyenangkan?		
3.	Apakah kalian merasa kesulitan mengerti materi Pelajaran IPS?	45%	55%
4.	Apakah kalian senang belajar dalam kelompok?	90%	10%
5.	Apakah guru kalian menggunakan media pembelajaran saat mengajar di kelas?	90%	10%
6.	Jika "Iya" apakah media pembelajaran yang digunakan menambah pemahaman kalian?	55%	45%
7.	Apakah kalian pernah memainkan permainan kartu?	75%	25%
8.	Apakah kalian mengetahui apa itu permainan kartu kuartet?	75%	25%
9.	Apakah kalian senang jika belajar menggunakan permainan?	100%	0%
10.	Jika pada saat belajar IPS kalian menggunakan media permainan kartu kuartet dengan berkelompok, apakah kalian akan termotivasi dan semangat dalam belajar IPS?	70%	30%

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 20 siswa kelas VI dari SDN Sudimara 07 yang ada pada Tabel 2, diketahui 85% menyukai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan 70% merasakan suasana kelas yang menyenangkan pada saat pembelajaran IPS. Namun diketahui sebanyak 55% siswa masih sulit memahami materi pembelajaran IPS yang diberikan. 90 % siswa merasakan penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran

menambah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, dan 90% siswa senang dengan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Siswa juga sangat menyukai pembelajaran yang berbasis permainan sesuai dengan data 100% dari siswa mengatakan senang dengan permainan. Dan 60% siswa mengatakan penggunaan media permainan kartu Kuartet dengan berkelompok akan menambah motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Pembahasan

Analisis kebutuhan media pembelajaran Kartu kuartet berbasis *Problem Based Learning* pada muatan materi IPS SD dirancang berdasarkan latar belakang yang ada pada pendahuluan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan penyebaran angket kepada 5 orang guru pada SD Negeri Sudimara 07. Hasil data yang didapat dari pengisian angket atau kuesioner mengenai analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran dapat dianalisis dari jawaban para guru di pertanyaan pertama bahwa terkadang

guru masih kesulitan untuk menyampaikan materi Pelajaran IPS agar tersampaikan dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa dikarenakan materi yang terlalu banyak. Pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran walaupun belum mencakup seluruh muatan materi yang diharuskan pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi masih berupa papan tulis, Power Point, dan Video pembelajaran yang diambil dari platform YouTube. Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang pada pembelajaran IPS, media yang digunakan masih bersifat Teacher centered sehingga belum memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran. Untuk muatan materi IPS di sekolah ini masih belum tersedia media pembelajaran yang memadai kebutuhan siswa. Media pembelajaran sebagai komponen terpadu dari sistem pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu guru (Sianipar dkk., 2023). Tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, media pembelajaran juga membantu dalam menciptakan

pembelajaran yang lebih bermakna untuk siswa.

Untuk memberikan pembelajaran IPS yang bermakna bagi peserta didik, kegiatan pembelajaran IPS di SD tidak bisa dilakukan individu oleh peserta didik, karena memuat dan mengandung aspek keterampilan sosial sehingga perlu adanya kegiatan belajar kelompok dalam pembelajaran IPS (Ruliandita dkk., 2021). Pembelajaran kelompok dinilai cocok untuk dilakukan pada pelajaran IPS di kelas, pembelajaran bisa berupa diskusi dan tukar pikiran sesama teman sebaya untuk mengasah kemampuan berpikir siswa. Di kelas IV SDN Sudimara 07 guru banyak melakukan pembelajaran kelompok baik dengan kelompok kecil ataupun kelompok besar. Pembelajaran kelompok erat kaitannya dengan model pembelajaran Problem Based Learning. Model ini memiliki langkah pembelajaran dengan mengorganisasikan siswa belajar dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah yang diberikan dengan melakukan diskusi dan mencari solusi dengan berbagai pengetahuan yang dimiliki siswa (Dewi & Wardani, 2019). Berdasarkan hasil angket yang

diperoleh diketahui beberapa guru sudah menggunakan model ini pada pembelajarannya di kelas. Namun dengan media yang belum memadai, keaktifan siswa masih kurang dalam pembelajaran karena merasa bosan. Sesuai yang dikatakan oleh (Neteria dkk., 2020) pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna serta menyenangkan untuk peserta didik dapat dibentuk dengan menghadirkan media yang tepat. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang sesuai kebutuhan, dan gaya belajar siswa serta dapat menarik perhatian siswa sehingga semangat belajarnya meningkat. Media dapat membantu proses penyajian materi saat pembelajaran sehingga dapat meminimalkan kemungkinan kejenuhan siswa dalam belajar. Pada hasil angket bisa diketahui bahwa guru sangat setuju dengan adanya media berbentuk kartu permainan yang berbasis *Problem Based Learning* untuk digunakan dalam pembelajarn IPS guna meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil data dari pengisian angket atau kuesioner analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran Kartu Kuartet berbasis *Problem Based Learning* yang telah

diisi oleh peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik sebenarnya menyukai mata Pelajaran IPS namun karena pembelajaran yang belum efektif dan menarik sehingga siswa terkadang masih sulit memahami materi Pelajaran IPS yang diajarkan. Beberapa peserta didik merasa pembelajaran IPS dilakukan dengan suasana yang tidak menyenangkan, dan membosankan sehingga mereka tidak tertarik untuk ikut serta dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran peserta didik masih ada yang kurang aktif. Penggunaan media pembelajaran berbentuk 2 dimensi belum cukup untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dan belum dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa akan masalah kehidupan sehari-hari. Pembelajaran. (Mukaromah, 2020) Mengatakan media yang tepat adalah media yang dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, media dapat memberi kesempatan siswa untuk melakukan interaksi langsung dengan lingkungan dan melakukan pengamatan untuk menyamakan persepsi atau konsep dasar yang sesuai dengan keadaan aslinya.

Siswa pada hasil angket diketahui senang jika pembelajaran dilakukan dengan permainan. Sejalan dengan (Patmawati dkk., 2023) yang mengatakan bahwa bermain lebih disenangi siswa daripada belajar. Dengan itu untuk menambah pemahaman serta meningkatkan semangat siswa dalam ikut serta secara aktif pada pembelajaran dibutuhkan media permainan yang digemari siswa. Kartu kuartet merupakan kartu permainan bergambar yang sering dimainkan oleh siswa. Kartu kuartet termasuk kedalam media visual konkrit yang dapat diberikan kepada siswa untuk memberikan gambaran pada suatu materi secara konkrit. Dengan penggunaan media visual konkrit ini menurut (Arifiyanti dkk., 2021) akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media kartu kuartet sangat sederhana dan hampir mirip dengan permainan kartu kuartet biasanya, kartu kuartet memiliki isi 32 kartu dengan pembeda kartu satu dengan kartu lainnya adalah kode dari tiap-tiap 4 kartu yang berbeda. Dengan media permainan seperti ini siswa dapat mengasah konsentrasi dan kemampuan berpikir kritisnya. Kartu kuartet juga memiliki tampilan

yang bervariasi dan antraktif sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk memainkannya dan termotivasi untuk belajar menggunakannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil angket atau kuesioner yang diberikan dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran kartu Kuartet berbasis *Problem Based Learning* menyatakan bahwa media tersebut dibutuhkan oleh guru dan siswa. Hal ini menandakan bahwa media yang ada dan sudah digunakan belum cukup mampu untuk memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa. Media yang digunakan belum dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang tepat dan sesuai, sehingga 45% siswa masih merasa kesulitan dan tidak termotivasi dalam pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran konkret yang dapat menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman langsung dengan siswa ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga diperlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan adanya media pembelajaran

Kartu Kuartet berbasis *Problem Based Learning* pada muatan materi IPS kelas IV SD diharapkan menjadi Solusi bagi guru dan siswa di SDN Sudimara 07.

DAFTAR PUSTAKA

Arifiyanti, D., Hariyatmi, & Supriyanto. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Berat Benda Melalui Media Konkret Pada Siswa Kelas II Semester Genap SDN 01 Tawangmangu. *Educatif : Journal of Education Research*, 3(4), 70–77.

<http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>

Daswinar. (2016). Peningkatan Partisipasi Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS Melalui Media Kartu Di SDN 22 IV Koto Aur Malintang. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(1), 5–13. <http://jurnal.konselingindonesia.com>

Dewi, T. A., & Wardani, N. S. (2019). Peningkatan hasil belajar tematik melalui pendekatan *problem based learning* siswa kelas 2 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 234–242.

Diah Masturah, E., Putu Putrini Mahadewi, L., & Hamonangan Simamora, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada

Mata Pelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Nomor 2).

Halimah, S., Usman, H., & Maryam, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di Sekolah Dasar. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(6), 403–413.

<https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207>

Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1547–1554.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.973>

Ikhwanus Shofa, M., Wayan Redhana, I., & Prima Juniartina, P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Argument Mapping. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1).

Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 818–826.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1). <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Patmawati, M., Sahari, S., & Hunaifi, A. A. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Materi Faktor Penjajahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 6.
- Ruliandita, F., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 851–859. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Samsiyah, S., Hermansyah, & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2).
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1).
- Sianipar, M., Fahrurrozi, & Herlina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5.
- Siyoto, S., & Sodik, A. M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup, Ed.). Literasi Media Publishing.
- Triono, D. (2019). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 05.

<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>

Umar, Purwanto, M. B., & Ai Firdaus, M. M. (2023). Research and Development: As the Primary Alternative to Educational Research Design Frameworks. *Journal of English Language and literature*, 8(1), 73–82. <https://doi.org/10.37110/jell.v8i1.172>

Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6428–6436. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3258>