

PENGEMBANGAN KARTU BUDAYA INDONESIA (KABUSA) PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Intan Cahyati¹, Neta Dian Lestari², Sylvia Lara Syaflin³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

intancahyati73@gmail.com , neta_obyta@yahoo.com, sylvialaras@gmail.com

ABSTRACT

The problem with this research is that students have difficulty understanding the material on the forms of cultural diversity in Indonesia, especially on the island of Sumatra, as well as the lack of use of learning media. This research aims to produce learning media for Indonesian cultural cards (kabusa) that are valid, practical and effective. The method used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The research results showed that the Indonesian cultural card learning media (kabusa) that was developed met the "Very Valid" criteria because it obtained a validity value of 81.61%. Based on the one to one evaluation trial, it obtained a practicality score of 90% for the "Very Practical" criteria and based on the small group evaluation trial it obtained a score of 87.81% for the "Very Practical" criterion. Based on field test trials from student test questions, an N-Gain value of 0.7755 was obtained for the "High" criteria and an N-Gain percent value of 77.512%, which means the use of Indonesian cultural card media (kabusa) with the criteria "Effective" for use.

Keywords: ADDIE, KABUSA, elementary school

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini siswa kesulitan memahami materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya dipulau Sumatra serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) yang dikembangkan masuk kriteria "Sangat Valid" karena memperoleh nilai kevalidan 81,61%. Berdasarkan uji coba *one to one evaluation* memperoleh nilai kepraktisan 90% kriteria "Sangat Praktis" dan berdasarkan uji coba *small group evaluation* memperoleh nilai 87,81% kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan uji coba *field test* dari tes soal siswa diperoleh nilai N-Gain 0,7755 kriteria "Tinggi" dan nilai N-Gain persen 77,512% yang berarti penggunaan media kartu budaya Indonesia (kabusa) dengan kriteria "Efektif" untuk digunakan.

Kata Kunci: ADDIE, KABUSA, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kementerian	Negara	kegiatan dalam melatih karakter
Pendidikan sudah mengembangkan		untuk semua jenis tingkat pendidikan.
		Grand Strategy menjadikan petunjuk

praktis dan teoritis dalam mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi setiap tingkat pendidikan (Surmana, Lestari, Valianti, Sasongko, Kristiawan, & Danim, 2022).

Pendidikan adalah upaya sadar dalam mengajari peserta didik dan melatih peserta didik untuk persiapan di masa depan. Diketahui bahwa pendidikan IPS telah ada dari awal peserta didik memasuki Sekolah Dasar (Fauziah, Lestari, Rustini, & Arifin, 2022, p. 90).

Sebagaimana dikemukakan oleh (Shodiq Ansori 2014), proses pendidikan merupakan bagian penting dalam perwujudan budaya daerah dalam pembelajaran, khususnya dengan proses pembelajaran IPS (Sumarni, Jewarut, & Lumbantobing, 2023, p. 133).

Dalam hal pembelajaran, tidak semua yang dipelajari oleh siswa bersifat konkret. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memerlukan perhatian terhadap kebutuhan anak umur 6 hingga 12 tahun. Menurut piaget, anak umur 7 hingga 12 tahun berada pada tingkat operasional konkrit dalam perkembangan intelektual atau kognitifnya. Mereka melihat dunia secara keseluruhan dan berpikir

bahwa tahun depan masih jauh. Mereka mementingkan hal-hal masa saat ini dan konkrit, bukan masa depan dan hal-hal abstrak yang mereka belum ketahui. Padahal muatan IPS penuh informasi yang sifatnya pesan abstrak (Setiawan & Lubis, 2022, p. 28).

Pembelajaran IPS mencakup kegiatan masyarakat dan ilmu sosial yang bertujuan dalam pendidikan. Pendidikan IPS di SD secara menyeluruh supaya siswa mendapatkan pengetahuan sosial, siswa mempunyai kemampuan dalam memecahkan masalah dilingkungan masyarakat (Wiguna, 2023) dalam (Ningsih & Gunansyah, 2023, p. 858).

IPS merupakan ilmu sosial yang diajarkan baik di Sekolah Dasar maupun tingkat tinggi. Fokus pendidikan IPS yakni pada aspek praktis dari mempelajari, meneliti, dan menganalisis masalah sosial masyarakat. Keluasan pelajaran ini menyesuaikan dengan jenjang pendidikan di tingkat masing-masing (Febriani, 2021, p. 63).

Menurut Saidiharjo, IPS merupakan bidang studi yang berasal dari perpaduan berbagai bidang ilmu sosial yang berbeda. Karena mempunyai karakteristik yang sama

maka perpaduan ini dapat dilakukan. Oleh sebab itu, IPS dipahami sebagai gabungan dari bidang ilmu sosial yang tak terpisah yang diajarkan secara sistematis (Zuhroh, Efiyanti, Lathif, & dkk, 2021, p. 11).

Pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan dan menciptakan produk, baik seperti bahan, alat, media atau strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan yang ditujukan untuk pembelajaran dilaboratorium atau di kelas (Febrianto & Puspitaningsih, 2020, p. 3). Dalam hal ini guru perlu mengembangkan media yang kreatif pada proses pembelajaran karena pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang terlalu banyak teori sehingga membuat siswa merasa bosan.

Banyak sekali kemudahan mengajar yang diperoleh guru ketika dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat pengajarannya. Karena fungsi media tidak hanya sebagai alat pengajaran saja, tetapi juga salah satu cara supaya siswa dapat aktif saat pembelajaran berlangsung dikelas (Mukarromah & Andriana, 2022, p. 44).

Dalam hal ini guru perlu mengembangkan media yang kreatif

pada proses pembelajaran karena pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang terlalu banyak teori sehingga membuat siswa merasa bosan. Media adalah penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga media disebut dengan sarana penyampai informasi pendidikan. Media merupakan alat informasi penyampai pesan, tentu bermanfaat bila diikutsertakan dalam pembelajaran (Shoffa, et al., 2021, p. 1).

Media pembelajaran menjadi alat yang menunjang proses belajar didalam ataupun diluar kelas. Selanjutnya, menjadi sumber belajar atau media fisik yang memuat pendidikan dilingkungan siswa yang merangsang belajar siswa pada pembelajaran (Khaira, 2020, p. 40).

Media pembelajaran juga sebagai alat yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran agar membantu menyampaikan informasi pembelajaran dalam format apapun, bahkan dalam bentuk materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi tertentu dan berperan sebagai mediator dalam proses belajar mengajar. Sebagai tujuan pembelajaran mempunyai kelebihan dalam memperjelas pesan,

mengatasi keterbatasan, serta mengaktifkan pembelajaran (Arifannisa, et al., 2023, p. 7).

Media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan informasi dari guru ke siswa. Jika lingkungan-lingkungan belajar disusun secara teratur maka tujuan pembelajaran dapat tercapai seefektif mungkin (Saleh, Syahrudin , Saleh , Azis, & Sahabuddin, 2023, p. 6).

Serta menurut Aqib, media pembelajaran yaitu sesuatu hal yang dipakai dalam menyampaikan informasi atau pesan dan dapat merangsang kemampuan pemikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa (Hasan, et al., 2021, p. 28).

Menurut Rohani dalam (Trisiana, 2020, p. 33) mengemukakan tentang fungsi media pembelajaran antara lain: memperkaya dan melengkapi informasi pada saat kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, menambah variasi saat menyajikan materi, menambah pemahaman ilmu yang sebenarnya, memberikan kesempatan ke siswa untuk memilih kegiatan belajar yang

sesuai keterampilan, bakat, dan minatnya, mudah dimengerti dengan pesan yang menarik (informasi sangat berkesan dan tidak mudah untuk dilakukan).

Media pembelajaran berfungsi untuk intruksi karena harus membuat siswa berpartisipasi dalam aktivitas nyata dan dalam pikiran mereka. Untuk membuat intruksi yang efektif, materi dirancang dengan cara psikologis dan sistematis dilihat dari perspektif prinsip belajar. Media pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memenuhi kebutuhan siswa (Sapriyah, 2019, p. 474).

Fungsi media pembelajaran telah dijelaskan oleh pendapat lain bahwa fungsi media pembelajaran berasal dari dua elemen yakni proses pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses interaksi dan komunikasi antar siswa. Komunikasi adalah proses pembelajaran karena informasi yang berasal dari guru kepada siswa juga termasuk dalam fungsi media pembelajaran (Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, & Tanzila, 2020, p. 38).

Untuk mempermudah siswa mempelajari materi bentuk keragaman budaya di Indonesia pada

pulau Sumatra mata pelajaran IPS dapat memakai media saat pembelajaran. Dengan ini, guru harusnya memanfaatkan media pembelajaran sesuai materi pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi nantinya dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran. Pada pembelajaran IPS, media pembelajaran yang cocok digunakan media kartu.

Dengan mengingat budaya Indonesia, kita dapat membangkitkan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia. Dengan demikian dapat dicapai melalui pendidikan bagi siswa SD. Siswa SD merupakan kelompok sasaran yang lebih mudah dikendalikan. Mempelajari IPS merupakan cara dalam memperluas pengetahuan dan kecintaan terhadap budaya Indonesia (Rohmatilahi, Kholisah, Arifin, & Wahyuningsih, 2022).

Kebudayaan adalah bagian penting di kehidupan masyarakat. Budaya merupakan istilah yang menggambarkan cara sekelompok orang meliputi cara orang melakukan sesuatu (Aprianti, Dewi, & Furnamasari, 2022, p. 995). Setiap daerah di Indonesia khususnya

dipulau Sumatra mempunyai ciri khas budayanya sendiri. Mulai dari rumah, pakaian, tarian adat, dan makanan khas.

Media pembelajaran pada pembelajaran IPS yang sesuai yaitu dengan media kartu berbasis kuartet pada materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya di pulau Sumatra.

Media kartu kuartet adalah media permainan kartu yang mempunyai seri mencakup gambar, teks keterangan yang menerangkan gambar pada kartu (Prameswari, et al 2022) dalam (Yasin & Susanti, 2023).

Media kartu kuartet ialah media yang dicetak dengan gaya visual karena media yang dihasilkan berupa warna, gambar, serta rangkuman teks yang disusun pada kartu serta materi berupa teks yang akan disampaikan (Saputri, Syaflin, & Junaidi, 2022, p. 316).

Menurut Sukamelang, kartu kuartet adalah jenis permainan berisi kartu bergambar yang masing-masing memiliki keterangan berisi teks tulisan yang menjelaskan gambar pada kartu (Sulastri, Saleh, & Sunanih, 2020, p. 488).

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan pada saat wawancara

dan observasi di SD Negeri 231 Palembang pada tahun ajaran 2023/2024, permasalahan saat proses pembelajaran adalah terbatasnya media pembelajaran terhadap pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, media yang dipakai seperti media gambar cetak terhadap pembelajaran IPS dan siswa kurang tahu tentang keragaman budaya yang ada di pulau Sumatra. Berdasarkan hal diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) pada pembelajaran IPS di SD dengan materi bentuk keragaman budaya di Indonesia terdiri dari makanan khas, rumah adat, tarian, dan pakaian adat khususnya di pulau Sumatra. Media kartu adalah media yang digunakan dengan cara bermain sambil belajar, hal ini sangat cocok untuk diajarkan pada siswa kelas IV yang siswanya senang belajar sambil bermain. Agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat saling terkait supaya membantu guru mencapai pembelajaran yang lebih baik. Pengembangan ini menjadi solusi dengan memberikan materi lengkap tentang bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya di pulau Sumatra. Pengembangan media

pembelajaran tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman dan memudahkan dalam memahami isi pelajaran.

Kemudian, dalam penjelasan tersebut diuji cobakan dengan salah satu media kartu budaya Indonesia (kabusa). Dengan demikian, dengan adanya media kartu budaya Indonesia (kabusa) agar membantu guru saat mengajarkan materi pembelajaran dan membantu siswa saat memahami materi. Media pembelajaran ini juga dilakukan dengan cara belajar sambil bermain agar siswa tidak bosan saat proses pembelajaran.

Penelitian yang mendukung pada topik permasalahan ini adalah penelitian dari (Giwangsa, 2021) hasil penelitian ini ditemukan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan pada materi keragaman budaya di Indonesia dan siswa merasa senang dalam belajar serta kartu kuartet mudah digunakan siswa.

Alasan lain peneliti mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) adalah karena permainan kartu sangat populer dikalangan anak-anak karena kartu sangat efektif untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Media

kartu adalah media berbentuk kartu gambar yang mempunyai ukuran, gambar dapat dibuat dengan tangan atau difoto, dan gambar pada kartu memuat pesan yang berisi informasi tentang setiap gambar (Jumriati, Sugianti, & Syahrir, 2023, p. 32).

Dengan permainan kartu budaya Indonesia (kabusa) ini, maka suasana belajar akan sangat seru dan menyenangkan. Siswa dapat belajar nama provinsi, ibukota, rumah, tarian, pakaian adat, dan makanan khas serta budaya khasnya di 10 provinsi yang ada di pulau Sumatra. Selain itu peneliti tertarik mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) karena media ini berupa kartu permainan yang berisi tentang bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra yakni: pakaian, tarian, rumah adat, dan makanan khas. Setiap kartu berisi satu tema provinsi di pulau Sumatra dengan empat keragaman di provinsi tersebut yang terdapat keterangan yang menjelaskan gambar pada kartu. Kartu ini memiliki 4 pasang yang nantinya siswa harus mengumpulkan satu kartu dengan tiga kartu lainnya sesuai provinsi. Dengan demikian kartu budaya Indonesia (kabusa) sangat sesuai

dengan materi bentuk keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) selain berisi gambar dan warna yang menarik serta dilengkapi materi pembelajaran yaitu kartu budaya Indonesia (kabusa) tidak memerlukan listrik. Dengan demikian media kartu budaya Indonesia (kabusa) dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan masalah ini, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Kartu Budaya Indonesia (kabusa) Pada Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Pada desain penelitian ini dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Metode penelitian ini ialah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tempat penelitian di SD Negeri 231 Palembang pada siswa kelas IV. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes hasil

belajar. Jenis data pada penelitian ini menggunakan hasil uji coba kemudian diperoleh dengan analisis data masing-masing kriteria. Menggunakan teknik analisis data seperti teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu antara lain *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Tahap *Analisis*

Tahap awal *analysis*, yaitu analisis kebutuhan saat observasi dan wawancara di SD Negeri 231 Palembang ditemukan hasil bahwa siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran karena terbatasnya materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya dipulau Sumatra dalam buku siswa, serta kurangnya media nyata saat pembelajaran yang biasanya dengan media gambar yang menjadikan siswa kesulitan memahami materi serta proses pembelajaran menjadi membosankan. Setelah itu, analisis materi pelajaran ditemukan jika

materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya dipulau Sumatra perlu media interaktif supaya siswa lebih mudah memahami materi serta aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Dan juga guru kelas belum pernah menggunakan media kartu pada pembelajaran IPS.

2. Tahap *Design*

Setelah tahap analisis kebutuhan, setelah itu mendesain produk. Hal-hal perlu dipersiapkan dalam melakukan pengembangan kartu budaya Indonesia (kabusa) ini, diantaranya yaitu menyusun GBIM (Garis Besar Isi Media) yang terdiri dari indikator, kompetensi awal, sumber dan materi pokok. Pada materi pokok difokuskan materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya di pulau Sumatra. Kemudian *flowchart* adalah desain alur berfikir dari isi media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) supaya mudah dipahami. Kemudian *storyboard* adalah tabel berupa gambaran alur cerita produk yang nantinya dikembangkan. Produk didesain dengan aplikasi Canva dan Pinterest. Setelah rancangan desain selesai, peneliti melakukan tahap pencetakan.

Media yang didesain ini terdiri dari kotak kartu dan kartu, diantaranya: (1) Kotak kartu yang tampilan depannya bertuliskan "KARTU BUDAYA INDONESIA (KABUSA) sedangkan tampilan belakang kartu berisi biodata peneliti, (2) satu kartu yang tampilan depannya berisi aturan permainan kartu sedangkan tampilan belakang berisi tentang keterangan kartu, (3) 40 kartu yang berisi 10 provinsi di pulau Sumatra yang terdiri dari nama provinsi, ibukota, gambar serta keterangan gambar, setiap provinsi ada 4 kartu yang terdiri dari tarian, rumah, pakaian adat, dan makanan khas, (4) 33 kartu pertanyaan.

3. Tahap *Development*

Tahap ini bertujuan menghasilkan produk dan memvalidasi produk dengan ahli validator terpilih. Tahap ini merancang produk media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) menggunakan aplikasi *Canva* dan *Pinterest*. Aplikasi desain ini cukup sederhana sehingga mudah digunakan pemula. Hasil kartu budaya Indonesia (kabusa) agar memudahkan siswa memahami materi serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah media kartu

budaya Indonesia (kabusa) selesai. Setelah itu divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 1 Hasil Keseluruhan Uji Validitas

No	Keterangan	Skor (%)
1	Validasi Media	80,07%
2	Validasi Materi	80,55%
3	Validasi Bahasa	84,22%
Jumlah		244,84
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		81,61%

Berdasarkan hasil keseluruhan uji validitas media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) mendapatkan skor rata-rata validasi media 80,07%, hasil skor rata-rata validasi materi 80,55%, dan hasil skor rata-rata validasi bahasa 84,22%. Jadi, hasil keseluruhan uji validitas mendapatkan nilai 81,61% dan produk dikatakan "Sangat Valid" menjadikan produk sangat layak untuk digunakan.

Media dinyatakan valid jika mendapatkan presentase hasil 61%-100% sedangkan media dinyatakan sangat valid jika mendapatkan presentase hasil 81%-100%.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Mariani & Setiawati, 2022) ditemukan hasil bahwa tingkat validitas kartu kuartet ASEAN memperoleh skor rata-rata 97% yang

berarti media kartu kuartet dinyatakan sangat valid.

4. Tahap Implementation

Tahap ini adalah tahap untuk mengetahui kepraktisan media kartu budaya Indonesia (kabusa). Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan media dilingkungan belajar siswa. Uji coba kepraktisan dilakukan di SD Negeri 231 Palembang pada siswa kelas IVB dengan menggunakan uji coba *One to One Evaluation* dan *Small Group Evaluation*.

Tahap *One to one Evaluation* mendapatkan hasil akhir 90% dengan kriteria "Sangat Praktis". Tahap ini menguji cobakan 3 siswa serta siswa juga menuliskan komentar bahwa mereka menyukai media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa).

Sedangkan tahap *Small Group Evaluation* mendapatkan hasil akhir 87,81% dengan kriteria "Sangat Praktis". Tahap ini menguji cobakan 8 siswa serta siswa juga menuliskan komentar bahwa mereka menyukai media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa). Maka media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) ini sudah baik untuk diujicobakan didalam kelas tanpa revisi.

Berdasarkan hasil diatas, hal ini sejalan dengan penelitian dari (Latifah, Idris, & Prasrihamni, 2023) ditemukan hasil bahwa media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi dengan kategori sangat praktis untuk digunakan.

5. Tahap Evaluation

Tahap ini adalah tahap akhir agar mengetahui keefektifan produk dari media kartu budaya Indonesia (kabusa) dan menilai kualitas produk setelah dilakukan revisi. pada tahap evaluasi ini mendapatkan hasil nilai N-Gain Score berjumlah 15,51 dalam kriteria "Tinggi" karena memiliki rata-rata N-Gain 0,7755 karena lebih dari 0,7 dan skor N-Gain persen efektivitas 1.550,24 dan memiliki rata-rata 77,512% dan lebih dari 76% yang berarti media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) "Efektif" untuk digunakan. Nilai pengetahuan siswa diperoleh berdasarkan tes soal yang diberikan sebelum dan sesudah media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) digunakan. Tes soal ini berjumlah 10 soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil diatas, hal ini sejalan dengan penelitian dari (Sulistyono & Choirunnisa, 2024)

ditemukan hasil bahwa media mencapai 0,73 dengan kategori “Tinggi”.

Media pembelajaran ini mempunyai dampak yang baik bagi siswa contohnya siswa bisa mengetahui budaya di pulau Sumatra, siswa yang awalnya pendiam dapat berinteraksi dengan temannya. Media pembelajaran ini sangat membantu dalam membangun kerja sama dan saling bertukar pendapat pada siswa. Media pembelajaran ini juga tidak membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran karena siswa selain belajar juga sambil bermain serta media kartu budaya Indonesia (kabusa) memberikan antusias siswa saat pembelajaran dan media ini dilakukan secara berkelompok yang membuat adanya interaksi antar siswa. Pada tanggapan yang diberikan siswa bahwa siswa menyukai dan senang ketika belajar menggunakan media kartu budaya Indonesia (kabusa).

Berdasarkan hal ini, kelebihan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) adalah media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) memudahkan siswa, karena dapat dipakai kapanpun dan

dimanapun dan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman bermakna untuk siswa. Alasan peneliti mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) Karena siswa kelas IV sangat senang bermain. Maka peneliti mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) agar siswa belajar sambil bermain. Kartu budaya Indonesia (kabusa) juga dapat dilihat, diraba, dipegang, serta berisi gambar animasi dan memiliki warna yang menarik yang membuat siswa tertarik dan suka. Dengan demikian, maka suasana belajar tidak membosankan.

Sebelumnya, media pembelajaran kartu belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan kartu budaya Indonesia (kabusa). Hal ini menjadi solusi peneliti untuk mengembangkan dan menghasilkan kartu budaya Indonesia (kabusa) yang valid, praktis, dan efektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan ini didapatkan kesimpulan bahwa hasil

pengembangan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) di SD Negeri 231 Palembang ini dikatakan "Sangat Valid", karena mendapatkan nilai kevalidan sebesar 81,61%. Dan hasil dari pengembangan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) di SD Negeri 231 Palembang dikatakan "Sangat Praktis", karena mendapatkan nilai kepraktisan uji coba one to one evaluation mencapai 90% dan nilai kepraktisan uji coba small group evaluation mencapai 87,81%. Sedangkan hasil dari pengembangan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) di SD Negeri 231 Palembang dinyatakan "Efektif", karena memperoleh nilai N-Gain pada tahap field test mendapatkan nilai N-Gain Score sebesar 0,7755 dan nilai N-Gain persen efektivitas sebesar 77,512% yang berarti media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) "Efektif" untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspul*, 996-998.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N., Putra, P. S., et al. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. (Efitra, Ed.) PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6, 89-104.
- Febriani, M. (2021, Januari). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020, Februari). Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 4, 1-18.
- Giwangsa, S. F. (2021, Mei). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8, 40-48.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP.

- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020, Juni). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1, 34-43.
- Jumriati, Sugiati, A., & Syahrir, M. (2023, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1. *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 1, 30-38.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 39-44.
- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 6, 2783-2799.
- Mariani, M. S., & Setiawati, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022, Februari). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1, 43-50.
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Qode Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11, 858-869.
- Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 4270-4276.
- Saleh, S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. JAWA TENGAH : CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 470 - 477.
- Saputri, Y., Syaflin, S. L., & Junaidi, I. A. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia "BATU" Muatan IPA KelaS V Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Setiawan, D., & Lubis, M. A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif*

- Etnopedagogi* (Pertama ed.). KENCANA.
- Schools. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., et al. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. (M. I. Fathoni, Ed.) CV. AGRAPANA MEDIA.
- Trisiana, A. (2020, November). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10, 31-41.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4, 486-492.
- Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023, September). Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Muassis Pendidikan Dasar*, 2, 188-203.
- Sulistiyono, E. S., & Choirunnisa, N. L. (2024). Pengembangan Media Kartu Permainan Kuartet (KARPET) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Pada Materi Struktur Tumbuhan. *JPGSD*, 12, 687-696.
- Zuhroh, N., Efiyanti, A. Y., L. A., & dkk. (2021). *Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS*. (Guepedia/Br, Ed.) Guepedia.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Lumbantobing, W. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya di Sekolah Dasar. *JDPP Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11, 132–138.
- Surmana, Lestari, N. D., Valianti, R. M., Sasongko, R. N., Kristiawan, M., & Danim, S. (2022, Oktober). The Implementation of Integrated Character Education Outcomes in Elementary