

AKSELERASI:

JURNAL PENDIDIKAN GURU MI

Volume 4, Nomor 2, Desember 2023, Hal. 75-87

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BER-BARCODE PADA MATERI IPA DI UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 39 GRESIK

Cynthia Safitri¹, Muhammad Suwignyo Prayogo²

¹UIN KH Achmad Shiddiq Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli Jember, Jawa Timur Indonesia

e-mail: cynthiasfitri97@gmail.com

²UIN KH Achmad Shiddiq Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli Jember, Jawa Timur Indonesia

e-mail: Wignyoprayogo86@gmail.com

ABSTRACT

This research was carried out with the aim, namely, to develop barcoded quartet card media with a class IV mind mapping learning model in the Natural and Social Sciences lessons at State Elementary School UPT 39 Gresik, and to determine the feasibility of barcoded quartet card media with a mindmapping learning model class IV in Natural and Social Sciences lessons at State Elementary School UPT 39 Gresik. The type of research used is R&D (Research and Development) or research and development. Using the ADDIE model developed by Dick and Carry which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the results of research on the development of barcoded Quartet Card media using the mind mapping learning model in Natural and Social Sciences lessons, it can be concluded that the development of this Quartet card media is very suitable for use. The feasibility of Barcoded Quartet Card Media is known by the validation that has been carried out. Validation was carried out by 3 validators, namely media expert validators with an average of 94%, material expert validators with an average of 90% and learning expert validators with an average of 98%. With this, the overall score obtained is an average of 94% which is declared valid and suitable for use. From these results it can be concluded that the media developed is very valid and suitable for use.

Keywords:, Quartet Card Media, Mind Mapping, ipas .

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan yaitu, untuk mengembangkan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, dan untuk mengetahui kelayakan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. Jenis penelitian yang digunakan yakni R&D (Research and Development) atau penelitian dan pengembangan. Dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kartu Kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat di simpulkan bahwa Pengembangan media kartu kuartet ini sangat layak di

gunakan. Kelayakan Media Kartu Kuartet Ber-barcode di ketahui dengan, validasi yang telah di lakukan Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni validator ahli media dengan rata-rata 94% validator ahli materi dengan rata-rata 90% dan validator ahli pembelajaran dengan rata-rata 98% dengan ini nilai keseluruhan yang di dapat rata-rata 94% yang dinyatakan valid dan layak untuk di gunakan. Dari hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa media yang di kembangkan sangat valid dan layak untuk di gunakan.

Kata Kunci: *Media Kartu Kuartet, Mind Mapping, ipas.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi salah satu pokok penting yang memberikan pengaruh dalam proses belajar untuk itu perlu memilah, membuat, dan memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakter siswa. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 menyatakan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Untuk menerapkan undang-undang tersebut maka proses pembelajaran harus menarik, untuk itu pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan. Menurut Sanggara (2016) media pembelajaran berbasis permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.

Faktanya banyak sekolah yang media belajarnya masih terpaku pada buku pembelajaran saja, kejenuhan belajar saat hanya terpaku pada buku membuat keinginan belajar siswa menurun hal itu yang menyebabkan banyak kurangnya pemahaman siswa akan materi yang di ajarkan oleh guru. Seperti fakta yang sudah peneliti temukan di UPT SD Negeri 39 Gresik.

Berdasarkan obeservasi dan wawancara yang di lakukan di UPT SD Negeri 39 Gresik peneliti menemukan permasalahan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya di kelas IV di mana ketika proses belajar mengajar yang di lalukan di kelas IV siswa cenderung kurang aktif dalam belajar, metode ceramah yang di gunakan guru saat pembelajaran membuat siswa kelas IV merasa bosan saat belajar. Media yang digunakan guru saat pembelajaran di kelas yakni hanya berupa poster yang di tempelkan di dinding kelas, hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Banyaknya kekayaan budaya di Indonesia membuat siswa sulit mengingat nya. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah di dapatkan bahwa di sekolah hanya ada beberapa guru saja yang menggunakan media pembelajaran karena terbatasnya waktu dan tenaga menjadi salah satu alasan banyak guru yang tidak menggunakan media saat pembelajaran. Untuk itulah adanya pengembangan media ini sangat penting bagi sekolah.

Dengan demikian penelitian ini dilakukan agar dapat mengatasi masalah belajar siswa dengan melalui media kartu kuartet yang berbasis permainan yang memiliki barcode, dengan tujuan mengajak siswa untuk memahami banyaknya kekayaan budaya di Indonesia. Media kartu kuartet ini

memperlihatkan apa saja budaya yang ada dengan melalui gambar dan tulisan-tulisan yang ada di kartu kuartet tersebut, sedangkan barcode yang tertera dalam kartu dapat di scan sehingga memunculkan materi yang lebih rinci dari gambar yang ada di kartu. Kartu ini memiliki 4 pasang yang nantinya siswa harus mencocokkan satu kartu dengan tiga kartu lainnya yang nantinya dapat membeikan rasa penasaran akan setiap kartu yang di terimanya. Apalagi dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping yang mempermudah siswa untuk tahu akan kecocokan dari setiap kartu kuartet tersebut.

Kartu kuartet ini dipilih dengan mempertimbangkan beberapa alasan yakni, banyak siswa kelas IV yang cenderung sering bermain kartu saat istirahat dan mereka lebih bersemangat saat bermain kartu dari pada saat pembelajaran, belum lagi banyak penjual di sekitar sekolah yang menjual kartu tersebut, kartu kuartet kuartet ini dipilih sebagai media untuk dikembangkan karena bentuknya yang prkatis dan mudah untuk di bawa kemana-mana.

Pemetaan pikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata sebuah gagasan sebelum mulai menulis. Model pembelajaran mind mapping dipilih dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan dan agar siswa lebih aktif juga saat pembelajaran. Agar lebih menarik perhatian siswa saat belajar permainan games dapat menjadi hal pendukung untuk model pembelajaran mind mapping tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang menunjukkan hasil negatif dari pembelajaran yang terlalu monoton dan tidak menarik maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik”.

METODE PENELITIAN

Jenis penilitian yang di gunakan dalam penelitian ini yakni R&D (research and development) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap *Analysis* (Analisis) dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah dasar agar dapat di klarifikasi apakah masalah tersebut membutuhkan upaya untuk penyelesaiannya. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis untuk memperoleh gambaran sementara untuk produk yang akan dikembangkan, untuk itu di perlukan beberapa tahapan yakni, analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis bahan ajar. Pada tahap *Design* (Perancangan) dilakukan sebelum melakukan pengembangan media. Dalam tahap ke-tiga ini peneliti melakukan perancangan kerangka umum kartu kuartet serta melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang akan di muat dalam kartu kuartet. Pada tahap *Development* (Pengembangan) media dilihat dari segi fisik, desain dan materi nya. Pada tahap *Implementation* (Implementasi) ini dilakukan tahap uji coba setelah media kartu sudah divalidasi dan direvisi dari tim ahli media dan materi. Dalam tahap uji coba ini

siswa mengisi lembar angket siswa untuk mengetahui daya tarik siswa melalui media kartu kuartet tersebut selain itu dalam uji coba ini dilakukan untuk melihat sejauh mana ketertarikan siswa dalam belajar materi kekayaan budaya Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media kartu kuartet tersebut. Pada tahap akhir dari penelitian ADDIE yakni tahap *Evaluation* (Evaluasi) yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kualitas dari kartu kuartet yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media kartu kuartet, dengan adanya data-data yang diperoleh digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Yang mana instrumen pengumpulan data deskriptif kualitatif didapatkan melalui wawancara yang dilakukan untuk mengetahui atau menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik gaya belajar siswa dan kebutuhan bahan ajar yang digunakan. Analisis data kualitatif ini didapatkan hasilnya melalui proses wawancara guru dan siswa, serta observasi yang dilakukan saat proses belajar di sekolah serta penilaian atau informasi yang diberikan oleh validator. Pertanyaan dalam proses wawancaranya dibuat sesuai dengan kebutuhan analisis yang dilakukan dalam penelitian.

Dalam instrumen pengumpulan data deskriptif kuantitatif dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media kartu kuartet melalui skor nilai yang didapatkan dari angket validasi dan angket respon. Angket validasi terdiri dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Untuk angket respon terdiri dari angket respon guru dan siswa. Dalam instrumen validasi ahli ini terdapat penilaian yang mengukur validitas dari media, materi kartu kuartet yang dikembangkan dengan melalui kritik, saran dan cara pandang para ahli. Dengan perhitungan seperti yang ada di bawah ini. Dengan presentase jumlah $\geq 69\%$ maka media kartu kuartet dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping pada pelajaran IPAS dinyatakan valid sebagai media belajar siswa.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi

NO	SKOR	KATEGORI
1	85% - 100%	Sangat Valid
2	69% - 84%	Valid
3	53% - 68%	Cukup Valid
4	36% - 52%	Kurang Valid
5	20% - 35%	Tidak Valid

Sumber: Subali, dkk (2012)

Analisis data angket repon dihitung untuk mengetahui kepraktisan media kartu kuartet yang dikembangkan oleh peneliti, dalam pengumpulannya menggunakan skala likert dengan perhitungan di bawah ini. Dengan presentase jumlah $\geq 69\%$ maka media kartu kuartet dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping pada pelajaran IPAS dinyatakan menarik dan praktis untuk digunakan sebagai media belajar siswa.

$$\text{Presentase (P)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Total skor nilai keseluruhan yang di dapatkan

N : Total skor nilai maksimal

Tabel 2. Presentase Respon Siswa dan Guru

<i>No</i>	<i>Skor</i>	<i>Kriteria Respon Siswa</i>
1	81% - 100%	Sangat Setuju
2	61% - 80%	Setuju
3	41% - 60%	Kurang Setuju
4	21% - 40%	Tidak Setuju
5	0% - 20%	Sangat Tidak setuju

Sumber: Sugiono (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi materi dengan rancangan media kartu kuartet yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, karakteristik gaya belajar siswa dan analisis bahan ajar yang di gunakan. Dari hasil observasi dan wawancara yang di lakukan di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik dalam proses belajar siswa kelas IV sangat menyukai pembelajaran sambil bermain, dilihat ketika proses belajar siswa merasa sangat bosan dan karena pembelajaran begitu monoton. Dan ketika saat istirahat mereka sangat senang dalam bermain khususnya saat bermain sebuah kartu. Analisis bahan ajar dilakukan untuk penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara di temukan bahwa media yang digunakan sebelumnya berupa poster yg menempel di dinding dan hal itu tidak cocok dengan kecenderungan gaya belajar siswa yang lebih menyukai proses belajar sambil

bermain. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan salah satu siswa kelas IV yang bernama Achmad Rachel Maulana dia mengungkapkan bahwa:

“Saya bosan bu saat belajar hanya dengan mendengarkan guru lalu mengerjakan tugas di buku, kadang ada guru juga yang belajar nya sambil bermain, dan itu membuat kami semangat belajar”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengembangkan sebuah media permainan kartu kuartet ber-barcode dengan harapan agar dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan saat proses belajar, dengan di dukung oleh model pembelajaran mind mapping yang cocok dan dapat membantu dalam pemahaman materi saat pembelajaran.

Analisis bahan ajar dilakukan untuk penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Guru kelas IV ibu Harti Susanti menyampaikan

“Media belajar yang di gunakan sebelumnya itu hanya poster yang ditempel di dinding kelas, ada berbagai macam poster seperti perkalian, pembagian, keragaman rumah ada, tarian dan masih banyak lagi. Terkadang saya membuat media ppt akan tetapi karena waktu dan tenaga kurang mendukung sangat jarang menggunakan media itu. Dan sekarang kelas baru selesai di renovasi sehingga poster-poster sebelumnya yang sudah dilepas.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut di ketahui bahwa bahan ajar yang di gunakan saat proses pembelajaran hanya terpaku pada buku saja, poster dikarenakan keterbatasan waktu yang kurang mendukung untuk membuat media pembelajaran. Untuk menyesuaikan media yang digunakan yang di rasa cocok dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dari materi Kekayaan Budaya Indonesia yang begitu banyak sehingga media permainan kartu kuartet ber-barcode sangat cocok dengan materi tersebut.

Design (Perancangan)

Pada tahap kedua perancangan (desain) ini dilakukan sebelum melakukan pengembangan media. Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan kerangka umum kartu kuartet serta melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang akan di muat dalam kartu kuartet. Ditahap ini penyesuaian materi terhadap media kartu kuartet sangat diperlukan, berdasarkan capaian pembelajaran, kebutuhan siswa serta materi belajar, kartu kuartet sesuai dengan kriteria tersebut, sehingga desain untuk kartu kuartet diperlukan, hal ini diperlukan agar proses dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Pada tahap ini perlu sebelum melakukan pengembangan berdasarkan hasil analisis dan observasi peneliti memilih pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam muatan materi

Kekayaan Budaya Indonesia. Pengembangan kartu kuartet ber-barcode sangat sesuai dengan kebutuhan siswa, hal ini dikarenakan banyaknya bentuk kekayaan budaya di Indonesia bisa dimuat dalam media kartu kuartet ber-barcode.

Pemilihan nama produk media kartu kuartet ber-barcode ini karena anak-anak kelas IV sering bermain kartu kuartet dengan gambar karakter film anak-anak. Dari situlah peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah permainan kartu kuartet yang disukai anak-anak menjadi kartu kuartet yang dapat membantu anak-anak saat belajar.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media kartu kuartet dengan pemilihan aplikasi yang mendukung untuk pengembangan media kartu kuartet. Selanjutnya ditahap pengembangan ini peneliti memilih aplikasi yang cocok digunakan untuk mendesain kartu kuartet ber-barcode, yakni menggunakan aplikasi canva yang nantinya terdiri dari 136 kartu dengan 4 kartu disetiap kelompoknya, pengelompokan kartu berdasarkan 34 provinsi di Indonesia. Adapun tahap-tahap yakni: Pertama, Tahap merancang desain media, kedua, melakukan review media melalui validasi para ahli, dan yang ketiga, melakukan revisi media sesuai dengan saran para ahli.



Gambar 1. Desain Awal Kartu Kuartet Ber-barcode

Pada tahap rancangan desain media ini kartu kuartet yang dibuat dengan ukuran 9 x 6 cm menggunakan kertas artpaper. Tampilan desain depan kartu terdiri dari bagian judul yang dinamai dengan nama provinsi, kemudian 4 sisi yang terdiri dari kata-kata tersebut yakni bentuk budaya yang sesuai dengan provinsi yang terdiri dari makan khas, senjata khas, rumah adat dan tarian khas.





Gambar 2. Petunjuk Permainan Kartu Desain Buku Panduan Materi

Terdapat buku panduan materi dan petunjuk permainan dalam pengembangan kartu kuartet ini, hal ini dilakukan untuk mempermudah pemahaman siswa saat bermain dan tujuan pembelajaran pun tercapai. Buku panduan materi dicetak dengan menggunakan kertas HVS dengan desain yang penuh dengan warna, yang di dalamnya terdapat gambar dan dekripsinya dengan tambahan barcode. Desain petunjuk permainan dibuat dengan menggunakan kertas HVS yang kemudian dilaminating agar tidak mudah rusak, dibuat dengan ukuran 5R atau 12,7 x 17,8 cm.

Di tahap uji kevalidan pengembangan media kartu kuartet ber-*barcode* memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	94%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	90%	Sangat Valid
3	Ahli Pembelajaran	98%	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata		94%	Sangat Valid

Data yang diperoleh di atas adalah data yang diambil dari validasi para ahli yang mana skor ahli media menunjukkan angka 94%, ahli materi dengan angka 90% dan ahli pembelajaran 98%. Dengan rata-rata nilai keseluruhan 94% dengan kategori sangat valid, dan media dapat diuji coba di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran mind mapping layak untuk digunakan. Media ini di kembangkan lagi melalui kritik dan saran dari dosen validator yang nantinya menjadi acuan revisi produk media yang akan dikembangkan.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini dilakukan tahap uji coba setelah media kartu sudah divalidasi dan direvisi dari tim ahli media dan materi. Tahap implemementasi ini dilakukan uji coba di kelas IV UPT Sekolah Dasar negeri 39 Gresik, total siswa kelas 4 ada 27 anak, akan tetapi yang terlibat dalam proses uji coba ada 24 anak, karena 3 anak yang lain sedang mengikuti lomba sehingga atas

pertimbangan dari guru kelas mereka tidak bisa mengikuti proses uji coba. Dalam tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa mengenai media kartu kuartet berbarcode. Hasil repon siswa dan guru dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

<i>No</i>	<i>Angket Respon</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kriteria</i>
1	Respon Guru	92,5%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	85%	Sangat Valid
<i>Nilai Rata-Rata</i>		88,9%	Sangat Valid

Bedasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui bawah skor nilai yang didapatkan dari angket repon guru menunjukkan angka 92,5% dengan kategori sangat setuju dan skor rata-rata angket repon siswa menunjukkan angka 85,3% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan analisis nilai rata-rata dari keduanya yakni 88,9% dengan kriteria sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bawah media kartu kuartet ber-barcode sangat menarik untuk digunakan saat pembelajaran khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia, dan media kartu kuartet ini sangat praktis untuk di bawa kemana-mana karena ukurannya yang terbilang kecil dan muat di dalam kantong.

Evaluation (Evaluasi)

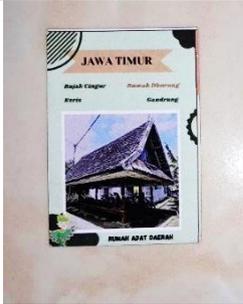
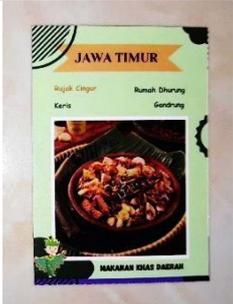
Pada tahap akhir dari penelitian ADDIE yakni tatap evaluasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kualitas dari kartu kuartet yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di kelas IV UPT Sekolah Dasar negeri 39 Gresik didapatkan dari angket respon siswa dan Guru secara keseluruhannya menunjukkan hasil yang positif terhadap pengembangan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran khususnya dimateri kekayaan budaya Indonesia.

Dalam berdasarkn evaluasi tahap ini ada beberapa saran yang yang diperoleh melalui guru dan siswa, dari masukan dan saran tersebut menjadi saran perbaikan dan penyempurnaan produk. Penilaian positif dari pengembangan kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping ini dapat dibuktikan melalui tingkat ketertarikan siswa terhadap produk. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari siswa kelas IV menyampaikan saran bahwa dalam ukuran petunjuk permainan yang digunakan sebaiknya lebih dibesarkan agar mudah dibaca. Ahli media juga menyampaikan saran bahwa barcode yang digunakan disesuaikan lagi agar tidak keliru saat mengkases videonya. Dan ukuran produknya lebih dibersarkan lagi agar terlihat jelas, dengan tambahan dilaminasi agar lebih bisa tahan lama. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Poin Yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Gunakan barcode yang sedikit lebih besar dan jelas		

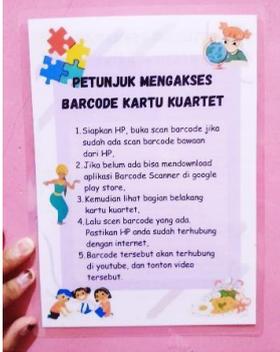
Tabel 5. Hasil Revisi Media Kartu Kuartet

Dari gambar di atas menunjukkan perubahan pada bagian belakang kartu lebih tepatnya perubahan bentuk barcode yang lebih di perjelas dan di perbesar lagi ukurannya, agar lebih mudah untuk di akses.

No	Poin Yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Perubahan ukuran kartu dari 6 x 4 cm menjadi 9 x 6 cm		

Tabel 6. Hasil Revisi Media Kartu Kuartet

Dari gambar di atas terdapat perubahan pada ukuran dan kertas dan font yang di gunakan dalam media kartu kuartet ber-barcode. Berdasarkan saran dari validator ahli untuk ukuran media lebih di perbesar lagi dan di laminasi di bagian depan dan belakang kartu agar tidak mudah rusak.

No	Poin Yang di Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Perubahan font dalam penulisan di petunjuk permainan	 <p>PETUNJUK PERMAINAN KARTU KUARTET</p> <p>1. Jumlah pemain dalam permainan kartu kuartet yaitu 8 orang. Di awal permainan setiap pemain memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakkan di tengah-tengah pemain.</p> <p>2. Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penanya dan pemain penjawab.</p> <p>3. Dalam permainan kartu kuartet ini, pemain diminta untuk mengumpulkan anggota kartu tema dengan lengkap. Satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu. Dua pemain harus mengumpulkan 2 tema.</p> <p>4. Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema kartu yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap tersebut di depan pemain.</p> <p>5. Saat pemain penanya menyebutkan tema kartu, maka pemain penjawab harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.</p> <p>6. Jika pemain penjawab menjawab dengan benar maka pengocok kartu dapat memberikan 1 buah kartu yg nantinya di kumpulkan oleh penjawab. Kemudian penanya akan meletakkan tema kartu yg sudah di jawab.</p> <p>7. Jika pemain penjawab salah dalam menjawab pertanyaan maka penanya mengambil satu kartu dari sisa tumpukan kartu di tengah.</p> <p>8. Jika penjawab salah menjawab pertanyaan maka semakin banyak kartu yang di pegang oleh penanya, dan semakin banyak pula pertanyaan yang di berikan.</p> <p>9. Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil dibalik dan dikumpulkan oleh para pemain.</p>	 <p>PETUNJUK PERMAINAN KARTU KUARTET</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pemain dalam permainan kartu kuartet yaitu 8 orang. Di awal permainan setiap pemain memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakkan di tengah-tengah pemain. 2. Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penanya dan pemain penjawab. 3. Dalam permainan kartu kuartet ini, pemain diminta untuk mengumpulkan anggota kartu tema dengan lengkap. Satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu. Dua pemain harus mengumpulkan 2 tema. 4. Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema kartu yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap tersebut di depan pemain. 5. Saat pemain penanya menyebutkan tema kartu, maka pemain penjawab harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. 6. Jika pemain penjawab menjawab dengan benar maka pengocok kartu dapat memberikan 1 buah kartu yg nantinya di kumpulkan oleh penjawab. Kemudian penanya akan meletakkan tema kartu yg sudah di jawab. 7. Jika pemain penjawab salah dalam menjawab pertanyaan maka penanya mengambil satu kartu dari sisa tumpukan kartu di tengah. 8. Jika penjawab salah menjawab pertanyaan maka semakin banyak kartu yang di pegang oleh penanya, dan semakin banyak pula pertanyaan yang di berikan. 9. Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil dibalik dan dikumpulkan oleh para pemain.
2	Perubahan background belakang petunjuk permainan		 <p>PETUNJUK MENGAKSES BARCODE KARTU KUARTET</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan HP, buka scan barcode jika sudah ada scan barcode bawaan dari HP. 2. Jika belum ada bisa mendownload aplikasi Barcode Scanner di google play store. 3. Kemudian lihat bagian belakang kartu kuartet. 4. Lalu scan barcode yang ada. 4.1. Pastikan HP anda sudah terhubung dengan internet. 5. Barcode tersebut akan terhubung di youtube, dan tonton video tersebut.

Tabel 7. Hasil Revisi Petunjuk Permainan

Dari gambar diatas terdapat perubahan dari petunjuk permainan media kartu kuartet yang mana font yang digunakan diubah menjadi comic son dan ukuran nya lebih besar dari sebelumnya. Dan revisi background belakang yang awalnya hanya gambar kosong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik tentang Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media kartu kuartet dari segi desain terdapat warna-warna yang bervariasi, gambar-gambar yang terdapat di kartu terlihat sangat jelas, dan barcode yang ada di kartu kuartet dapat langsung diakses menggunakan HP, kemudian dari segi bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa. Sedangkan untuk petunjuk permainan dan petunjuk mengakses barcode dari kartu juga didesain dengan memperhatikan warna bervariasi dan bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa khususnya di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media kartu kuartet dikembangkan dengan

mnggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Kelayakan Media Kartu Kuartet Ber-barcode dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik diketahui dengan melakukan validasi, validasi ini dilakukan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni validator ahli media dengan rata-rata 94% validator ahli materi dengan rata-rata 90% dan validator ahli pembelajaran dengan rata-rata 98% dengan ini nilai keseluruhan yang didapat rata-rata 94% yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Dari nilai presentase keseluruhan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media kartu kuartet ber-barkode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Kemudian hasil analisis angket repon guru dan siswa dapat diketahui bawah angket repon guru menunjukkan angka 92,5% dengan kategori sangat setuju dan skor rata-rata angket repon siswa menunjukkan angka 85,3% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan analisis nilai rata-rata dari keduanya yakni 88,9% dengan kriteria sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bawah media kartu kuartet ber-barcode sangat menarik untuk digunakan saat pembelajaran.

Meskipun dalam hal ini media kartu yang dikembangkan dinilai layak akan tetapi masih ada beberapa kekurangan dalam media tersebut yakni masih membutuhkan internet untuk mengakses *barcode* yang ada pada kartu, dan media kartu kuartet ini juga didesain sesuai dengan kebutuhan siswa di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 sehingga jika kriteria kebutuhan tidak sama maka kartu ini tidak cocok untuk digunakan di sekolah lain, untuk itu penting bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media yang cocok digunakan disemua sekolah dengan tetap memperhatikan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer
- Science and Business Media*. dilihat dalam Fitria Hidayat dan Nizar, Muhammad. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* vol 1.
- Edwita, Benendicta Julyta Caltha. (2020). *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2020.
- Fauziyah, Ayu., Tiara Isnawati. (2017) Pengembangan Media Permainan SAINS QUARTET Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Berkomunikasi.. *E-Journal Unesa*. Vol. 5

- Sanggara, Vidyan. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa*. Skripsi, Universitas Jember, 2016.
- Subali, B., Indayani., L Hidayानी. *Pengembangan Cd Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*. Vol 8. Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 2012.
- Sugiyono. (2016). *Metode Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabert.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Dilihat dalam Liza A dan Lazim N “*Pengembangan Media Pembelajaran MISS PPL (Media Microsoft Powe Point Lanjutan) di Sekolah Dasar*.”
- Tim penyusun.(2022). *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*. Jember: UIN KHAS.