

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN PKN PADA KELAS V SDN 182 PEKANBARU

Berliana Effendi¹, Munjiatun², Jaya Adi Putra³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau

1Berliana.effendi4271@student.unri.ac.id, 2munjiatun@lecturer.unri.ac.id

3jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to develop quartet card learning media to facilitate Civic Education learning for fifth grade students at SDN 182 Pekanbaru. The background of this study stems from the minimal use of media and the dominance of lecture methods, which result in students being less active and learning becoming less interesting. The research used the Research & Development method with a 4D model that included the define, design, develop, and disseminate stages. In the define stage, an analysis of the curriculum, student characteristics, material, and learning needs was conducted. The design stage produced a quartet card design based on cultural diversity from 38 provinces. In the develop stage, validation was carried out by media experts, material experts, and language experts with an average feasibility of 89% (highly valid), as well as practicality tests with students and teachers, which each scored 86-91% (highly practical). Small group and limited group trials showed that this media was interesting, easy to use, and able to increase student engagement. In the dissemination stage, the product was submitted to schools as a ready-to-use learning medium. The results of the study indicate that the quartet cards are feasible and practical for use in civic education and have the potential to increase student motivation and understanding.

Keyword: Quartet Cards, Learning Media, Cultural Diversity, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn pada siswa kelas V SDN 182 Pekanbaru. Latar belakang penelitian muncul dari minimnya penggunaan media dan dominannya metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Penelitian menggunakan metode *Research & Development* dengan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, serta kebutuhan pembelajaran. Tahap *design* menghasilkan rancangan kartu kuartet berbasis keberagaman budaya dari 38 provinsi. Pada tahap *develop* dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan rata-rata kelayakan 89% (sangat valid), serta uji praktikalitas kepada siswa dan guru yang masing-masing

memperoleh skor 86–91% (sangat praktis). Uji coba kelompok kecil dan kelompok terbatas menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Pada tahap *disseminate*, produk diserahkan kepada sekolah sebagai media pembelajaran yang siap digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu kuartet layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran PPKn serta berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Kartu Kuartet, Media Pembelajaran, Keberagaman Budaya, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia yang berkualitas. Karena itu, setiap pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan dituntut berkontribusi secara optimal demi meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan nasional diharapkan mampu menghasilkan manusia Indonesia yang unggul. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU Sisdiknas, Pasal 3).

Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) tidak dapat dipisahkan dari peran pendidikan (Giwangsa, 2019). Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan seluruh aspek dalam diri peserta didik, baik pengetahuan, sikap, maupun karakter, agar menjadi manusia yang terampil, cakap, serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif, baik dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Guru merupakan kunci keberhasilan pembelajaran, meskipun tetap harus ditunjang oleh

berbagai faktor lain seperti sarana prasarana, peserta didik, serta orang tua.

Media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu yang dapat dimanfaatkan guru untuk memudahkan siswa memahami materi, menarik perhatian siswa, mengurangi verbalisme, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan (Giwangsa, 2017; Setiyorini & Abdullah, 2013; Widagdo, 2020). Oleh sebab itu, media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran PKn di sekolah dasar yang mudah, menyenangkan, dan bermakna, yaitu media kartu kuartet. Kartu kuartet adalah kumpulan kartu yang memuat tulisan sebagai penjelas gambar, di mana tulisan yang dicetak tebal biasanya menggambarkan isi gambar (Karsono, dkk., 2014; Sari, Sari, & Rahmayani, 2016; Sulastri, Saleh, & Sunanih, 2020; Widagdo, 2020). Bahan ajar akan lebih mudah dipahami dan bermakna apabila berkaitan dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari (Priatmajo, 2022).

Kartu kuartet memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) berfungsi sebagai media visual yang mudah diakses peserta didik, (2) tidak memerlukan listrik dalam penggunaannya, (3) sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung belajar sambil bermain, dan (4) dapat dimainkan kapan saja dan di berbagai tempat dengan tetap memuat materi pembelajaran (Samsiyah et al., 2021). Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan kegiatan secara langsung, media pembelajaran yang digunakan hendaknya memenuhi karakteristik tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil observasi awal melalui wawancara dengan wali kelas V di SDN 182 Pekanbaru menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah tersebut masih didominasi metode ceramah yang berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran pun terbatas dan jarang digunakan dalam proses mengajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet berbasis mata

pelajaran PKn, serta menyediakan alat bantu mengajar yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Memfasilitasi Pembelajaran PKn Pada Kelas V SDN 182 Pekanbaru”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode R&D merupakan pendekatan yang bertujuan menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan produk tersebut. Dalam dunia pendidikan, metode ini digunakan untuk mengembangkan produk, media, atau bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, penulis menghasilkan media pembelajaran berupa kartu kuartet berbasis keberagaman budaya sebagai alat bantu belajar bagi siswa sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini memakai model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan

(1974), yang meliputi empat tahap utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 182 Pekanbaru. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba *one to one* dengan tiga orang siswa serta uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh orang siswa. Sementara itu, objek penelitian ini adalah media kartu kuartet yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran PKn.

Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi produk oleh para ahli tersebut. Selanjutnya, peneliti melakukan perhitungan kembali untuk mengubah hasil penilaian tersebut ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kelayakan media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Kategori
81,25 < skor ≤ 100	Sangat Valid
62,5 < skor ≤ 81,25	Valid
43,75 < skor ≤ 62,5	Kurang Valid
≤ 25 < skor ≤ 43,75	Tidak Valid

Produk media pembelajaran kartu kuartet dapat dikatakan valid, apabila mendapatkan skor dalam rentang 62,5-100%, sehingga produk dapat digunakan pada tahap uji coba.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu kuartet berbasis keberagaman budaya yang ada di Indonesia untuk pembelajaran ppkn di kelas V sekolah dasar yang telah divalidasi. Produk media pembelajaran ini dirancang dan dibuat dengan tujuan sebagai alat bantu guru untuk memperkuat materi pembelajaran dan juga dapat digunakan dalam menyampaikan informasi, materi, pada proses pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan prosedur pengembangan model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dissiminate*. Berikut ini penjelasan data hasil penelitian dari

pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis keberagaman budaya dalam pembelajaran ppkn di kelas v sekolah dasar.

1.) Tahap *Define* (pendefenisian)

Tahap define dilakukan melalui analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, dan kebutuhan belajar sebagai dasar pengembangan media. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN 182 Pekanbaru menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga guru memiliki keluwesan dalam memilih metode dan media. Analisis karakteristik siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret menegaskan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas langsung dan media berbasis permainan. Analisis materi mengarahkan fokus pengembangan pada tema Keberagaman Budayaku sesuai capaian pembelajaran PPKn kelas V. Sementara itu, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media permainan sangat minim, dan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia

masih rendah. Karena itu, dibutuhkan media yang menarik, informatif, dan interaktif. Berdasarkan prinsip ASSURE, peserta didik membutuhkan pembelajaran aktif dengan tujuan yang mendorong pemahaman komprehensif tentang budaya setiap provinsi, sehingga media permainan kartu kuartet menjadi pilihan paling tepat untuk mendukung proses pembelajaran.

2.) Design (perancangan)

Setelah tahap define yang berfokus pada identifikasi kebutuhan pengembangan produk, proses dilanjutkan ke tahap design untuk menyusun rancangan awal media berdasarkan hasil analisis, termasuk struktur, konten, dan skenario penggunaan sesuai prinsip ASSURE pada aspek *Utilize Media and Materials*. Tahap ini dimulai dengan pengumpulan data mengenai keberagaman budaya Indonesia meliputi makanan khas, rumah adat, pakaian adat, dan alat musik serta penetapan aplikasi Canva sebagai alat desain. Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, media dirancang agar menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman budaya.

Selanjutnya, dilakukan perancangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran, mencakup penetapan tujuan, format permainan, aturan bermain, pemilihan warna, gambar, dan penyusunan materi budaya dari 38 provinsi ke dalam elemen permainan. Kartu berukuran 9 × 5,5 cm dibuat dari kertas tebal, setiap kartu merepresentasikan satu provinsi dengan empat unsur budaya, disertai ilustrasi, latar berwarna lembut, dan teks penjas berwarna merah yang mengikuti prinsip desain visual agar mudah dipahami. Canva dipilih karena fleksibel dalam penataan layout, ilustrasi, dan pengeditan. Selain itu, aturan permainan dirumuskan secara sederhana agar mudah diikuti, mulai dari cara membagikan kartu hingga mekanisme giliran dan penyusunan kuartet. Seluruh proses ini menghasilkan prototipe awal kartu kuartet keberagaman budaya yang siap dikembangkan pada tahap selanjutnya.

3.) Development

Tahap development merupakan proses mengubah desain menjadi prototype yang kemudian divalidasi, diuji, dan direvisi secara bertahap. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa dilakukan untuk

memastikan kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah dinyatakan layak, produk diuji pada kelompok kecil berjumlah empat siswa dan kelompok terbatas enam belas siswa. Tahap ini mengikuti prinsip ASSURE, mulai dari Utilize Media and Materials yaitu penggunaan media sesuai rencana pembelajaran, Require Learner Participation dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan bermain dan berdiskusi menggunakan kartu kuartet, hingga Evaluate and Revise melalui pengumpulan masukan dari ahli dan hasil uji coba untuk penyempurnaan produk. Dengan demikian, tahap pengembangan memastikan media yang dihasilkan benar-benar sesuai kebutuhan siswa dan standar pembelajaran.

a.) Uji Validitas

Tahap validasi merupakan bagian dari tahap develop yang dilakukan untuk memastikan bahwa produk atau media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi dan tampilan sebelum diuji pada peserta didik. Tahap validasi dalam pengembangan media ini dilakukan

dengan menggunakan instrumen oleh satu orang ahli media, satu orang ahli materi dan ahli bahasa. Setiap validator menilai aspek yang sesuai dengan keahliannya menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan peneliti. Berikut merupakan hasil validasi yang diperoleh dari penilaian validator:

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Ahli

Validasi	Validasi Media	Validasi Materi	Validasi Bahasa
	87,5%	87,5%	92%
Rata-rata Keseluruhan	89%		
Kategori	Sangat Valid		

Berdasarkan hasil uji validasi yang disajikan pada tabel, diperoleh bahwa aspek media memperoleh skor sebesar 87,5%, aspek materi sebesar 87,5%, dan aspek bahasa sebesar 92%. Nilai rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek tersebut adalah 89% dengan kategori “sangat valid”. Dari hasil uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet sangat layak untuk digunakan.

b) Uji Praktikalitas

Setelah proses validasi oleh para ahli selesai, produk dinyatakan siap untuk diuji cobakan. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa

dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan kartu kuartet yang telah dikembangkan. Guru dan siswa diberikan media kartu kuartet terlebih dahulu, kemudian diminta mengisi angket praktikalitas. Uji kelompok kecil dilakukan pada satu kelompok yang berjumlah empat orang, yaitu peserta didik kelas V yang dipilih secara acak. Pelaksanaannya dimulai dengan memperkenalkan media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan, kemudian siswa diminta memberikan tanggapan serta menilai kepraktisan media melalui pengisian angket kelayakan. Adapun hasil angket pada uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Uji Kelompok Kecil

Aspek	Persentase rata-rata tiap aspek (%)	Kategori
Ketertarikan Siswa	87,5%	Sangat Praktis
Materi	92%	Sangat Praktis
Tampilan	92%	Sangat Praktis
Rata-rata	90,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran kartu kuartet yang telah diisi oleh siswa diperoleh hasil persentase skor 90,5% dengan

kategori "Sangat Praktis".

Setelah dilakukannya uji kelompok kecil, maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok terbatas pada 12 orang siswa kelas V SDN 182 Pekanbaru. Uji coba terbatas dilakukan untuk meyakinkan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dengan responden yang lebih banyak, agar produk siap untuk digunakan di dalam kelas. Untuk memulai uji coba kelompok terbatas, peneliti memperkenalkan media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan. Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk bermain kartu kuartet secara berkelompok yang terdiri dari empat orang. Setelahnya siswa mengisi lembar angket respon siswa dan berikut hasil lembar angket uji coba kelompok terbatas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Terbatas

Aspek	Persentase rata-rata tiap aspek (%)	Kategori
Ketertarikan Siswa	82%	Sangat Praktis
Materi	88%	Sangat Praktis
Tampilan	89%	Sangat Praktis
Rata-rata	86%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket uji kelompok terbatas yang telah diisi oleh siswa diperoleh hasil rata-rata

skor persentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat Praktis”. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menarik minat peserta didik dan merangsang motivasi mereka untuk belajar. Dari penilaian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah melakukan uji coba terhadap peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelayakan kepada dua orang guru kelas V SDN 182 Pekanbaru. Tujuan dari dilakukannya uji coba kelayakan ini untuk melihat bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran kartu kuartet yang digunakan peserta didik. Adapun hasil angket kelayakan guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Aspek	Persentase rata- rata tiap aspek (%)	Kategori
Materi	91,5%	Sangat Praktis
Bahasa	94%	Sangat Praktis
Penyajian	91%	Sangat Praktis
Tampilan	87,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, maka uji coba kelayakan dari produk

media pembelajaran kartu kuartet yang dinilai oleh dua orang guru memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru didapatkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet merupakan media yang menarik perhatian siswa, mempermudah penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia, memiliki dampak positif yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, dan penyajian materi telah sesuai dengan CP dan TP. Maka berdasarkan hasil penelitian tersebut media pembelajaran kartu kuartet sangat praktis dan dapat membantu dalam meningkatkan antusias peserta didik, maka dari itu media ini dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas

3.) Disseminate (penyebaran)

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pengembangan kepada pihak-pihak yang relevan. Setelah produk diujicobakan dan dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validitas dan uji kepraktisan, langkah selanjutnya adalah menyerahkan produk kepada sekolah sebagai pengguna akhir.

Penyerahan produk dilakukan secara resmi kepada pihak sekolah, khususnya kepada kepala sekolah dan guru yang menjadi sasaran pengguna. Produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran kartu kuartet. Dalam proses ini juga dilakukan pemberian informasi mengenai cara penggunaan media di sekolah agar dapat diimplementasikan secara optimal. Selain itu, peneliti juga membuka ruang umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut jika produk akan dikembangkan atau digunakan dalam skala lebih luas di masa mendatang.

Berdasarkan tahapan penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model 4D yang terdiri atas define, design, develop, dan disseminate, pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ini dilakukan sebagai upaya memenuhi kebutuhan sekolah terhadap media yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keaktifan siswa, mengingat pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan mudah bosan. Sejalan dengan pandangan Kennedy & Sundberg (2020) dalam Hilmiah & Salehudin (2024) bahwa keterampilan abad ke-21 menuntut

kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif, penggunaan media konvensional yang minim partisipasi dinilai kurang relevan. Oleh karena itu, pengembangan media kartu kuartet menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, karena permainan ini memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial melalui aktivitas bermain sambil belajar. Media ini memuat materi keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, dan alat musik daerah, dengan format permainan kelompok yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang aktif dan gemar bekerja sama (Aminah et al., 2022). Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan Canva untuk merancang tampilan kartu dan Sketchbook untuk membuat ilustrasi budaya daerah, serta menambahkan informasi dan aturan permainan sebagai keunggulan media dibandingkan produk sejenis. Pengembangan media diawali observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk memastikan kesesuaiannya dengan Capaian

Pembelajaran pada kurikulum yang berlaku, di mana siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung, sehingga media berbentuk kartu menjadi pilihan yang tepat. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan skor 87,5% dari ahli media dan ahli materi serta 92% dari ahli bahasa. Pada uji coba kelompok kecil, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dengan skor kepraktisan 90,5%, sementara pada uji coba kelompok terbatas yang melibatkan 12 siswa, diperoleh nilai 86% dengan kategori sangat praktis, dan respon guru mencapai 91% yang menunjukkan bahwa media ini membantu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media kartu kuartet PPKn untuk kelas V SDN 182 Pekanbaru dinyatakan valid dan praktis digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian

dan pembahasan dalam pengembangan media kartu kuartet untuk pembelajaran PPKn kelas V SDN 182 Pekanbaru menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), diperoleh temuan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan dengan sangat baik. Pada tahap validasi, penilaian para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, yakni 87,5% dari ahli materi, 87,5% dari ahli media, dan 92% dari ahli bahasa dengan rata-rata 89% yang termasuk kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan visual. Pada uji kepraktisan, media kartu kuartet juga dinilai mudah digunakan oleh guru dan siswa, dibuktikan dengan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 90,5% dan uji coba kelompok terbatas sebesar 86%, keduanya berkategori sangat praktis, serta respon dua guru yang mencapai 91% dengan kategori sangat praktis sehingga menghasilkan rata-rata 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet PPKn untuk kelas V SDN 182 Pekanbaru sangat valid dan sangat praktis sehingga

efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka tentang keberagaman budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V. In Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana Arris. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. 9(1).
- Halah, S. M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Ekosistem Untuk Kelas V Di Sdn Jurumudi Baru. universitas sultan ageng tirtayasa.
- Heru, R. (2025). Sungai Siak Meluap, 17.000 Warga Pekanbaru Terdampak Banjir. *Mediacenter Riau*.
<https://mediacenter.riau.go.id/read/90334/sungai-siak-meluap-17000-warga-pekanbaru>
- Immaniar, B. D., Sumarmi, S., & Astina, I. K. (2019). Pembelajaran Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal dengan Model Experiential Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(5), 648.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i5.12431>
- Jais, A. (2019). Penerapan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Paikem). *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, IV(01), 113–123.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75.
[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34.
<https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Luh Putu Mina Kusuma Dewi, M., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Subak Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(2), 126–136.
<https://doi.org/10.23887/jptkuniksh.a.v20i2.65917>
- Marinda, L. (2020). Anak usia sekolah dasar (7–11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi pemikirannya masih terikat pada hal-hal konkret dan pengalaman langsung. An-Nisa' :

- Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman, 13(1), 116–152.
- Marzuqi, B. M., & Ahid, N. (2023). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia: Prinsip Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *JoIEM (Journal of Islamic Education Management)*, 4(2), 99–116.
<https://doi.org/10.30762/joiem.v4i2.1284>
- Pratama, T. A., Alim, J. A., & Hermita, N. (2022). Pengembangan Video Animasi Geometri Kelas Ii. *Journal of Primary Education*, 5(2), 205–220.
- Rahayu, J. D. E. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smp. *Jurnal Skripsi Unej*, 2(4), 9–10.
<https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/87996>
- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178.
<https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Rosi, Y. (2025). Pengembangan Video Animasi berbasis Budaya Melayu pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. Universitas Riau.
- Samsul Wadi, Mijahamuddin Alwi, Arif Rahman Hakim, & M. Reza Azwardi Zhanni. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 870–877.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1201>
- Sholehah, S., Rahmawati, A., Sumayah, N., Rahmawati, I., Dewi, F., & Gumawang, A. (2023). Edukasi pembuatan media pembelajaran audio-visual berupa worksheet QR code menggunakan aplikasi canva dan vocaroo di TK mentari purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 3(1), 22–30.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.

