

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET MATERI BANGUN DATAR
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI
TUNGGAL WARGA**

Hayatil Hasanah¹, Akhmad Sutiyono², Ambyah Harjanto³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: hayatilhasanah25@gmail.com¹, sutiyonolpg@yahoo.co.id²,
cambyasoul@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Sebagian besar Pendidik hanya mengandalkan satu buku, misalnya dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar 2) Peserta didik merasa jenuh dan bosan adanya pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket 3) Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran pada materi pelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kuartet yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi bangun datar. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa produk media kartu kuartet yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”, Kemudian hasil validasi ahli media menyatakan bahwa produk media kartu kuartet yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 93% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”, dan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai presentase sebesar 83% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Sedangkan hasil penilaian responden pendidik memperoleh nilai persentase 90% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” dan responden peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 82%, dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” dan pada Uji Coba Lapangan memperoleh nilai persentase sebesar 92% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tunggal Warga Bandar Lampung menggunakan Metode Penelitian *Research and Development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kartu kuartet pada materi bangun datar sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kartu Kuartet, Materi Bangun Datar

Abstract: The problems in this research are 1) Most educators only rely on one book, for example by using textbooks as a learning resource 2) Students feel bored and fed up with learning that only uses textbooks 3) Lack of variety in the use of learning media in lesson material Mathematics. This research aims to develop quartet card media that can be used in the learning process on plane material. The research method used is R&D (research and development) and through the ADDIE development procedure which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Product validation was completed by a material expert validator who stated that the quartet card media product developed obtained a percentage result of 94% with the interpretation criteria "Very Feasible", Then the media expert validation results stated that the developed quartet card media product obtained a percentage of 93% with the interpretation criteria are "Very Feasible", and the validation results by linguists obtained a percentage value of 83% with the interpretation criteria "Very Feasible". Meanwhile, the results of the assessment by educator respondents obtained a percentage score of 90% with the interpretation criteria "Very Interesting" and student respondents in the small group trial obtained a percentage score of 82%, with the interpretation criteria "Very Interesting" and in the Field Trial obtained a percentage score of 92% with the interpretation criteria "Very Interesting". Developing Quartet Card Media with Flat Shape

Material for Class IV Students at Tunggal Warga Bandar Lampung Elementary School using the Research and Development (R&D) Research Method, it can be concluded that the use of quartet card media with flat shape material is very feasible and effective for use as learning media.

Keywords: *Development, Quartet Card Media, Flat Building Material*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SD Negeri 1 Tunggal Warga bahwa selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pembelajaran langsung saja, dan belum memenuhi kriteria efektif, efisien, dan praktis. Sebagian peserta didik cenderung bersikap pasif hanya mendengar dan mencatat tanpa ada aktivitas positif lainnya. Diperlukan cara agar peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran, memahami, mengingat, dan menguasai konsep materi. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu mendorong siswa untuk berbuat dan memanfaatkan sebanyak mungkin indera yang dimilikinya, sehingga ada kesan yang diperoleh dari hasil mengindera tersebut. Proses pembelajaran Matematika membutuhkan media gambar dalam proses pembelajarannya, ini disebabkan kegiatan belajarnya lebih banyak melakukan pengamatan langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan perangkat media pembelajaran itu dengan menggunakan permainan kartu kuartet. Berpijak dari realitas dan analisis kondisi diatas maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan perangkat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya media bergambar sebagai sumber penyampaian informasi kepada siswa.

Proses mengingat, memahami, dan menguasai konsep materi dapat dilakukan dengan lebih menarik melalui permainan. Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat belajar anak dan dapat meningkatkan keterampilan

berkomunikasi. Permainan kartu kuartet dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pembelajaran, karena peserta didik dilibatkan langsung dalam proses instruksional sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar aktif, efektif, dan kolaboratif dengan teman kelompoknya. Pembacaan anotasi atau keterangan gambar secara berulang-ulang selama permainan membuat peserta didik mudah mengingatnya tanpa harus memaksa untuk menghafal materi pelajaran karena dalam kartu ada keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah di kemukakan peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan Media Kartu Kuartet dalam proses pembelajaran Matematika pada sekolah melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tunggal Warga”.

Menurut Gagne (dalam Aryuntini et al, 2018) media pembelajaran dapat diartikan sebagai berbagai komponen lingkungan belajar yang membantu siswa untuk belajar. Media seringkali diartikan sebagai alat-alat garis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Wati dalam Siska, 2021: 146).

Lebih lanjut, (Nurseto dalam Fahrurrozi dan Wicaksono, 2022: 174). kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu berupa manusia, alat, bahan, dan keadaan yang dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efisien dan mudah memahami materi.

Menurut (Arsyad, 2011: 26-27) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Menurut Sadiman (2014: 75), Kartu kuartet adalah sebuah kartu permainan permainan adalah proses interaksi antarpemain dengan adanya aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Setiap permainan mempunyai 4 komponen utama, yaitu: 1) Pemain; 2) Lingkungan; 3) Aturan permainan; dan 4) Tujuan.

Selanjutnya menurut (Dewi, 2015: 19). Permainan Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul

gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu kuartet ini biasanya beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang.

Menurut beberapa perspektif yang disebutkan di atas, kartu kuartet pembelajaran dapat digambarkan sebagai kartu gaya permainan yang terdiri dari empat kelompok yang berisi grafik, teks, dan kombinasinya. Digunakan untuk mengarahkan anak-anak ke sesuatu yang berhubungan dengan gambar untuk meningkatkan pembelajaran membaca dini, pengembangan memori, latihan mandiri, dan kosa kata.

Menurut Sunanih, dkk. (2020:488) menjelaskan mengenai kelebihan menggunakan media kartu kuartet menjadi media pembelajaran:

- a) Kartu kuartet ialah media visual berupa gambar yang mudah diakses siswa dan penggunaannya tidak menggunakan listrik.
- b) Kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung yang lain.
- c) Kartu kuartet sangat sesuai dengan gaya belajar siswa Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain.
- d) Kartu kuartet dapat dimainkan disegala tempat dan disetiap waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari media kartu kuartet ini adalah:

- a) Penggunaannya kartu kuartet hanya bisa dimainkan melalui indra penglihatan saja.
- b) Keterbatasan ukuran kartu kuartet terhadap penggunaan untuk kelompok-kelompok besar.

Cara mengatasi kekurangan dari kartu kuartet ini yaitu dengan cara guru memberikan penjelasan mengenai jenis aktivitas ekonomi yang terdapat pada

gambar sehingga melibatkan indera pendengaran siswa.

Kemudian membentuk kelompok kecil dengan jumlah 4-5 orang siswa untuk mengatasi keterbatasan ukuran pada kartu kuartet. Alternatif yang diberikan peneliti dapat meminimalisir kekurangan kartu kuartet.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Ruseffendi matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur-unsur yang tidak terdefiniskan ke aksioma dan postulat dan akhirnya ke dalil. Definisi ini menunjukkan matematika sebagai ilmu tentang kuantitas.

Sependapat dengan Lerner matematika adalah simbolis yang juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkonsumsi ide mengenai elemen dan kuantitas. Jadi matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir matematis. Berpikir matematis adalah berpikir yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2)

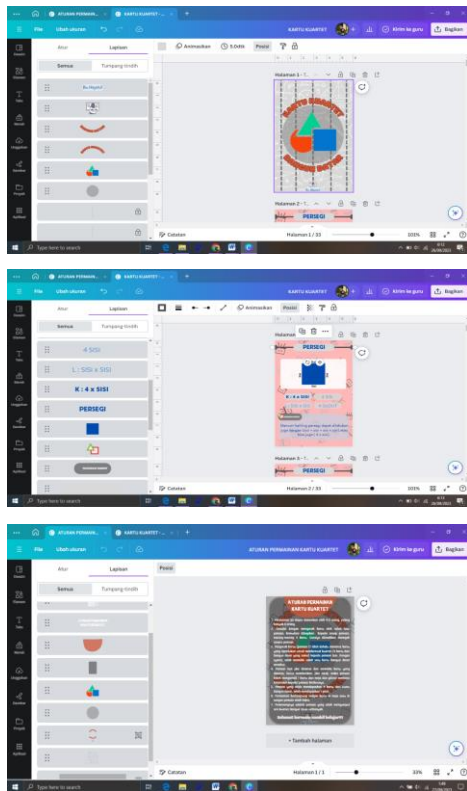
Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap awal, dilaksanakan proses pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran Matematika hanya menggunakan beberapa metode yang monoton yaitu metode ceramah, penugasan dan Tanya jawab dengan berpedoman pada buku tema, dikarenakan belum adanya variasi media pembelajaran yang dikembangkan terutama dalam Media pembelajaran kartu dengan bermain seperti Kartu Kuartet Bangun Datar ini.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pendesainan pada media kartu kuartet dengan menentukan unsur-unsur apa saja yang akan digunakan dalam media kartu dengan awalan menentukan warna-warna background kartu, susunan lapisan-lapisan desain kartu, peletakan judul nama bangun datar, subjudul atau kategori nama kartu, ilustrasi bangun datar, dan kolom informasi di dalam kartu. Penyusunan instrumen dilaksanakan dengan memperhatikan dari aspek kelayakan penilaian materi, penilaian media, dan penilaian bahasa. Dalam tahapan desain produk Media Pembelajaran Kartu Kuartet ini diperlukan penyesuaian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan

Pembelajaran serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Materi Matematika didalam media pembelajaran kartu kuartet diambil dari modul, buku peserta didik, buku/e-book Matematika kelas IV SD desain yang digunakan Media Kartu Kuartet menggunakan aplikasi atau situs web Canva, huruf blok, huruf Aliengo, ukuran 8-21, di kertas art carton 260 gsm dengan ukuran potong kartu 6 cm x 9 cm. Desain produk pada awal pengembangan Media kartu Kuartet terdiri dari sisi bagian belakang dan sisi bagian depan serta dilengkapi tempat

untuk menyimpan kartu dan lembar panduan permainan kartu.



Pengembangan pada Media Kartu Kuartet dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah Media Kartu Kuartet berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi tata bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

INDIKATOR/ASPEK PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{f}{N} 100\%$	
a. Kesesuaian Materi dengan KI, KD dan tujuan	12	12	100 %	Sangat Layak

pembelajaran				
b. Kesesuaian materi	14	16	88 %	Sangat Layak
c. Menumbuhkan keingintahuan	6	8	75 %	Layak
d. Ketetapan materi	11	12	92 %	Sangat Layak
Jumlah	45	48		
Validasi	94 %			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media kartu kuartet. Dapat diketahui dapat diketahui bahwa hasil dari validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran kartu kuartet bangun datar memperoleh hasil nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian materi diperoleh hasil presentase 100%, pada aspek kelelasan materi diperoleh hasil presentase 88%, pada aspek menumbuhkan keingintahuan diperoleh hasil presentase 75%, dan pada aspek ketepatan materi diperoleh hasil presentase 92%. Sehingga hasil dari presentase validasi materi adalah 94% yang mana termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan.

2. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

INDIKATOR/ASPEK PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{f}{N} 100\%$	
a. Desain Media	8	8	100 %	Sangat Layak
b. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi	4	4	100 %	Sangat Layak
c. Ketetapan proposi warna	4	4	100 %	Sangat Layak
d. Gambar dapat dengan mudah di pahami	3	4	75 %	Layak
e. Kesesuaian pemilihan ukuran tulisan dan jenis huruf	7	8	88 %	Sangat Layak
f. Kesesuaian ukuran media pembelajaran	4	4	100 %	Sangat Layak
g. Ketahanan atau keawetan media untuk jangka lama	3	4	75%	Layak
h. Keseruan dan kemenarikan media pembelajaran	8	8	100 %	Sangat Layak
i. Imajinatif	4	4	100%	Sangat Layak
j. Melatih kecepatan siswa	7	8	88%	Sangat Layak

Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tunggal Warga

k. Tingkat pengguna	3	4	100%	Sangat Layak
Jumlah	56	60		
Validasi	93%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Dapat disimpulkan dari nilai presentase yang didapatkan yaitu sebesar 93 % dengan kriteria sangat layak diujicobakan dengan perbaikan dan saran sebagai berikut: Tulisan terlalu kecil pada bagian tabel; diperbesar ukuran tulisan naik satu tingkat ukuran.

3. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

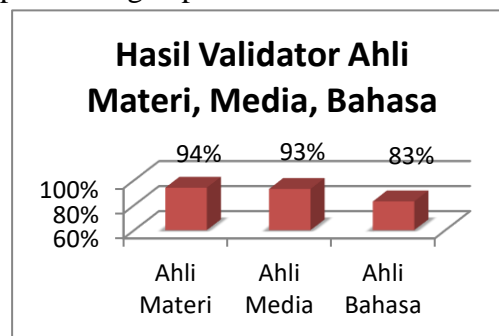
Tabel Hasil Validasi Ahli Bahasa

INDIKATOR/ASPEK PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{f}{N} \cdot 100\%$	
a. Kesesuaian Media dengan pembelajaran	6	8	75 %	Layak
b. Keresasian media gambar dengan suara	7	8	88 %	Sangat Layak
c. Gambar dapat dengan mudah di pahami	8	8	100 %	Sangat Layak
d. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi	6	8	75 %	Layak
e. Sederhana dan menarik	6	8	75 %	Layak
f. Imajinatif	7	8	88 %	Sangat Layak
Jumlah	40	48		
Validasi	83%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Sehingga dapat diketahui bahwa hasil dari validasi oleh dosen ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran kartu kuartet bangun datar memperoleh hasil nilai sebagai berikut: pada aspek lugas diperoleh hasil presentase 75%, pada aspek mudah dipahami diperoleh hasil presentase 88%, pada aspek dialogis dan interaktif diperoleh hasil presentase 100%, pada aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik diperoleh hasil presentase 75%, pada aspek sesuai dengan kaidah bahasa diperoleh hasil presentase 75%, pada aspek pengaplikasian istilah dan symbol diperoleh hasil presentase 88%. Sehingga hasil dari presentase validasi materi

adalah 83% yang mana termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan tanda perbaikan atau revisi.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



Gambar Grafik Hasil Penilaian Validator Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan untuk menguji kemenarikan pada produk yang dikembangkan. Didalam kelompok kecil ini peserta didik diberikan penjelasan dan pemahaman oleh peneliti terkait produk yang dikembangkan yaitu media kartu kuartet bangun datar. Yang dilakukan kepada 4 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD negeri 1 Tunggal Warga, tulang Bawang. Respon dari para peserta didik terhadap media kartu kuartet bangun datar menghasilkan jumlah nilai rata-rata 82% yang mana termasuk kriteria interpresentasi yang dicapai "Sangat Menarik".

2. Uji Coba Lapangan

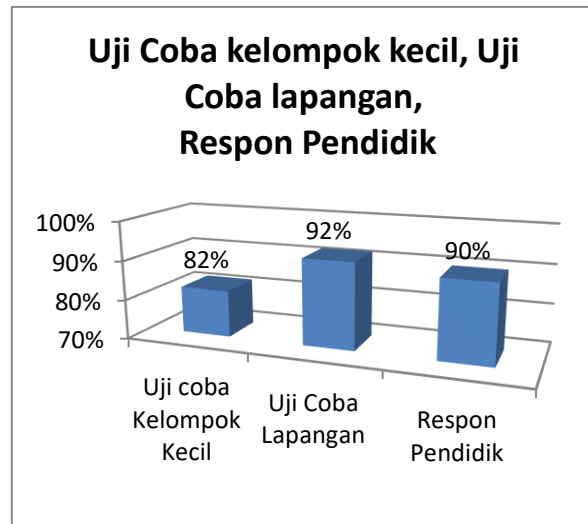
Produk media yang sudah dilakukan uji coba pada kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba produk lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba lapangan ini melibatkan 35 peserta didik kelas IV-b di SD Negeri 1 Tunggal

Warga, Tulang Bawang. Respon dari peserta didik terhadap media kartu kuartet bangun datar mendapat kan hasil nilai rata-rata 92% yang mana termasuk kedalam kriteria “Sangat Menarik”.

3. Respon Pendidik

Setelah peneliti melakukan uji Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, berikutnya produk diuji cobakan kembali untuk mengetahui respon dari pendidik terhadap media kartu kuartet bangun datar yang dikembangkan. Untuk memperkuat data dan mengetahui kemenarikan produk secara lebih luas, respon pendidik berjumlah 1 pendidik kelas IV-b yaitu ibu Widya Utami Ningsih dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon dari pendidik terhadap kemenartkan dari media kartu kuartet bangun datar yang di kembangkan. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri 1 Tunggal Warga, Tulang Bawang. Hasil respon pendidik terhadap media kartu kuartet bangun datar diperoleh hasil nilai rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi yang didapat yaitu “Sangat Menarik”. Media kartu kuartet bangun datar yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan dalam media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi Bangun Datar kelas IV SD/MI.

Berikut disajikan diagram perbandingan ketiganya.



Gambar
Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan, dan Respon Pendidik

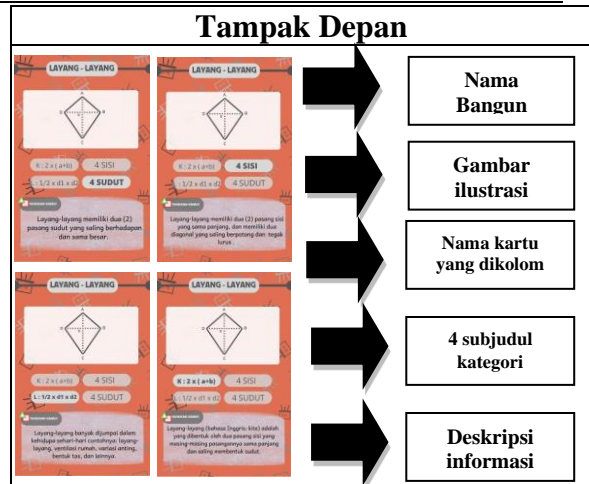
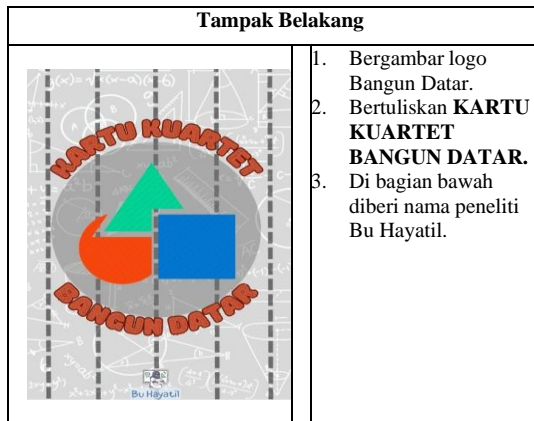
Kajian Produk Akhir

Pada tahapan ini produk akhir adalah hasil akhir dari pengembangan media kartu kuartet. Produk media yang telah dikembangkan dan telah mendapatkan hasil yang cukup memuaskan dalam uji coba akan didistribusikan keserta didik kelas IV SD/MI dan pendidik yang akan melaksanakan proses pembelajaran Matematika materi Bangun datar.

a. Bagian Belakang Atau Luar Kartu

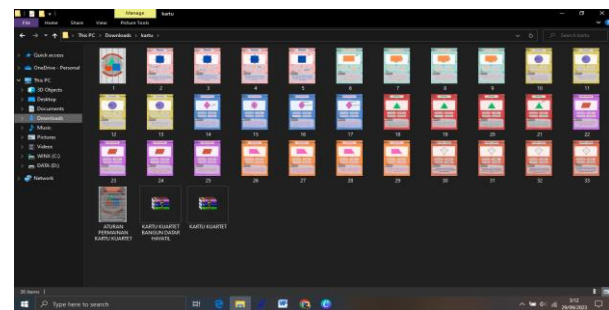
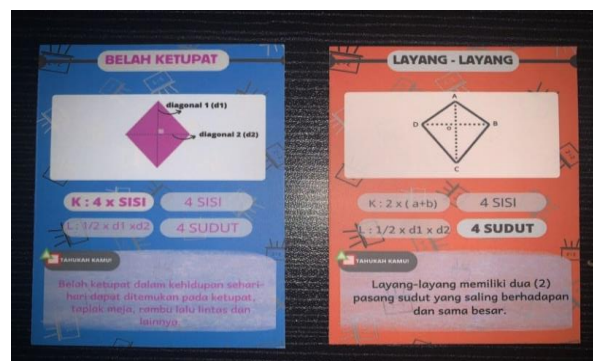
Dalam tampilan sisi bagian luar kartu terdiri dari lapisan-lapisan diantaranya: satu warna background, tamplate gambar hiasan, nama kartu, logo bangun datar, serta nama pembuat dari Media Kartu Kuartet. Pada bagian warna background menggunakan warna abu-abu, lalu ditimpa ornament garis-garis putus yang terdapat ada 5 garis putus-putus. Kemudian lapisan selanjutnya ditambahkan tamplate matematika yang susunannya abstrak. Dan terakhir bagian lapisan paling atas ada tulisan “KARTU KUARTET BANGUN DATAR” yang melengkung menggunakan tulisan jenis Aliengo dengan ukuran 20,9. Berikut

table dan gambar kartu kuartet bangun datar dari sisi kartu bagian belakang atau luar.



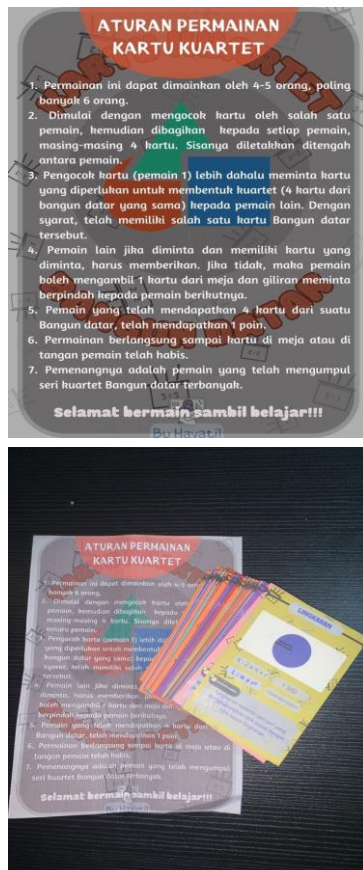
b. Bagian Atas Atau Dalam Kartu

Kartu Kuartet ini terdiri dari delapan (8) kelompok bangun datar, setiap kelompok bangun datar terdiri atas empat kartu,yaitu kartu rumus keliling, kartu rumus luas, kartu banyaknya sisi,dan kartu banyaknya sisi bangun datar. Dalam tampilan kartu bagian sisi atas atau dalam kartu kuartet bangun datar terdiri dari bagian lapisan-lapisan diantaranya: dari delapan (8) warna berbeda yaitu biru langit, kuning lemon, pink muda, ungu, hijau munt, merah, orange, dan merah bata. Yang mana fungsi dari 8 warna yang berbeda tersebut untuk membedakan delapan bangun datar, diantaranya bangun datar yang terdapat dikartu kuartet adalah: persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, layang-layang, trapesium, jajar genjang dan belah ketupat. Berikut desain dari kartu bagian dalam kartu kuartet bangun datar:



Agar mudah menggunakan kartu kuartet bangun datar, maka dibuatkan kartu “Aturan Permainan Kartu Kuartet” yang pembuatannya juga sama yaitu menggunakan canva dengan background yang sama dengan luar kartu kuartet, lalu

ditimpa kolom abu-abu yang lebih gelap, diikuti dengan isi tulisan yang menggunakan jenis tulisan Amaranth ukuran tulisan 21. Dalam kartu cara bermain ini terdapat sepuluh (10) langkah untuk bermain kartu kuartet. Berikut desain dari kartu cara bermain kartu kuartet bangun datar:



SIMPULAN

Simpulan yang dapat diperoleh peneliti dari hasil penelitian dan pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV yang berada di SD Negeri 1 Tunggal Warga, sebagai berikut:

1. Dengan adanya hasil dari persentase nilai rata-rata yang di peroleh dari masing-masing para ahli, maka Media Pembelajaran Animasi yang telah di kembangkan dinyatakan “Sangat Layak” dan dapat di uji cobakan di lapangan. Berikut hasil validasi yang diterima dari masing-masing ahli atau validator maka diperoleh nilai sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata yang di peroleh dari ahli materi yaitu 94% dengan penilaian persentase 81%-100% kriteria “Sangat Layak”
 - b. Nilai rata-rata yang di peroleh dari ahli media yaitu 93% dengan penilaian persentase 81%-100% kriteria “Sangat Layak”
 - c. Nilai rata-rata yang di peroleh dari ahli bahasa yaitu 83% dengan penilaian persentase 81%-100% kriteria “Sangat Layak”
2. Bersumberkan dari hasil kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terhadap Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar telah valid mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik maupun pendidik. Hasil persentase yang di peroleh dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar yaitu 82% dengan kriteria sangat menarik uji coba lapangan memperoleh respon peserta didik dengan nilai rata-rata 92% dengan kriteria sangat menarik hasil dari uji coba terhadap respon pendidik mengenai Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar memperoleh nilai rata-rata 90% persen dengan kriteria “Sangat Menarik” . Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari respon pendidik maupun peserta didik maka Media Kartu Kuartet Materi Bangun Datar yang telah di kembangkan ini memiliki kriteria menarik untuk di gunakan sebagai media yang dapat membantu selama proses pembelajaran agar lebih bermacam-macam pembelajaran Matematika terutama pada materi Bangun Datar kelas IV SD/MI .

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.

Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Garudhawaca Yogyakarta.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Meita, Candra Dewi. *Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2015), hlm. 19

Sari, M. W., Adhani, D. N., & Karim, M. B. (2021). Peran Guru dalam Penerapan Sekolah Ramah Anak di TK YKK 1 Bangkalan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo :Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 8-14. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.9088>

Siska, Yulia. *Pengembangan Materi Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI* (Bandar Lampung: Arjasa Pratama, 2021)

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. penerbit :Alfabeta.

Sutjiono, TWA. *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Penabur* 4(4): 2005.

Wicaksono, A. & Fahrurrozi (2022). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Penerbit : Arjasa Pratama

Wicaksono, Andri. (2022). *Metodelogi penelitian pendidikan*. Penerbit: