

## **Pengembangan Media Pembelajaran KAREB (Kartu Kuartet Kebutuhan) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Aku Dan Kebutuhanku di MI PSM Dadapan**

**Binti Khoirotul Lailiyah, Yuni Masrifatin**

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

Email: [binti.lailiyah098@gmail.com](mailto:binti.lailiyah098@gmail.com), [yunimasrifatin@staimnglawak.com](mailto:yunimasrifatin@staimnglawak.com)

### **Abstrak**

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Kondisi pembelajaran di MI PSM Dadapan khususnya di mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) juga masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan minimnya media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik mengalami kejenuhan. Media yang akan dikembangkan adalah media kartu kuartet kebutuhan yang selanjutnya akan disebut dengan media KAREB (kartu kuartet kebutuhan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran KAREB pada pelajaran IPAS kelas IV materi Aku dan Kebutuhanku di MI PSM Dadapan dan bagaimana motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran KAREB pada pelajaran IPAS kelas IV materi Aku dan Kebutuhanku di MI PSM Dadapan. Penelitian ini merupakan penelitian RnD (Research and Development). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 19 siswa. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah kartu kuartet kebutuhan yang berjumlah 44 kartu serta 1 box kartu. Validasi produk dari ahli materi dan media mendapat hasil presentase rata-rata keseluruhan 90,50% yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Respon siswa menunjukkan presentase 99,12%, respon guru yang menunjukkan presentase 98,94%. Serta tingkat motivasi siswa dengan hasil presentase 98,42%. Dengan demikian media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, IPAS

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi semata, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi siswa secara optimal. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu”,<sup>1</sup> di mana pendidikan ini diharapkan mampu membentuk siswa menjadi individu yang berpengetahuan dan memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Salah satu faktor penting dalam mencapai pendidikan yang berkualitas adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat memudahkan penyampaian materi oleh guru dan mempermudah pemahaman siswa. Melalui media yang tepat, guru dapat menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di MI PSM Dadapan ditemukan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan kurang efektif ditambah dengan tugas guru yang banyak dan harus diselesaikan. Dalam pembelajaran IPAS media yang digunakan adalah BKS yang hanya berisi banyak tulisan dan beberapa gambar sehingga memiliki kesan membosankan dan monoton. Kondisi pembelajaran di MI PSM Dadapan khususnya di mata pelajaran IPAS juga masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan minimnya media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik mengalami kejenuhan.<sup>3</sup>

Guru jarang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, khususnya pada materi "Aku dan Kebutuhanku". Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa dalam mempelajari konsep-konsep kebutuhan manusia. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar IPAS khususnya pada materi *Aku dan Kebutuhanku*. Pengembangan dipilih karena di kelas belum ada media yang membantu guru dalam mengajarkan materi *Aku dan Kebutuhanku*. Media yang akan dikembangkan adalah media kartu kuartet kebutuhan yang selanjutnya akan disebut

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tentang Sistem Nasional Pendidikan Nasional, (Jakarta : Sinar Grafika, 2023), 3.

<sup>2</sup> Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3929.

<sup>3</sup> Rina Hasana, *wawancara*, Dadapan, 25 Maret 2024.

dengan media KAREB (kartu kuartet kebutuhan). Media ini sendiri merupakan media *flashcard*. KAREB sesuai dengan namanya, kuartet berarti “berjumlah 4”, maka permainan kartu ini adalah mencari 4 pasang kartu dari 1 jenis kebutuhan yang sama. Media tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kebutuhan dalam IPAS dengan cara yang lebih interaktif, Dengan pendekatan kolaboratif, siswa dapat berinteraksi untuk mencari empat kartu yang menunjukkan jenis kebutuhan yang sama. Melalui aktivitas ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami jenis kebutuhan dan meningkatkan kemampuan dalam pelajaran IPAS khususnya dalam materi kebutuhan dengan cara yang menyenangkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran KAREB ini karena dalam pengembangannya disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV, yakni operasional konkret. Pada tahap ini, aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek nyata atau kejadian yang dialaminya. Siswa membutuhkan hal-hal yang konkret untuk mempelajari sesuatu yang cukup rumit dan tidak mudah ditemukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari selain dari sumber belajar yang digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran KAREB pada pelajaran IPAS kelas IV materi Aku dan Kebutuhanku di MI PSM Dadapan dan bagaimana motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran KAREB pada pelajaran IPAS kelas IV materi Aku dan Kebutuhanku di MI PSM Dadapan.

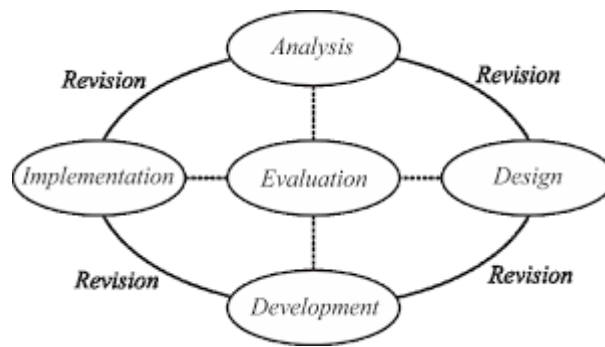
## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Sugiyono menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya.<sup>4</sup>

Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini karena tahapan analisis yang cermat dalam model ADDIE dapat dapat memahami kebutuhan siswa dan tahap evaluasi pada model ADDIE bisa disebut evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Model ADDIE terdiri dari lima fase yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2019).



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE<sup>5</sup>**

Prosedur pengembangan produk pada media pembelajaran kartu kuartet kebutuhan meliputi 5 tahap yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah langkah penting di mana peneliti melakukan identifikasi dan analisis terhadap permasalahan yang mendasari dilaksanakannya suatu penelitian. Pada tahap ini, peneliti harus mampu menemukan inti permasalahan yang akan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini melibatkan pemeriksaan bagaimana metode tersebut diterapkan, serta efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, analisis juga dapat mencakup penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang kurang bervariasi sering kali menjadi penyebab kegiatan belajar mengajar berjalan monoton, yang pada akhirnya menciptakan suasana belajar yang membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu mengidentifikasi aspek-aspek ini secara mendalam untuk menemukan solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini akan disusun rancangan media pembelajaran kartu kuartet kebutuhan. Pada tahap ini juga perlu diperhatikan pada penyajian gambar dan materi yang terdapat pada media pembelajaran. Pada pengembangan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) ini, sisi belakang akan di desain nama dari media yang dikembangkan, sedangkan pada sisi depan terdapat judul, sub judul, gambar, dan penjelasan. Selanjutnya perwarnaan pada media memunculkan panca indera tertarik untuk melihat. Pemilihan warna pada media ini menggunakan warna-warna kontras yang dapat menarik perhatian panca indera. Pemilihan warna yang kontras dan menarik dapat meningkatkan daya tarik visual dan membantu dalam memfokuskan perhatian pengguna pada informasi yang disajikan. Warna cerah dan kontras dapat memfasilitasi proses belajar dengan membuat materi lebih mudah

<sup>5</sup> Branch, R. M, *Instructional Design-The ADDIE Approach*, New York: Springer, 2009.

diingat dan dikenali. Dalam proses pendesaian media pembelajaran kartu kuartet kebutuhan ini melibatkan aplikasi *Canva* dan *Coreldraw X7* untuk desain kemasan IPAS KAREB (kartu kuartet kebutuhan).

### 3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) dibuat berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran menggunakan instrumen validasi media dan validasi materi yang telah dibuat oleh peneliti. Jika media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) belum mencapai kriteria yang sangat layak atau layak, maka peneliti akan merevisi media tersebut sesuai saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Setelah desain produk media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) divalidasi oleh ahli materi dan ahli media maka diketahui kekurangan. Kekurangan tersebut diperbaiki oleh peneliti sebelum di uji cobakan pada kelompok kecil.

### 4. Implementasi (Implementation)

Bagian yang sangat penting dalam penelitian RnD (research and development) adalah uji coba produk, karena hal ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat/didesain layak digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran atau tujuan serta kesesuaian dengan objek untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Uji coba dilakukan 2 tahap, yakni: Uji coba kelompok kecil yang mana disini media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) di uji coba kepada kelompok kecil yang dilakukan oleh 6 peserta didik pada kelas IV MI PSM Dadapan. Dalam tahap ini peneliti juga membagikan angket respon siswa kepada peserta didik untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap produk media pembelajaran kartu kuartet kebutuhan, serta guru diberikan angket repon pendidik untuk mengetahui komentar dan saran dari pendidik yang bertujuan untuk evaluasi produk (jika diperlukan). Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan oleh 19 peserta didik dari kelas IV MI PSM Dadapan dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet kebutuhan.

### 5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan yang dilakukan selama kegiatan langkah-langkah pengembangan dilakukan.

## **Desain Uji Coba Produk**

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas dan daya tarik desain produk yang sedang diteliti. Bagian ini akan menjelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

### 1. Desain uji coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini melibatkan dua tahap utama, yaitu tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Tahap validasi ahli dilakukan untuk memastikan kesesuaian media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) yang dikembangkan. Pada tahap ini, ahli materi dan ahli media pembelajaran memberikan penilaian serta masukan berupa komentar dan saran terkait media KAREB. Selanjutnya, peneliti menganalisis data dari penilaian dan masukan tersebut, kemudian melakukan perbaikan pada media sesuai saran yang diberikan. Setelah tahap validasi selesai, dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh para ahli. Kegiatan dalam uji coba lapangan meliputi pengamatan peneliti terhadap siswa yang belajar menggunakan media hasil pengembangan, pendidik dan siswa memberikan penilaian terhadap media tersebut, kemudian peneliti menganalisis data hasil penilaian. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti menarik kesimpulan berupa presentase keefektifan media.

### 2. Subjek uji coba

Subjek penilaian dalam pengembangan media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) ini melibatkan beberapa pihak, yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, pendidik, dan siswa. Ahli materi yang dipilih adalah Ibu Binti Hidayati Jazilatur Rohmah, M.Pd., seorang Wakil Kepala Kurikulum di MI PSM Dadapan yang memiliki latar belakang pendidikan minimal Strata 2 (S2) di bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta pengalaman dalam kurikulum dan pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Ia memberikan komentar dan saran terhadap materi yang disajikan dalam media KAREB. Sementara itu, ahli media pembelajaran yang dipilih adalah Bapak Satria Agung Wicaksono, S.Ds., seorang Desainer Grafis dan Ilustrator berprestasi yang telah mendapatkan berbagai penghargaan, seperti Anugerah Pemuda Utama Jatim dalam bidang literasi kebudayaan, serta berpengalaman menerbitkan buku dan berbicara dalam webinar. Ia memberikan masukan terkait desain dan tampilan media KAREB. Pendidik yang terlibat dalam penelitian ini adalah Ibu Rina Hasana, S.Pd., guru kelas IV di MI PSM Dadapan, yang memberikan penilaian melalui angket berdasarkan pengalamannya sebagai pengajar. Selain itu, uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV MI PSM Dadapan yang berjumlah 19 anak pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, di mana mereka juga memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan.

### 3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa metode. Pertama, observasi dilakukan untuk mengamati langsung kegiatan

pembelajaran siswa di kelas. Kedua, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi penting mengenai pengembangan media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) dari kepala madrasah, guru, dan siswa, termasuk wawancara setelah penggunaan media. Ketiga, angket tertutup diberikan kepada pendidik dan siswa kelas IV MI PSM Dadapan untuk menilai respon dan motivasi belajar terkait penggunaan media KAREB. Terakhir, dokumentasi berupa foto kegiatan selama penelitian dilakukan untuk melengkapi data dan menggambarkan suasana pembelajaran yang berlangsung.

#### 4. Teknik analisis data

Dalam proses pengembangan, dua teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dimanfaatkan untuk mengevaluasi data seperti komentar, saran, dan penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan guru. Selain itu, data dari lembar validasi, dan ulasan dari para ahli juga dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk melakukan revisi pada produk media. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif diperlukan untuk menilai kevalidan produk, respon pendidik, respon siswa dan tingkat motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil angket. Data hasil analisis ini digunakan untuk menggambarkan presentase dan memberikan informasi numerik terkait kinerja produk yang telah dikembangkan.

##### a. Analisis data uji validasi media

Lembar validasi berisi skor dalam setiap pernyataan berdasarkan alternatif jawaban yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara menghitung persentase nilai validasi. Penskoran validasi media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) oleh validator ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert skala likert yang disusun dalam bentuk pernyataan. Indikator pernyataan yang diukur diberikan skor 1-5 yaitu: sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (C), kurang baik (K), sangat kurang baik (SK).<sup>6</sup> Jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari sangat baik sampai sangat kurang baik. Persentase hasil validasi tim ahli dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase yang dicari  
 $\sum x$  : Total skor yang diberikan  
 $\sum X$  : Jumlah keseluruhan skor

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 164.

Hasil presentase data tersebut kemudian diubah menjadi katategori yang ada pada tabel berikut:<sup>7</sup>

**Tabel 1. Kategori Presentase Validitas Media**

No	Presentase (%)	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat layak
2.	61 – 80%	Layak
3.	41 – 60%	Kurang layak
4.	21 – 40%	Tidak layak
5.	0 – 20%	Sangat tidak layak

b. Analisis uji coba produk

Setelah dilakukan validasi media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) maka dilakukan uji coba, dan pengisian angket oleh pendidik maupun peserta didik. Dalam penelitian ini penskoran untuk respon pendidik menggunakan skala 1-5 dengan skala: sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Sedangkan untuk respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan memberikan skor 1 pada jawaban ya dan 0 untuk jawaban tidak dengan menggunakan skala ini untuk melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Pedoman penilaian respon pendidik dan respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X}$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut:<sup>8</sup>

**Tabel 2. Kategori Presentase Respon Pendidik dan Peserta Didik**

No	Presentase (%)	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat baik
2.	61 – 80%	Baik
3.	41 – 60%	Cukup baik
4.	21 – 40%	Kurang baik
5.	0 – 20%	Tidak baik

c. Analisis data motivasi belajar siswa

Setelah siswa mengisi angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan, siswa akan diberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui presentase motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media KAREB (kartu

<sup>7</sup> Arikunto dan Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 35.

<sup>8</sup> Riduan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2002) hlm. 15

kuartet kebutuhan) pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam penelitian ini penskoran untuk angket motivasi belajar siswa menggunakan skala Guttman dengan memberikan skor 1 pada jawaban ya dan 0 untuk jawaban tidak. Pedoman penilaian motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor indikator aspek yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal indikator}} \times 100\%$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut:<sup>9</sup>

**Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa**

No	Rentan Presentase Hasil Motivasi Belajar (%)	Kategori
1.	$80 \leq P \leq 100$	Sangat baik
2.	$65 \leq P \leq 79,99$	Baik
3.	$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup
4.	$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang
5.	$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil pengembangan produk

Media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) sebagai berikut:

#### a. *Analysis* (analisis)

Peneliti mengidentifikasi masalah kurangnya variasi media pembelajaran yang menyebabkan kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar siswa di kelas IV MI PSM Dadapan pada saat pembelajaran IPAS. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada, seperti buku paket dan penggunaan metode ceramah, kurang efektif dalam menarik minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar,


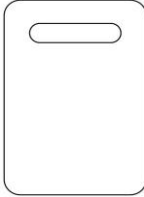
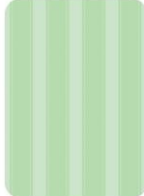
<sup>9</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 251

seperti media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) berbasis permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan jenis-jenis kebutuhan manusia.

b. *Design* (desain)

Tahap desain ini merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis, peneliti merancang kartu kuartet dengan mempertimbangkan beberapa aspek, termasuk ukuran kartu yakni 9,7 x 6,7 cm, cakupan materi, penggunaan gambar untuk memudahkan pemahaman, warna cerah untuk menarik perhatian siswa, dan pemilihan bahan kertas yang kuat dan tahan lama. Desain ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

**Tabel 4. *Design* Rancangan Awal KAREB (kartu kuartet kebutuhan)**

Tampilan	Keterangan
	Menentukan besar ukuran kartu yaitu 9,7 cm x 6,7 cm.
<p>Tampilan bagian depan kartu</p> 	Bagian ini dirancang sebagai tampilan depan yang berisi judul tema, sub tema, gambar beserta penjelasan.
<p>Tampilan bagian belakang kartu</p> 	Bagian ini dirancang sebagai bagian belakang kartu yang berisi judul kartu "KAREB".

c. *Development* (pengembangan)

1) Pembuatan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan)

Pembuatan KAREB (kartu kuartet kebutuhan) menggunakan aplikasi *Canva*. Berikut tabel mengenai pengembangan media pembelajaran kartu kuartet kebutuhan:

**Tabel 5. Pengembangan Kartu Kuartet Kebutuhan**

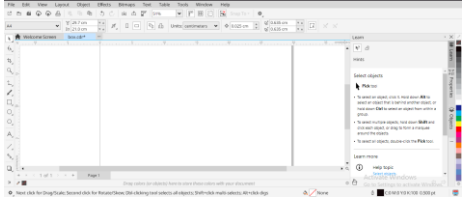
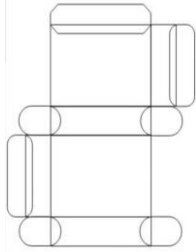

Tampilan	Keterangan
	<p>Aplikasi Canva sebagai tempat untuk membuat kartu KAREB</p>
<p>Bagian depan kartu</p> 	<p>Berisi tema/judul jenis kebutuhan manusia</p> <p>Subtema/contoh dari kebutuhan yang sesuai dengan tema/judul</p> <p>Gambar sebagai visual untuk memudahkan siswa dalam mengimajinasikan kebutuhan yang dimaksud dalam kartu</p> <p>Berisi penjelasan tentang kebutuhann yang disebutkan dalam kartu</p>
<p>Bagian belakang kartu</p> 	<p>Nama kartu yang dikembangkan</p> <p>Kepanjangan dari singkatan kartu yang dikembangkan</p> <p>Gambar anak bermain kartu untuk menambah kesan visual kartu yang lebih menarik.</p>

2) Pembuatan kotak kartu kuartet kebutuhan

Pembuatan kotak KAREB (kartu kuartet kebutuhan) menggunakan aplikasi *CorelDraw*. Peneliti menggunakan *CorelDraw* untuk membuat

desain kotak KAREB (kartu kuartet kebutuhan). Berikut tabel mengenai pengembangan kotak kartu kuartet kebutuhan:

**Tabel 6. Pembuatan BOX KAREB (kartu kuartet kebutuhan)**

Tampilan	Keterangan
	<p>Aplikasi <i>CorelDraw X7</i> sebagai tempat untuk membuat box kartu.</p>
	<p>Membuat kerangka box kartu</p>
	<p>Pada penutup atas box terdapat logo STAIM dan PGMI serta nama peneliti.</p> <p>pada bagian belakang box kartu terdapat petunjuk permainan</p> <p>Pada bagian depan box di desain sama dengan bagian belakang kartu</p>

### 3) Validasi

Setelah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, maka dilakukan validasi kepada ahli media, ahli materi:

- a) Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek komponen isi/materi, komponen pembelajaran dan bahasa. Penilaian validasi materi pada produk bahan ajar ini dilakukan oleh Ibu Binti Hidayati Jazilatur Rohamah, M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi

pembelajaran pada media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Data Hasil Penilaian oleh Ahli Materi**

Aspek penilaian	Skor per aspek	Presentase
Komponen isi/materi	41	91,11%
Komponen pembelajaran	42	93,33%
Bahasa	8	80%
Jumlah	91	91%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh dari validator adalah 91 dari 20 butir pernyataan. Dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 91%. Setelah divalidasi berdasarkan skala likert, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak, dan mendapatkan komentar dari validator yakni Ibu Binti Hidayati Jazilatur Rohmah, M.Pd. sebagai validator ahli materi memberikan komentar dan saran yaitu dibebberapa kartu sebaiknya memilih bahasa yang mudah dipahami siswa kelas IV.

b) Ahli media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah dirancang meliputi aspek kualitas desain, kualitas teknis dan kemasan. Penilaian validasi media dilakukan oleh Bapak Satria Agung Wicaksono, S.Ds, Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Data Hasil Penilaian Kartu Kuartet Kebutuhan oleh Ahli Media**

Aspek penilaian	Skor per-aspek	Presentase
Kualitas desain	61	87,14%
Kualitas teknis	20	100%
Kemasan	9	90%
Jumlah	90	90%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh dari validator adalah 90 dari 20 butir pernyataan. Dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 90%. Setelah divalidasi berdasarkan skala likert, maka hasil menunjukkan kriteria

sangat layak, dan mendapatkan komentar dari validator. Bapak Satria Agung Wicaksono, S.Ds memberi komentar dan saran yakni Secara keseluruhan sudah cukup baik Penggunaan warna pada desain box kartu dan kartu bagian sisi bukan isi utama kartu lebih baik menggunakan warna yang cerah/berani (seperti warna kartu bagian isi utama), jadi tidak menggunakan warna soft, Penggunaan warna pada judul “KAREB” kurang kontras dengan warna box dan kartu. Jadi kurang mudah di baca, Penulisan dan penempatan teks penjelasan topik isi utama dirapikan rata kanan kiri serta jarak penempatan teks diatur agar tidak terlalu mepet dengan tepi kartu bagian kanan dan kiri.



4) Revisi produk

Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran terhadap media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang ditulis oleh para validator terhadap media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) yang dikembangkan antara lain:

a) Revisi ahli materi

Setelah dilakukan penilaian materi pada media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) oleh validator ahli materi, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya pembenahan bahasa dibeberapa kartu agar mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Berikut hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli materi:

**Tabel 9. Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Materi**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	



<p><b>KEBUTUHAN SEKARANG</b></p> <p>Obat pada saat sakit</p>  <p>Obat-obatan adalah kebutuhan yang harus segera dipenuhi saat sakit karena obat berperan penting dalam meredakan gejala, mempercepat penyembuhan, dan memastikan pemulihan dengan cepat.</p>	<p><b>KEBUTUHAN SEKARANG</b></p> <p>Obat pada saat sakit</p>  <p>Obat-obatan adalah kebutuhan yang harus segera dipenuhi saat sakit karena obat berperan penting dalam meredakan gejala, mempercepat penyembuhan, dan memastikan kita cepat sehat kembali.</p>
<p><b>KEBUTUHAN YANG AKAN DATANG</b></p> <p>Investasi</p>  <p>Investasi merupakan kebutuhan yang akan datang karena membantu mempersiapkan finansial untuk berbagai kebutuhan dan tujuan di masa depan, serta memberikan perlindungan dan keamanan keuangan bagi seseorang.</p>	<p><b>KEBUTUHAN YANG AKAN DATANG</b></p> <p>Investasi</p>  <p>Investasi merupakan kebutuhan yang akan datang karena membantu mempersiapkan keuangan untuk berbagai kebutuhan dan tujuan di masa depan, serta memberikan perlindungan dan keamanan keuangan bagi seseorang.</p>
<p><b>KEBUTUHAN TIDAK TERDUGA</b></p> <p>Kerusakan rumah</p>  <p>Kerusakan rumah termasuk dalam kategori kebutuhan tidak terduga. Ini karena kerusakan rumah bisa terjadi secara tiba-tiba dan tak terduga, seperti akibat bencana alam, kebakaran, atau kerusakan struktural yang tidak terduga.</p>	<p><b>KEBUTUHAN TIDAK TERDUGA</b></p> <p>Kerusakan rumah</p>  <p>Kerusakan rumah termasuk dalam kategori kebutuhan tidak terduga. Ini karena kerusakan rumah bisa terjadi secara tiba-tiba dan tak terduga, seperti akibat bencana alam, kebakaran, atau kerusakan bangunan yang tidak terduga.</p>
<p><b>KEBUTUHAN INDIVIDU</b></p> <p>Petani yang membutuhkan cangkul</p>  <p>Kebutuhan individu ditujukan untuk perorangan atau individu. Cangkul menjadi kebutuhan individu bagi petani karena membantu mereka bekerja di ladang dengan efisien.</p>	<p><b>KEBUTUHAN INDIVIDU</b></p> <p>Petani yang membutuhkan cangkul</p>  <p>Kebutuhan individu ditujukan untuk perorangan atau individu. Cangkul menjadi kebutuhan individu bagi petani karena membantu mereka bekerja di ladang dengan efektif.</p>



b) Revisi ahli media

Setelah dilakukan penilaian media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya pembenahan pada warna box dan kartu bagian belakang, penulisan kartu bagian depan di rapikan rata kanan kiri serta penulisan nama kartu “KAREB” menggunakan warna yang bisa di baca dan tidak kontras dengan warna kartu bagaian belakang dan box. Berikut hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli media:

**Tabel 10. Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Media**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
<p><b>KEBUTUHAN PRIMER</b></p> <p>Pakaian</p>  <p>Kebutuhan primer berasal dari kata primus yang artinya pertama, kebutuhan primer merupakan kebutuhan pertama yang harus dipenuhi agar dapat bertahan hidup. Pakaian manusia atau sandang menjadi kebutuhan primer karena merupakan bagian penting dari kebutuhan fisik manusia.</p>	<p><b>KEBUTUHAN PRIMER</b></p> <p>Pakaian</p>  <p>Kebutuhan primer berasal dari kata primus yang artinya pertama, kebutuhan primer merupakan kebutuhan pertama yang harus dipenuhi agar dapat bertahan hidup. Pakaian manusia atau sandang menjadi kebutuhan primer karena merupakan bagian penting dari kebutuhan fisik manusia.</p>
	<p>Semua kartu yang berjumlah 44 kartu di revisi pada penulisan bagian penjelasan menjadi rata kanan kiri.</p>

	 <p>Peneliti mengubah desain bagian belakang kartu karena jika hanya mengubah warna, desain menjadi tidak sinkron dengan elemen gambar. Jadi, peneliti membuat desain baru telah disetujui oleh ahli media.</p>
	 <p>Peneliti juga mengubah desain box kartu sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media.</p>

d. *Implementation* (implementasi)

Media ini diujicobakan pada 6 siswa kelas IV MI PSM Dadapan. Hasil uji coba menunjukkan skor 97,22% dengan kategori presentase sangat baik yang terdiri dari 12 butir indikator dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Menurut teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman

belajar, pengalaman belajar yang lebih konkret dan melibatkan berbagai indra cenderung lebih efektif.<sup>10</sup> Media KAREB (kartu kuartet kebutuhan), dengan kombinasi gambar dan teks pada kartu kuartet, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi siswa. Setelah berhasil pada uji coba kelompok kecil, media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) diuji pada kelompok yang lebih besar dengan melibatkan 19 siswa kelas IV MI PSM Dadapan. Hasil dari uji coba pada kelompok besar menunjukkan skor 99,12%, yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) sangat positif dengan kategori presentase sangat baik.

John Keller, dalam ARCS Model of Motivation, menyatakan bahwa media pembelajaran yang mampu menarik perhatian (Attention), relevan (Relevance), meningkatkan kepercayaan diri (Confidence), dan memberikan kepuasan (Satisfaction) akan lebih efektif.<sup>11</sup> Media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) berhasil menarik perhatian siswa dengan desain yang menarik, relevan dengan kehidupan sehari-hari, meningkatkan kepercayaan diri siswa karena mudah dipahami, dan memberikan kepuasan melalui peningkatan aktivitas belajar.

Selain respon siswa, penilaian dari pendidik juga sangat positif. Dengan presentase skor 98,95% dengan kategori presentase sangat baik, pendidik menilai bahwa media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) sangat menunjang proses pembelajaran. Pendidik menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Bonwell dan Eison tentang pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas yang membuat mereka berpikir tentang apa yang mereka lakukan akan lebih efektif.<sup>12</sup>

- e. Tahap evaluasi dalam proses pengembangan media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) dilakukan secara formatif, dengan tujuan utama untuk menyempurnakan data di setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi formatif ini melibatkan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli dan telah dilakukan pada tahap *development*.

---

<sup>10</sup> Edgar dale, *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1996. pp. 108-109.

<sup>11</sup> John Keller, "Development and use of the ARCS model of instructional design", *Journal of Instructional Development*, 10(3),1987, 2-10.

<sup>12</sup> Bonwell, C. C., & Eison, J. A, *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*, ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1, 1991, 34-35.

2. Hasil tingkat motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media KAREB (kartu kuartet kebutuhan)

Motivasi siswa telah diukur menggunakan angket dan berikut hasil data motivasi belajar siswa kelas IV MI PSM Dadapan terhadap penggunaan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) dalam pembelajaran:

**Tabel 11. Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Kartu Kuartet Kebutuhan**

Aspek penilaian	Skor per-aspek	persentase
Attetion	96	100%
Relevance	37	97,36%
Confidence	36	94,73%
Satisfication	19	100%
Jumlah	187	98,42%

Berdasarkan tabel 4.12, data hasil motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebtuhan) menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari 19 responden, 17 siswa mendapatkan skor maksimal 10, satu siswa mendapatkan skor 9, dan satu siswa lainnya mendapatkan skor 8. Jumlah total skor adalah 187, dengan persentase motivasi sebesar 98,42%. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat termotivasi dan terlibat dalam proses belajar setelah penggunaan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebtuhan). Berdasarkan presentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa merasa termotivasi dan terlibat dalam proses belajar setelah penggunaan media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan). Pendapat ini sejalan dengan pendapat ahli pendidikan di Indonesia, yaitu Wiratmojo,P dan Sasono Hardjo dalam jurnal diskusi panel nasional pendidikan matematika, yang menyatakan bahwa salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik.<sup>13</sup>

Selain hasil angket peneliti juga melakukan wawancara pada guru kelas yaitu Ibu Rina Hasana, S.Pd. mengenai pendapat beliau terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada saat uji coba media yang dikembangkan. Menurut beliau dengan implementasi media KAREB (kartu kuartet kebutuhan) siswa lebih semangat dalam belajar dapat dilihat dari antusiasme siswa dan mereka lebih aktif bertanya dibanding sebelum adanya media yang dikembangkan. Dari pernyataan guru

<sup>13</sup> Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. "Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2019).

tersebut dapat diartikan bahwa media KAREB (Kartu Kuartet Kebutuhan) berhasil dalam memotivasi siswa dalam belajar.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang menggunakan model ADDIE, media pembelajaran KAREB (kartu kuartet kebutuhan) berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI PSM Dadapan pada pelajaran IPAS. Tahapan ADDIE meliputi analisis kebutuhan, desain dan pengembangan media, implementasi di kelas, serta evaluasi formatif di setiap tahap. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, dengan rata-rata persentase motivasi sebesar 98,42%, menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi setelah penggunaan KAREB.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2023). Jakarta: Sinar Grafika.
- Wulandari, Amelia Putri, Salsabila, Annisa Anastasia, Cahyani, Karina, Nurazizah, Tsani Shofiah, & Ulfiah, Zakiah. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3929.
- Hasana, Rina. (2024, Maret 25). Wawancara, Dadapan.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Arikunto, Suharsimi, & Jabar, Cepi Safruddin Abdul. (2009). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduan. (2002). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dale, Edgar. (1996). *Audio-visual methods in teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Keller, John. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Bonwell, Charles C., & Eison, James A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Febrita, Yolanda, & Ulfah, Maria. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).