

## **Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA**

**Fitri Ramadani<sup>1(\*)</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

\*Fitriramadani978@gmail.com

### ***Abstract***

*This research is the conclusion of the author's thesis entitled. This study aims to determine the feasibility and practicality of using quartet card media in history learning at SMA N 2 Koto XI. The aim of this research is to research development (research and development) using the ADDIE model. This development consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research was only carried out until the development stage, while the implementation and evaluation stages could not be carried out because it was the Covid 19 pandemic, only feasibility trials and media practicality tests were carried out by lecturers and teachers of history subjects. The data collection instrument used a questionnaire in the form of a Likert scale. Based on the research conducted, the researcher produced history learning quartet card media. The results of the feasibility trial of the material and media by the validator of the Indonesian history material and the learning media validator were found to be 3,6 and 3,3 with very feasible categories by material and media experts. Whereas practicality trials by 2 history teachers obtained results of 3.3 and 3.4 with the very practical category used by history teachers at SMA N 2 Koto XI Tarusan.*

**Keywords:** *Learning Media for History Quartet Cards*

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan kesimpulan dari skripsi penulis yang berjudul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah di SMA N 2 Koto XI Tarusan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini terdiri dari Analisis (*analyze*), Desain (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementasi*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*development*) sedangkan tahap implementasi dan tahap evaluasi tidak dapat dilakukan dikarenakan sedang pandemi covid 19, hanya dilakukan uji coba kelayakan dan uji praktikalitas media oleh dosen dan guru mata pelajaran sejarah. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dalam bentuk skala likert. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan media kartu kuartet pembelajaran sejarah. Hasil dari uji coba kelayakan materi dan media oleh validator materi sejarah Indonesia dan validator media pembelajaran didapatkan hasil sebesar 3,6 dan 3,3 dengan kategori sangat layak oleh ahli materi dan media. Sedangkan uji coba praktikalitas oleh 2 orang guru sejarah didapatkan hasil sebesar 3,3 dan 3,4 dengan kategori sangat praktis digunakan oleh guru sejarah di SMA N 2 Koto XI Tarusan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Kartu Kuartet Sejarah

### **Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu unsur yang penting dalam perkembangan bangsa. Pendidikan yaitu kebutuhan yang sangat mutlak sehingga dapat dipenuhi sepanjang hayat manusia. Didalam kelompok manusia tidak dapat hidup dan berkembang sejalan dengan

aspirasi tanpa adanya pendidikan. Didalam dunia pendidikan guru menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Sejarah merupakan kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia. Pengertian ini megandung dua makna sekaligus, yaitu sejarah sebagai kisah atau sejarah sebagai peristiwa. Sejarah sebagai kisah merupakan sejarah dalam pengertian subjektif, karena peristiwa masa lalu itu telah menjadi pengetahuan umat manusia. Sedangkan sejarah sebagai peristiwa merupakan sejarah secara objektif, sebab peristiwa masa lampau sebagai kenyataan yang masih diluar pengetahuan manusia (Dudung Abdurrahman, 2007:13).

Menurut I Gde Widja (1989:23) pembelajaran sejarah merupakan perpaduan antara aktivitas belajar mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini. Mata pelajaran sejarah merupakan bidang studi yang terkait dengan fakta-fakta dalam ilmu sejarah, tetap diperhatikan juga tujuan dari pendidikan pada dasarnya. Sejarah merupakan ilmu yang sangat unik berbeda dengan ilmu-ilmu sosial yang lain. Kajian ilmu sejarah merupakan konsep ruang dalam waktu dan peristiwa kronologis.

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa disekitarnya, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat serta lingkungan (Arsyad, 2003:98). Guru sangat diharapkan agar mampu menghasilkan media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam pembelajaran sejarah siswa harus memahami konsep, terkadang siswa kurang pemahaman dalam konsep , solusi dsri permasalahan ini makanya dikembangkan media pembelajaran kartu kuartet yang dapat membantu siswa.

Ada beberapa studi relevan yang relevan dengan penelitian ini yaitu: *pertama* skripsi oleh Anjar Trisaputra, 2018 “Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Eksresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur”. Dalam penelitian ini bahwa pengembangan media permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran biologi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaannya yaitu saa-sama menggunakan media kartu bergambar (kwuartet) dan jenis penelitiannya juga menggunakan penelitian R&D. Tujuan dari penelitian Anjar yaitu Untuk mengetahui cara pengembangan perangkat media pembelajaran menggunakan permainan kuartet di SMA 4 Luwu Timur, sedangkan fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui penguraian media kuartet dalam pembelajaran sejarah di SMA.

*Kedua* oleh Nuril Lailatul Izza, 2018 “ Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi keberagaman Budaya Di Indonesia Kelas IV Minu Raudatul Falah Talok Malang”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan kartu kuartet untuk pembelajaran kelas IV. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media kuartet dan sama-sama menggunakan peneliti R&D. Perbedaannya yaitu pada penelitian Nuril meneliti tentang desain media kakrtu kuartet di kelas IV sedangkan penelitian ini untuk menganalisis kevaliditas media kuartet dalam pembelajaran sejarah.

*Ketiga* oleh Ezra Chicaal Sandya, 2016 “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata Boga Di SMK Negeri 3 Wonosari”. Tujuan dalam penelitian yang dilakukan oleh

Ezra yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedan penelitian ini dengan peneltia Ezhra yaitu penelitian tindakan kelas(PTK), sedangkan jenis penelitian ini R&D.

Penelitian ini penting dilakukan karena adanya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA, untuk melatih pemahaman konsep siswa diperlukannya media kartu kuartet untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran sejarah di SMA. Dalam penggunaan media yang sangat minim dalam pembelajaran sejarah dikarenakan penelitian ini sangat penting dilakukan. Fokus kajian dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah di SMA untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa. Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat menjadi terobosan baru bagi guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, serta dapat memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kuartet sejarah sebagai media pembelajaran sejarah di SMA, jadi jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *research and developmant* (R&D). Menurut Borg & Gall (1983), dalam (Setyosari, 2016:276) Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah yaitu digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Data yang didapatkan peneliti melalui observasi ke sekolah N 2 Koto XI Tarusan Provinsi Sumatra Barat dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara dengan responden, responden terdiri dari guru mata pelajaran sejarah dan siswa yang ada disekolah. Proses wawancara peneliti menggunakan instrument berupa angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan serta tanggapan dari ahli materi, ahli media dan guru tentang media kartu kuartet tentang kelayakan dan kepraktisan di gunakan untuk mengevaluasi media tersebut.

Langkah-langkah dalam peneltia ini adalah : *pertama* pada tahap ini peniliti melakukan observasi kesekolah dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah serta beberapa orang siswa/siswa di SMA N 2 Koto XI Tarusan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah teruma tentang media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil wawancara diketahui bahwa masih minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sejarah di SMA.

*Kedua* tahap perancangan, pada tahap perancangan peneliti mulai membuat rancangan pembuatan media kartu kuartet, yang disesuaikan dengan :

- 1) Sesuai dengan kurikulum yang berlaku K13, dari segi kd, indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- 2) Menganalisis karakteristik siswa.
- 3) Mengumpulkan sumber data dab bahan mengenai materi “ Terbentuknya Kepulauan Indonesia (perisodesasi zaman pembabakan praaksara)”.
- 4) Membuat desail pertama dari perancangan media kartu kuartet sejarah.
- 5) Membuat hasil produk media kartu kuartet sejarah.

*Ketiga* tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah.
- 2) Uji praktikalitas media kartu kuartet oleh guru sejarah.

*Kempat* pada tahap ini dilakukan proses implementasi suatu proses yang dilakukan sesuai pada proses perancangan yang telah dilakukan implementasi sesuai dengan fungsi, peran serta tujuan diharapkan bahwa media kartu kuartet sejarah dapat digunakan dengan baik, serta dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran sejarah. Untuk hasil akhir dari tahap implementasi penelitian ini agar dapat menumbuhkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.

Pada tahap analisis data dapat diambil data berupa angket yang merupakan data dari pengukuran menggunakan skala likert. Skala likert ini disusun menggunakan kategori gradasi sangat positif hingga sangat negatif, pernyataan positif mendapatkan nilai tertinggi (Sugiyono, 2008: 135). Minsalnya Sangat Layak (SL) diberi poin 5, Layak (L) 4, Kurang Layak (KL) 3, Tidak Layak (TL) 2, Sangat Tidak Layak (STL) 1 (Zafri 2013 : 84-85).

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

Penyajian data pengembangan yang dapat dipaparkan pada bagian ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain produk (*design*), (3) tahap pengembangan produk (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*).

Tahap pertama *Analyze*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi kesekolah serta wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah. Penelitian dapat mencari tahu apa saja permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah, terutama pada penggunaan media pembelajaran disekolah. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan, adalah :

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Proses wawancara ini untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, seperti melihat kemampuan berfikir siswa dalam proses belajar, mengamati siswa selama pembelajaran berlangsung serta pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dan siswa.

#### **b. Analisis karakteristik siswa**

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dari segi pikiran dan sikap dalam proses belajar sejarah, hal ini bertujuan sebagai pedoman dalam pengembangan media kartu kuartet untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah.

Tahap Kedua *Design*

Pada perancangan media pembelajaran, media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah ini dirancang sesuai dengan hasil analisis pada tahap awal. Rancangan media pada tahap ini berupa persiapan konten media yang sangat cocok pada pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru, karakteristik siswa serta sumber belajar. Pada perancangan awal media kartu kuartet warnanya kurang menarik, setelah itu dilakukan revisi sesuai masukan validator media pembelajaran.

Pada tahap ini disusun instrument uji kelayakan praktikalitas yang digunakan pada tahap uji coba.

#### **a. Pemilihan media**

Pemilihan media dilakukan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang sangat relevan dengan materi pembelajaran. Setelah itu, pemilihan media bertujuan untuk membantu siswa dan guru memahami materi yaitu merupakan materi “Terbentuknya kepulauan Indonesia (zaman pembabakan praaksara)”.

b. Pemilihan Format

Format dipilih yang digunakan untuk desain ini yaitu format yang mengacu pada sistematika perancangan media. Format media didesain berupa seperti permainan kartu kuartet berserta dengan peraturan pemainnya yang sudah dimodifikasi, tetapi pada permainan kartu kuartet dicantumkan kata-kata kunci yang saling berkaitan dengan materi yang ada didalam media untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa.

c. Rancangan Awal

Rancangan ini merupakan rancangan pertama media kartu kuartet sebelum dilakukan uji coba. Deskripsi desain awal media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa yang sudah dirancang. Media dirancang dengan unsur teks dan unsur gambar.

Tahap Ketiga *Developmant*

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah yang sudah divalidasi oleh ahli materi, media dan guru sejarah. Validasi ini berguna untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah.

a. Deskripsi data uji validasi

1) Validasi oleh ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media kartu kuartet dalam bentuk angket. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert. Hasil analisa data dari ahli materi yang dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 1**  
Validasi ahli materi terhadap media kartu kuartet

No	Pernyataan	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Materi yang telah disajikan mampu menganalisis pendapat	3
3.	Penyajian materi mampu mengklarifikasi suatu penjelasan melalui tanya jawab	4
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan K13	4
5.	Sumber diambil dari sumber yang jelas	4
6.	Gambar dan data mencantumkan yang jelas	4
7.	Kemudahan memahami materi “Terbentuknya kepulauan Indonesia(zaman pembabakan praaksara)”	3
8.	Bahasa pada materi sudah menggunakan bahasa baku yang sesuai dengan PEUBI	3
9.	Penyajian materi membantu siswa memahami konsep	3
10.	Materi yang ada pada media dapat membantu siswa memahami fakta-fakta sejarah	4

11.	Penyajian materi ini membantu siswa menemukan nilai dalam pembelajaran sejarah	4
12	Siswa mampu melakukan penarikan kesimpulan di akhir materi	3
Jumlah		43
Rata – rata		3,6
Kriteria		Sangat Layak

Dari hasil penilaian oleh ahli materi dan media kartu kuartet termasuk kedalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi dapat dilihat pada tabel 1 dengan perolehan angka yaitu 3,6.

## 2) Validasi oleh ahli media

Ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media kartu kuartet dalam bentuk angket. Hasil analisa data dapat dari ahli media yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2**  
Validasi ahli media terhadap media kartu kuartet

No	Pernyataan	Skor
1	Bahan pembuatan media <i>Kartu Kuartet</i> (kartu bergambar) mudah didapatkan	4
2	Keefektifan <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar) sebagai media pembelajaran sejarah	3
3	Media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar) dapat dipakai berulang kali	4
4	Media kartu kuartet dapat digunakan sebagai salah satu variasi mata pelajaran	3
5	Media <i>kartu kuartet</i> bisa digunakan guru mengatasi sifat pasif siswa	3
6	Media <i>kartu kuartet</i> dibuat dengan bahan yang praktis dan tahan lama	3
7	Istilah/kata-kata yang digunakan bersifat komunikatif	3
8	Ukuran media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar) proposional	3
9	Kesesuaian pemilihan gambar pada media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar) dengan mater pembelajaran	3
10	Pemilihan jenis huruf dan angka dalam media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar)	3
11	Kesesuai ukuran huruf dan angka dalam media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar)	4
12	Ketepatan penempatan angka dan gambar dalam media <i>kartu kuartet</i>	4
13	Kerapian desain media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar)	3

14	Komposisi warna dalam media <i>kartu kuartet</i> (kartu bergambar)	3
15	Kata yang digunakan pada media <i>kartu kuartet</i> sudah sesuai dengan PEUBI	3
Jumlah		49
Rata-rata		3,3
Kriteria		Sangat Sesuai

Dari hasil penilaian oleh ahli media terhadap media kartu kuartet termasuk kategori sangat sesuai untuk digunakan dapat dilihat pada tabel 2 dengan perolehan angka yaitu 3,6.

**b. Deskripsi data praktikalitas**

Selain melakukan uji validatas oleh validator, juga dilakukan uji praktikalitas guru dilakukan menggunakan angket digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media kartu kuartet di SMA N 2 Koto XI Tarusan. Hal ini didapatkan untuk menghasil media pembelajaran yang praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA.

Uji praktikalitas terhadap guru dilakukan kepada 2 orang guru di SMA N 2 Koto XI Tarusan. Uji praktikalitas meliputi instrumen penilaian, pedoman penskoran dan bahasa yang digunakan. Untuk alternatif jawaban dan bobot skor yang terdapat dalam intrumen penilaian diberi tanda centang (√) oleh guru mata pelajaran sejarah. Uji kepraktisan terdiri dari 4 alternatif jawaban dan skor yaitu: (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Analisis dari data respon guru dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 3**  
 Praktikalitas responden guru terhadap media kartu kuartet

No	Pernyataan	Responden		Rata-rata
		G1	G2	
A.	Manfaat media			
	1. Media yang digunakan dapat mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator.	3	3	3
	2. Penggunaan media ini dapat menghemata tenaga guru untuk menuliskan segala sesuatu di papan tulis.	3	4	3,5
	3. Penggunaan media ini dapat mengurangi beban guru untuk menjelaskan materi pelajaran berulang-ulang.	3	4	3,5
B.	Kepraktisan Penggunaan Media			
	4. Guru mudah memantau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media.	3	3	3
	5. Siswa dapat menggunakan media ini jika tida ada guru.	4	3	3,5
	6. Siswa dapat menggunakan media ini sesuai dengan kemampuan atau kecepatannya sendiri karena dikendalikan oleh siswa sendiri.	3	4	3,5

C.	Keefektivan Media			
	7. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media.	3	3	3
	8. Petunjuk penggunaan membantu siswa dalam menggunakan media.	4	3	3,5
	9. Siswa dapat menggunakan media sesuai dengan waktu yang tersedia.	3	4	3,5
	10. Media ini sangat fleksibel digunakan oleh guru maupun siswa.	4	3	3,5
Skor yang diperoleh		33	34	33,5
Nilai kepraktisan		3,3	3,4	3,35
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Dari hasil respon guru mata pelajaran sejarah yang telah menggunakan media kartu kuartet yang sudah dikembangkan. Dapat disimpulkan hasil rata-rata penilaian dari respon guru terhadap media kartu kuartet dengan perolehan angka sebesar 3,35 dikategorikan sangat praktis digunakan dalam media pembelajaran sejarah di SMA.

## Pembahasan

### a. Analisis Validasi Media

Hasil keseluruhan dari analisis data angket kelayakan media kartu kuartet sejarah di SMA berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan sangat layak. penilaian kelayakan media diukur dengan menggunakan skala liker yang didapatkan dari data pengisian penilaian angket dari ahli materi dan ahli media sejarah. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil kelayakan media dari ahli materi sebesar 3,6 termasuk kedalam kategori sangat layak. Media kartu kuartet sejarah dilihat dari aspek materi dikatakan sangat sesuai digunakan untuk siswa kelas X.Mia.

Selain itu hasil analisis juga didapatkan dari validasi media oleh ahli media pembelajaran sejarah sebesar 3,3 termasuk kedalam kategori sangat sesuai. Berdasarkan keterangan diatas menunjukkan bahwa media kartu kuartet dilihat dari aspek kelayakan media dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA.

Berdasarkan hasil dari kedua validator, ahli materi dan ahli media sejarah dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sangat valid. Media kartu kuartet dikembangkan menggunakan menggunakan kurikulum k13 sesuai yang berlaku.

### b. Analisa Praktikalitas Media

Media kartu kuartet sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah hal ini berdasarkan hasil dari uji praktikalitas oleh 2 orang guru mata pelajaran sejarah. Media kartu

kuartet dapat membantu siswa dalam menumbuhkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil dari peneliti ini sudah dapat menjawab permasalahan yang sudah peneliti kemukakan dalam rumusan masalah mengenai pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah di SMA untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa materi tentang terbentuknya kepulauan Indonesia (periodisasi zaman praaksara).

Hasil dari analisis praktikalitas oleh guru sejarah dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan peneliti sangat valid dan praktis digunakan dengan perolehan angka sebesar 3,3 dan 3,4 dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Media kartu kuartet sangat diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media dalam proses pembelajaran sejarah di SMA.

### **Kesimpulan**

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan, tanpa pendidikan kehidupan tidak dapat berjalan dengan baik bagaimana semestinya. Dalam dunia pendidikan banyaknya permasalahan yang ditemukan seperti pada pembelajaran sejarah di SMA. Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran sejarah adalah minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Dari permasalahan di atas peneliti memberikan solusi yaitu dengan pengembangan media kartu kuartet diharapkan agar dapat membantu siswa dalam belajar sejarah. Media kartu kuartet ini merupakan media kartu bergambar yang memuat materi-materi sejarah yang sudah disiapkan peneliti, media ini juga bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Hasil dari uji coba kelayakan materi dan media oleh validator materi dan media serta uji kepraktikalitasan media oleh 2 orang guru sejarah didapatkan bahwa media kartu kuartet sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

### **Daftar Pustaka**

- Dudung Abdurrahman, 2007. *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fuad Ihsan. Dasar-dasar kependidikan. (jakarta : PT Rineka Cipta, 2001). Hlm 2
- Gde Widja. 1989. *Dasar-dasar pengembangan strategi serta model pengajaran sejarah*. Jakarta :LPTK.
- Meita, Candra Dewi. 2015. *Skripsi Pengembangan Media Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika (kuantum) untuk Siswa kelas V SD Negeri Sarikaya Yogyakarta*. Yogyakarta :UNY.
- Punaji, Setyosari. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rofiantun Nisa. 2015. *Skripsi Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa kelas 4 SDI Surya Malang*. Malang : UIN Malik Ibrahim Malang.
- Sugiyono. 2008. *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zafri. 1999. *Metode pendidikan*, Padang: UNP Press.