



VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE* MATERI PENERAPAN SILA-SILA PANCASILA SISWA KELAS III SDN MRICAN 1

Dwi Rahmawati Fatimah^{1*}, Frans Aditia Wiguna², & Karimatus Saidah³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jalan Ahmad Dahlan Nomor 76, Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

*Email: dwirahmawatifatimah@gmail.com

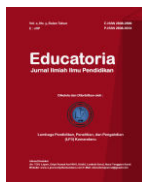
Submit: 12-06-2026; Revised: 24-06-2026; Accepted: 26-06-2026; Published: 23-07-2026

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penerapan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Mrican 1 yang menyebabkan keikutsertaan siswa selama proses belajar masih rendah. Terlebih lagi, materi penerapan sila-sila Pancasila dinilai cukup sulit dipahami siswa, maka dibutuhkan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* pada materi penerapan sila-sila Pancasila. Metode menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap *development*, karena tujuan penelitian adalah menghasilkan media yang valid melalui proses validasi oleh ahli. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi mencapai 94% dan tergolong sangat valid. Adapun hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 88% yang juga termasuk kategori sangat valid. Rata-rata hasil validasi dari kedua ahli sebesar 91% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Merujuk pada hasil yang diperoleh, media pembelajaran kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* pada materi penerapan sila-sila Pancasila dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid dan berpotensi digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Kata Kunci: Media Kartu Kuartet, Pendidikan Pancasila, Penerapan Sila Pancasila, *Pictorial Riddle*, Validitas Media.

ABSTRACT: This study was motivated by the limited use of instructional media for the Pancasila Education subject in Grade III at SDN Mrican 1, which resulted in low student engagement during the learning process. Furthermore, the topic regarding the application of Pancasila principles was considered difficult for students to grasp, creating a need for instructional media. The objective of this study was to determine the validity of "quartet" card media based on the "pictorial riddle" approach, specifically for the topic of applying Pancasila principles. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, the scope of this study was limited to the development stage, as the primary goal was to produce valid media through an expert validation process. Data were collected using validation sheets administered to subject matter experts and media experts. The results indicated that the validation score from the subject matter expert reached 94%, classifying it as "highly valid." Similarly, the validation score from the media expert was 88%, also falling into the "highly valid" category. The average validation score from both experts was 91%, placing it in the "highly valid" category. Based on these results, the quartet card instructional media featuring pictorial riddles and covering the application of Pancasila principles met the criteria for high validity and demonstrated potential for use as a learning support tool.

Keywords: Quartet Card Media, Pancasila Education, Application of Pancasila Principles, Pictorial Riddle, Media Validity.



How to Cite: Fatimah, D. R., Wiguna, F. A., & Saidah, K. (2026). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis *Pictorial Riddle* Materi Penerapan Sila-sila Pancasila Siswa Kelas III SDN Mrican 1. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 782-793. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i3.1559>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Menurut Akhyar & Dewi (2022) melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari di sekolah dasar adalah penerapan sila-sila Pancasila. Materi ini tidak hanya menuntut siswa menghafal, tetapi juga memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Pendidikan Pancasila berperan sebagai mata pelajaran yang berbasis teori.

Pengembangan dan perencanaan media pembelajaran perlu dilakukan oleh guru untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Fadilah *et al.* (2023), pemanfaatan media pembelajaran mampu mendorong keaktifan siswa serta meningkatkan pemahaman dan penguasaan mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Sementara itu, Munandhi dalam Primasatya *et al.* (2023) membagi media pembelajaran ke dalam dua golongan, yaitu media konvensional seperti gambar, poster, audio, dan bahan cetak, serta media berbasis teknologi informasi seperti telekonferensi dan multimedia interaktif.

Salah satu media pembelajaran tradisional yang memanfaatkan gambar, bahan cetak, dan teks adalah kartu kuartet. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa menerima informasi dengan lebih jelas, memudahkan pemahaman materi, serta menjembatani konsep yang abstrak dan teoretis dengan harapan siswa dapat menerapkan materi tersebut dalam aktivitas sehari-hari, terutama pada materi yang sulit dipahami oleh siswa. Dengan karakteristik tersebut, media kartu kuartet berpotensi menjadi alternatif media yang sesuai untuk membantu siswa memahami materi penerapan sila-sila Pancasila melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil observasi di kelas III SD Negeri Mrican 1, guru masih dominan mengandalkan metode ceramah dan menulis di papan tulis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sumber belajar yang digunakan juga masih terbatas pada buku panduan sekolah dan video pembelajaran dari *YouTube*. Penggunaan metode ceramah yang lebih dominan menyebabkan siswa cenderung berperan sebagai pendengar, sehingga keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran masih rendah. Akibatnya, sebagian siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Kondisi tersebut terlihat dari suasana kelas yang sering ramai karena beberapa siswa mengobrol, bermain, atau mengerjakan tugas lain saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Mrican 1, penggunaan media yang bervariasi dinilai penting untuk menjaga minat belajar siswa. Guru telah memanfaatkan media visual dan interaktif seperti PPT dan video pembelajaran, namun penggunaannya belum optimal. Guru juga menyampaikan bahwa proses belajar Pendidikan Pancasila terutama pada materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila cukup sulit, sehingga memerlukan metode pembelajaran yang melibatkan gambar atau permainan untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi tersebut masih belum memuaskan, yaitu sebanyak 13 siswa (44,8%) dari 29 siswa belum memuaskan atau di bawah KKTP dan 16 siswa (55,1%) sudah mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan, dibutuhkan pengembangan media yang selaras dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya berupa kartu kuartet, yaitu permainan yang memuat gambar dan teks deskripsi (Setyawan, 2020). Media ini dipadukan dengan metode *pictorial riddle* yang berperan dalam upaya meningkatkan dorongan belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran, melalui penyajian gambar yang disertai pertanyaan untuk memecahkan permasalahan yang terdapat pada gambar tersebut. Penggabungan media kartu kuartet dengan metode *pictorial riddle* dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan. Kartu kuartet dipilih karena praktis digunakan dan tidak memerlukan keterampilan khusus dari guru maupun siswa (Wulandari & Damayanti, 2019). Sementara itu, *pictorial riddle* memanfaatkan gambar dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami materi secara visual.

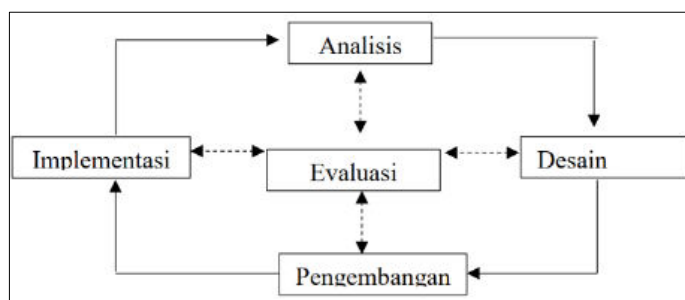
Penelitian Latifah *et al.* (2023) berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet berbasis Gambar 2 Dimensi untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang” menunjukkan bahwa media kartu kuartet efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan tingkat keefektifan sebesar 94,25%. Namun, penelitian tersebut hanya mengembangkan kartu kuartet berbasis gambar dua dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan belum memadukannya dengan pendekatan *pictorial riddle*. Sementara itu, penelitian Aminatuzzahro *et al.* (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Pictorial Riddle* Berorientasi pada Minat dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa” menunjukkan bahwa media berbasis *pictorial riddle* memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Meskipun demikian, penelitian tersebut tidak mengembangkan media kartu kuartet sebagai sarana pembelajaran. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, belum terdapat pengembangan media yang mengintegrasikan kartu kuartet dengan *Pictorial Riddle* pada materi penerapan sila-sila Pancasila di sekolah dasar.

Guna menjawab permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* dengan membuat judul “Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis *Pictorial Riddle* Materi Penerapan Sila-sila Pancasila Siswa Kelas III SDN Mrican 1”. Pengembangan media pada dasarnya mencakup aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Namun, penelitian ini berfokus pada aspek validitas. Menurut Marisa *et al.* (2023), validitas ukuran yang menunjukkan tingkat kelayakan suatu produk berdasarkan hasil kajian para ahli terhadap aspek-aspek yang disusun, sehingga

dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan tingkat kevalidan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* materi penerapan sila-sila Pancasila siswa kelas III SDN Mrican 1.

METODE

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Judijanto *et al.* (2024), metode R&D merupakan proses seseorang untuk dapat merancang atau mengembangkan produk. Sedangkan model penelitiannya mengadaptasi model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap *development*, karena tujuan penelitian adalah menghasilkan media yang valid melalui proses validasi oleh ahli. Tahapan-tahapan tersebut akan dilakukan dengan urut untuk mengembangkan produk dan kemudian akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan.



Gambar 1. Model ADDIE (Bulhayat *et al.*, 2021).

Penelitian juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta validasi ahli. Data penelitian ini akan digunakan untuk memperlihatkan tingkat kevalidan produk yang akan dirancang dan dikembangkan. Data kevalidan produk didapatkan dari validasi yang sudah dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi produk yang terdiri atas empat aspek penilaian. Pada lembar validasi materi terdapat 4 aspek, yaitu aspek kesesuaian materi, penyajian materi, keterbaharuan materi, serta bahasa dan bacaan. Sedangkan, lembar validasi media berisi 4 aspek, yaitu aspek desain, kualitas visual, bahan, dan kejelasan petunjuk. Hasil validasi dari para ahli tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Perhitungan mengacu pada skala *Likert*, sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Penilaian.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Rustandi & Rismayanti (2021).

Hasil penilaian dianalisis dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data kevalidan dari penilaian ahli media dan ahli materi akan dikonversikan ke dalam tabel kriteria berikut (Tabel 2).

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk.

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sumber: Maharani (2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dikembangkan dengan mengadopsi model ADDIE. Fokus utamanya menghasilkan media yang memenuhi kriteria valid dari segi materi maupun media, sehingga memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kevalidan media mencerminkan tingkat kecocokan produk dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kriteria kelayakan yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran. Sehingga, sebelum media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perlu penilaian dari para ahli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan deskripsi mengenai tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan serta menjadi dasar penentuan kelayakan produk untuk digunakan sebagai fasilitas penunjang proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Analysis

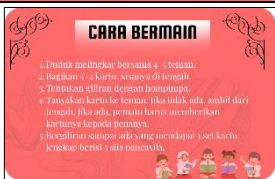
Tahap *analysis* diawali dengan proses identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan papan tulis, sehingga suasana kelas cenderung kurang kondusif. Beberapa siswa terlihat melakukan aktivitas lain selama pembelajaran, seperti mengobrol, bermain, maupun mengerjakan tugas lain. Informasi yang diperoleh melalui wawancara bersama guru diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi memiliki peran penting dalam mempertahankan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Meskipun guru telah menggunakan media berupa video pembelajaran dan *PowerPoint*, pemanfaatannya belum optimal. Guru juga menyampaikan bahwa materi penerapan sila-sila Pancasila tergolong sulit dipahami siswa, sehingga membutuhkan media yang mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui unsur gambar maupun permainan. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi tersebut masih berada di bawah KKTP, yaitu sebanyak 13 siswa (44,8%) dari 29 siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tersebut, diperlukan solusi yakni pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Design

Tahap *design* dilakukan setelah tahap analisis kebutuhan untuk merancang media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* yang sesuai dengan materi penerapan sila-sila Pancasila dan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti laptop, jaringan internet, aplikasi *Canva*, gambar pendukung, serta berbagai referensi materi yang relevan. Selanjutnya, peneliti menentukan konsep media yang akan dikembangkan dengan menyesuaikan isi materi dan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Konsep tersebut kemudian diwujudkan dalam rancangan tampilan media melalui pemilihan warna, jenis huruf, gambar, dan tata letak yang menarik agar dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

Materi pada kartu kuartet disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Setelah itu, peneliti membuat desain kartu kuartet menggunakan aplikasi *Canva* dengan memadukan teks dan gambar, sehingga informasi yang disajikan lebih jelas dan komunikatif. Tahap desain diakhiri dengan penyusunan petunjuk penggunaan media, serta pengecekan kembali terhadap tampilan dan isi media untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sebelum memasuki tahap pengembangan.

Tabel 3. Deskripsi Media Kartu Kuartet.

Desain	Deskripsi
	Kartu cara bermain digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami cara memainkan kartu kuartet
	Desain belakang kartu cara bermain
	Kartu pada tema penerapan sila Pancasila di rumah. Kartu memiliki 5 kategori, yaitu 5 sila Pancasila dan memiliki 3 tema, yaitu penerapan sila di rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Ukuran semua kartu yaitu 7 cm x 11 cm



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 3, July 2026; Page, 782-793

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Desain

Deskripsi



Kartu dengan tema penerapan sila Pancasila di sekolah yang memiliki 5 kategori, yaitu 5 sila Pancasila



Kartu dengan tema penerapan sila Pancasila di masyarakat yang memiliki 5 kategori, yaitu 5 sila Pancasila



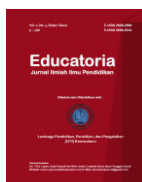
Desain pada bagian belakang semua kartu



Desain kotak kartu kuartet. Terdapat pemetaan CP & TP, kemudian ada nama pengembang media dan juga logo Universitas

Development

Tahap selanjutnya adalah *development*, yaitu merealisasikan desain yang telah dirancang kemudian direalisasikan menjadi produk akhir. Produk yang telah



dikembangkan kemudian diuji validitasnya melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan materi pada media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle*. Kegiatan dibantu oleh Bapak Muhamad Basori, M.Pd. Hasil penilaian pada lembar validasi yang diberikan oleh validator disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek	Pernyataan	Skor					
			1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Materi	Menyajikan materi sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar.						P
		Menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.						P
		Materi relevan dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari.						P
2	Penyajian Materi	Manampilkan gambar ilustrasi yang akurat sesuai dengan materi.						P
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa.						P
		Keakuratan materi.						P
3	Keterbaharuan Materi	Materi yang disajikan sudah mengikuti perkembangan kurikulum.						P
		Materi yang disajikan tidak terdapat informasi yang usang atau keliru.						P
4	Bahasa dan Bacaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat SD.						P
		Menggunakan kalimat pendek yang tidak membingungkan.						P
Total Skor			47					
Skor Max			50					
Persentase			94%					

Validasi ahli materi menunjukkan perolehan skor sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Nilai tersebut menandakan bahwa materi dipaparkan selaras dengan tujuan, kebutuhan siswa sekolah dasar, serta relevan dengan aktivitas sehari-hari siswa. Lebih lanjut, aspek penyajian materi juga dinilai baik, karena didukung oleh penggunaan bahasa yang mudah dipahami, keakuratan materi, serta ilustrasi yang sesuai dengan isi pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor 4, seperti keterbaharuan materi dan penggunaan kalimat yang sederhana, hasil keseluruhan temuan mengindikasikan bahwa materi yang dipaparkan telah sesuai dan layak digunakan.

Ahli Media

Validasi media ialah untuk memastikan bahwa aspek desain, kualitas visual, bahan, dan petunjuk penggunaan telah memenuhi kriteria kelayakan. Validasi media dilakukan oleh Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Hasil validasi media digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media.

No.	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain	Tata letak antara judul, gambar dan teks tersusun dengan rapi.					P
		Ukuran kartu mudah dipegang dan dibolak-balik.				P	
2	Kualitas Visual	Tampilan media menarik dan memikat perhatian siswa.				P	
		Kombinasi warna teks dan gambar tidak terganggu.				P	
		Resolusi gambar jelas dan tidak blur.					P
3	Bahan	Bahan media cukup kuat dan tidak mudah robek.				P	
		Media tahan jika digunakan berulang kali.					P
		Permukaan media tidak mudah luntur jika terkena keringat.					P
4	Kejelasan Petunjuk	Aturan atau cara bermain kartu kuartet dicantumkan dengan jelas.				P	
		Kalimat pada kartu cara bermain tidak membingungkan siswa.				P	
Total Skor			44				
Skor Max			50				
Persentase			88%				

Pada aspek media, hasil validasi memperoleh skor sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Penilaian tersebut menandakan bahwa media memiliki desain bagus, kualitas visual yang menarik, serta petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga mudah dipahami oleh pengguna. Tampilan media yang memadukan gambar, warna, dan tata letak secara proporsional dinilai mampu mendorong fokus siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan bahan yang cukup kuat dan tahan digunakan berulang kali menjadi nilai tambah yang mendukung keberlangsungan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa aspek memperoleh skor 4, seperti ukuran kartu, kombinasi warna, dan kejelasan petunjuk.

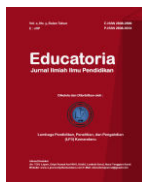
Interpretasi

Berdasarkan hasil validasi, aspek materi memperoleh persentase sebesar 94% dan aspek media sebesar 88%, kedua nilai tersebut termasuk kategori “sangat valid”. Berikut rekapitulasi data kevalidan tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Data Kevalidan.

No.	Aspek	Skor
1	Validasi Materi	94%
2	Validasi Media	88%
Jumlah Nilai		182%
Rata-rata		91%

Hasil gabungan validasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh skor persentase sebesar 91%. Mengacu pada tabel kriteria kevalidan produk, nilai berada pada kategori sangat valid, sehingga media kartu kuartet dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan belajar untuk mendukung pemahaman siswa terhadap



materi penerapan sila-sila Pancasila melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Anomeisa *et al.* (2024) dengan judul “Pengembangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran pada Materi Aljabar Terintegrasi Kearifan Lokal *Magepanda*”. Hasil penelitian tersebut memberikan simpulan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan termasuk sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, sehingga media pembelajaran kartu kuartet dinilai sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementation

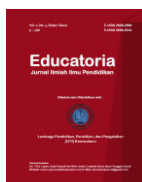
Setelah media dinyatakan layak melalui proses validasi, tahap berikutnya dalam model ADDIE adalah implementasi, yaitu penerapan produk dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media. Tahap *implementation* merupakan proses penerapan media kartu kuartet berbasis *pictorial riddle* dalam pembelajaran di kelas III SDN Mrican 1. Pada tahap ini, media yang telah melalui proses perancangan, pengembangan, dan validasi dipersiapkan untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Anafi *et al.* (2021) yang menjelaskan bahwa tahap implementasi dilakukan setelah media memperoleh validasi dari ahli materi dan ahli media, kemudian diterapkan kepada peserta didik melalui uji coba untuk mengetahui kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, media yang telah memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat valid siap dimanfaatkan sebagai sarana penunjang penyampaian materi pembelajaran.

Evaluation

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk meninjau kembali kualitas media setelah melalui proses pengembangan. Media yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi untuk mengidentifikasi komponen yang masih perlu disempurnakan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap aspek isi, tampilan, serta komponen pendukung media. Sejalan dengan Budiman & Nurbani (2019), hasil penilaian dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi, sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Perbaikan media dilakukan mengacu pada rekomendasi yang diberikan oleh validator agar kualitas produk menjadi lebih baik. Proses evaluasi memastikan bahwa media yang dikembangkan layak, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran kartu kuartet pada materi penerapan sila-sila Pancasila yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria kevalidan. Validasi ahli materi memperoleh persentase 94% dan berada pada kategori sangat valid, sementara validasi ahli media mencapai 88% yang juga tergolong sangat valid. Rata-rata penilaian dari kedua validator menunjukkan persentase kevalidan sebesar 91%, sehingga sangat valid dan memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan sila-sila Pancasila pada jenjang sekolah dasar.



SARAN

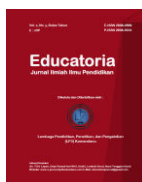
Saran yang diberikan adalah media pembelajaran kartu kuartet dapat dikembangkan lebih lanjut melalui penyempurnaan desain visual, penambahan materi yang lebih luas, serta penyesuaian dengan berbagai karakteristik siswa. Media ini dapat diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran lain, sehingga manfaat yang diperoleh penggunaannya dalam pembelajaran sekolah dasar menjadi lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kelancaran proses penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Aminatuzzahro, B., Baidowi, Novitasari, D., & Subarinah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Pictorial Riddle* Berorientasi pada Minat dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3969–3981.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE menggunakan *Software Unity 3D*. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anomeisa, A. B., Ernaningsih, D., Piterson, R., Wahyuningsih, & Safrudin, N. (2024). Pengembangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran pada Materi Aljabar Terintegrasi Kearifan Lokal Magepanda. *Educatio : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(2), 312–323. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i2.27951>
- Budiman, R. D. A., & Nurbani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android. *Edukasi : Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183–197. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1305>
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Model ADDIE di MTSN 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriwati, N., Laksono, R. D., & Muhammad, Y. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 6(1), 2783–



2799.

- Maharani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Ekosistem di SDN 1 Ngadimulyo. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika dan Sains : Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55. <https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- Primasatya, N., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2023). *Multimedia Bagi Calon Pendidik*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Setyawan, R. D. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wulandari, M. A., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 7(5), 3337–3347.