

PENGEMBANGAN MEDIA KUARTET BERBASIS TAI (*TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION*) PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KEGIATAN JUAL BELI KELAS IV SD NEGERI 19 TALANG KELAPA

Febrianti Wulandari¹, Destiniar², Putri Dewi Nurhasana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

¹febriantiwulandari@gmail.com, ²destiniar@univpgri-palembang.ac.id,

³putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This research the aim is to develop a TAI-based quartet media (Team Assisted Individualization) in the science of science subject material for buying and selling activities for class IV SD Negeri 19 Talang Kelapa which is valid, practical and effective. Research using research methods Research and Development (RnD), as well as using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). So that the validity results obtained with an average score of 88.66% from validator experts in the "very valid" category. The results of product practicality research conducted on one to one (4 Students) with an average score of 85% and Small Grup (12 students) with an average score of 90% in the "very practical" category then with the results of the product effectiveness test conducted by 28 class IV students getting an average score of 89.28% in the "very effective" category. It can be concluded that the TAI-based quartet media (Team Assisted Individualization) in the science subject, the material for buying and selling activities for class IV is valid, practical and effective to be used and developed in teaching and learning activities in class for fourth grade students at SD Negeri 19 Talang Kelapa.

Keywords: *buying selling activities, quartet media, TAI (Team Assisted Individualization)*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa yang valid, praktis dan efektif. Penelitian menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD), serta menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Sehingga hasil kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata 88,66% dari para ahli validator dengan kategori "sangat valid". Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada *one to one* (4 Peserta didik) dengan skor rata-rata 85% dan *Small Grup* (12 Peserta Didik) dengan skor rata-rata 90% dengan kategori "sangat praktis" kemudian dengan hasil uji keefektifan produk

yang dilakukan 28 peserta didik kelas IV mendapatkan skor rata-rata 89,28% dengan kategori "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli kelas IV ini valid, praktis dan efektif untuk digunakan dan dikembangkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa.

Kata Kunci : kegiatan jual beli, media kuartet, TAI (*Team Assisted Individualization*)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan mendasar setiap individu yang harus terlaksana, tidak adanya pendidikan, manusia tidak akan mengenal sebuah peradaban yang memiliki berbagai nilai etika, moral, pengetahuan dan keterampilan. (Saputra, et al., 2021, p. 3). Oleh karena itu, pendidikan merupakan tempat pembentukan karakter anak, baik dari pikirannya maupun dari sikap. Pendidikan juga untuk membangun anak agar lebih dewasa dan mampu melaksanakan tugas kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan asset masa depan bangsa dalam menciptakan pengembangan nasional. Dengan memiliki manusia yang unggul melalui pendidikan yang tepat dan memberi peran penuh untuk memajukan negara sehingga bisa lebih berkembang. Pendidikan yang baik wajib menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan

dan mendukung perkembangan emosional dan sosial anak. Pendidikan mengajarkan fenomena alam dan sosial yang ada di dunia.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan yang logis dan berlaku secara umum yang mengkaji data mengenai gejala alam yang dihasilkan dari observasi, eksperimen, penyimpulan dan penyusunan teori (Harefa & Sarumaha, 2020, p. 4). Oleh sebab itu, IPA mengkaji suatu gejala alam dan dapat dilakukan observasi eksperimen dan dapat menyimpulkan mengenai gejala alam. IPA merupakan suatu disiplin ilmu dalam bermasyarakat sangat penting untuk membiasakan anak berpikir kritis dan objektif. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan metode ilmiah. (Hisbullah & Selvi,

2018, p. 1). Oleh karena itu, IPA merupakan ilmu mempelajari tentang fenomena-fenomena yang terjadi pada alam. Pembelajaran IPA di SD memberikan wawasan yang luas tentang pengetahuan alam kepada siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat dirangsang melakukan pengamatan maupun riset apa saja yang ada di alam sekitar secara ilmiah. Dari pelajaran ipa ini siswa dapat memiliki rasa keinginan tahu lebih besar terhadap kondisi lingkungan alam. IPA dan IPS sekarang digabung menjadi IPAS karena berharap memicu anak untuk mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam satu kesatuan atau bersamaan.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada tinjauan geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS juga ilmu menelaah pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial secara nyata yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS di SD diharapkan melatih siswa untuk berkemampuan komunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri

sendiri dan orang lain, dan bekerja sama dengan orang lain, bisa memberi atau menerima kritikan atau saran. Siswa juga dilatih mempunyai rasa toleransi, saling percaya dan gotong royong. Pembelajaran IPS adalah program pendidikan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia sebagai makhluk individu dan kelompok dan berintraksi dengan lingkungan sosial, salah satu model yang cocok untuk pembelajaran IPS untuk berintraksi sosial dan dapat berkerja sama dengan kelompok yaitu model TAI (*Team Assisted Individualization*).

TAI (*Team Assisted Individualization*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa dengan kemampuan individualnya bekerja sama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda. Model pembelajaran dan media pembelajaran sangat berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, maka diharapkan guru dapat memberikan pengajaran yang optimal sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberi pesan dengan berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan

dan keinginan dapat terwujudnya proses belajar untuk memperbanyak informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media adalah komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran selalu monoton cenderung membuat peserta didik cepat bosan dalam belajar, jadi diperlukan media inovatif untuk mencocokkan dengan karakteristik materi dan karakter anak. (Abi Hamid, et al., 2020, pp. 3-4). Oleh karena itu, Media sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar, memberi umpan balik siswa, dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah sesuatu yang membawa pesan atau informasi pada proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas yang mempunyai tujuan instruksional (Tristiniar, Harapan, & Destiniar, 2020, p. 29). Oleh karena itu media adalah alat penyampaian informasi kepada

peserta didik baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran adalah sebagai media pengajaran jika dapat membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Nurhasana, 2021, p. 82). Oleh karena itu media dirancang sederhana mungkin tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran banyak sekali untuk di gunakan salah satu contohnya media pembelajaran kartu.

Kartu mempunyai berbagai macam yaitu kartu gambar, huruf, kata maupun kartu kombinasi antara gambar dan kata-kata. Permainan kartu dapat menarik perhatian siswa dan menambah semangat siswa dalam pembelajaran. Permainan kartu memerlukan pemain lebih dari dua orang sehingga mengimplikasikan interaksi sosial. Pengaturan pemain bersifat kompetitif sehingga beberapa pemain kartu mengumpulkan poin untuk memperoleh hasil yang terbaik. Kartu bergambar menggunakan kombinasi kata-kata yaitu media alternatif untuk mendukung siswa mencapai amanat yang sudah terkonsep. Gambar yang ada di dalam kartu menjadi simbol penguat dan

pengarah siswa dalam pencapaian pemahaman materi. Media kartu bergambar sangat baik untuk siswa sebab dapat membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan akan objek dan imajinasi di sekeliling.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada hari jumat tanggal 27 januari 2023 dengan wali kelas IV, dapat mengetahui bahwa sumber belajar yang digunakan saat belajar yaitu buku, internet, dan sharing antar wali kelas IV. Guru juga masih menggunakan media gambar untuk materi pembelajaran IPAS dan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi yang baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran yaitu, menggunakan media yang lebih menarik dan efektif, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik karena anak-anak kelas IV lebih akan memahami jika media yang kita gunakan bersifat nyata, bagus dan unik. Maka untuk solusinya mengembangkan media kartu kuartet berbasis TAI (*Team assisted Individualization*).

Terdapat penelitian yang dilakukan pembelajaran penggunaan media kuartet yang dilakukan oleh Penelitian Hikmah, (2022), yang berjudul "Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (pada Siswa Kelas II SDI Ma'arif Tawang Sari Garum), hasilnya, yaitu: a. Proses Pengembangan Kartu Kuartet Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum telah menghasilkan produk media berupa kartu kuartet. Prosedur pengembangan media ini model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementati-on* dan *Evaluation*. b. Tingkat kevalidan Kartu Kuartet ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Hasil menunjukkan dari penelitian bahwa kevalidan media berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli materi diperoleh skor presentase nilai keseluruhan 87,5% yang termasuk kategori sangat valid; 2) Ahli media diperoleh skor presentase nilai keseluruhan 78,75% yang termasuk kategori valid. c. Tingkat respon kemenarikan siswa terhadap media Kartu Kuartet dengan jumlah siswa

20 kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum yaitu skor presentase nilai keseluruhan 93,5% yang termasuk sangat menarik. d.Peningkatan penguasaan kosakata terhadap Kartu Kuartet pada materi wujud benda dengan jumlah siswa 20 kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum yang menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yaitu skor rata-rata *N-gain* keseluruhan yaitu 0,82 termasuk dalam kriteria tinggi karena nilai $0,3 < N-gain < 0,7$. Kesimpulannya penguasaan kosakata siswa terhadap media Kartu Kuartet materi Wujud Benda mengalami peningkatan tinggi.

Penelitian yang dilakukan Saputri (2022), yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia "Batu" Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar", hasil penelitian media kartu kuartet bagian tubuh manusia "BATU" yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Dilihat dari kegiatan *one to one* dilakukan dengan wawancara dan *small group* yang dilakukan dengan mengisi angket, dari hasil angket memperoleh nilai kepraktisan 83,2%. Nilai tersebut dinyatakan praktis karena sesuai dengan kriteria 81%-100% yang artinya sangat layak.

Peneliti mengembangkan media kartu kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*). Umumnya kartu kuartet sering digunakan sebagai permainan biasa. Tetapi sekarang kartu kuartet digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya peneliti lain telah mengembangkan kartu kuartet materi Wujud Benda. Pada penelitian ini peneliti menekankan pembelajaran IPAS materi Kegiatan Jual Beli yang dibuat cetak. Meskipun peneliti sebelumnya media kuartet dalam pembelajaran, tetapi tampilan isi kuartet peneliti beda dengan peneliti sebelumnya, media kuartet peneliti menggunakan link materi dibawah gambar supaya siswa dapat belajar materi tersebut dari rumah menggunakan link materi tersebut. Pada penelitian ini kuartet yang dikembangkan akan dibuat cetak yang didesain menggunakan aplikasi *Canva* dengan gambar, warna dan tulisan yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Media kuartet yang dikembangkan memperlihatkan valid, praktis dan efektif disesuaikan dengan karakteristiknya, sehingga siswa mudah dalam memahami isi dari media kuartet.

Bedasarkan uraian di atas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Kuartet Berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Jual Beli Kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa.**

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang lebih praktis, efektif dan efisien pada produk tersebut. (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation).

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Kuesioner (Angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi instrumen pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Faizun, Muspi, & Irwan, 2023, p. 6).

Pada Penelitian ini dilakukan tes pada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media kuartet berbasis TAI dengan melakukan field

test (uji coba lapangan) dengan tes. Peneliti menggunakan pos Test dilakukan sesudah belajar dengan memberikan tes dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 20, bertujuan untuk melihat keefektifan sebuah (media kuartet berbasis TAI) yang dikembangkan, di setiap pertanyaan dalam tes yang akan di jawab lalu diberikan nilai/skor.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 19 Talang Kelapa. Hasil dari pengembangan ini adalah produk Media Kuartet Berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Jual Beli Kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa. yang layak digunakan. Tahapan penelitian pengembangan ini 5 tahapan yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahapan analisis merupakan tahapan awal untuk mengembangkan media kuartet, tahapan ini bertujuan untuk kebutuhan sesuai dengan keadaan saat ini.

Analisis kebutuhan siswa dilakukan oleh peneliti dengan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa pada bulan Januari 2023 untuk mengetahui

permasalahan siswa dalam menguasai pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa media pembelajaran tidak variatif hanya menggunakan media cetak seperti media gambar dan buku teks saja, jadi siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Adapun tahapan proses perancangan media kuartet ini dibuat *story board*. Story board sering disebut dengan papan cerita yang digunakan sebagai perancangan dalam pembuatan media kuartet.



Gambar 1. Cover Kuartet



Gambar 2. Start Kuartet



Gambar 3. permainan kuartet

Hasil dari validasi yang terdiri dari keseluruhan aspek yaitu media, materi dan kebahasaan dari ketiga validator diperoleh presentase 88,66% yang berarti bahwa media kuartet berbasis TAI “Sangat Valid”. Hasil *one to one* dari hasil angket respon siswa diperoleh presentase sebesar 85% yang dikategorikan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil Uji Coba *Small Grup* dari angket respon Siswa diperoleh presentase sebesar 90% yang dikategorikan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Setelah melakukan validasi dan praktis yang dihasilkan adalah sangat valid, dan sangat praktis, selanjutnya peneliti menentukan keefektifan dengan cara membagikan soal kepada siswa untuk melihat keefektifan dari media kuartet. Hasil keefektifan dari soal siswa diperoleh presentase sebesar 89,28% yang berarti bahwa media kuartet berbasis TAI “Sangat Efektif”.

D. Kesimpulan

Hasil pengembangan media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada pelajaran IPAS pada materi Kegiatan Jual Beli Kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa adalah valid. Hal ini diperoleh melalui

data lembar angket validasi dengan hasil analisis dan nilai rata-rata persentase kevalidan sebesar 88,66%. Hasil pengembangan media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada pelajaran IPAS pada materi Kegiatan Jual Beli Kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa adalah praktis. Hal ini diperoleh melalui data angket siswa dengan hasil analisis dan nilai rata-rata persentase kepraktisan One To One 85% dan Small Grup 90%. Hasil pengembangan media kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada pelajaran IPAS pada materi Kegiatan Jual Beli Kelas IV SD Negeri 19 Talang Kelapa adalah Efektif. Hal ini diperoleh melalui data tes dengan hasil analisis dan nilai rata-rata persentase 89,28%

DAFTAR PUSTAKA

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsafir, M., Jamaludin, et al. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Faizun, A., Muspi, Z., & Irwan. (2023). Pengaruh Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sd Negeri 3 Ampenan Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of*

Educational and Language Research , 6.

Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PM Publisher.

Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Sulawesi Selatan: Aksara Timur.

Nurhasana, P. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal Civics and Social Studies* , 82.

Saputra, D. N., Jumadi, Kholil, A., Selegi, S. F., Murjainah, Agus, et al. (2021). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA, cv.

Tristiniar, Harapan, E., & Destiniar. (2020). Pengaruh Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah dan Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan* , 29.