

DEVELOPMENT OF QUARTET CARD LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL OF GREAT WORLD CIVILIZATIONS

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Materi Peradaban Besar Dunia

Muhammad Sandiawan Fatulloh^{1a}, Romadi^{2b}

¹²Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

^a*ms8607969@students.unnes.ac.id*

^b*romadi@mail.unnes.ac.id*

(*) Corresponding Author

Ms8607969@students.unnes.ac.id

How to Cite: Muhammad Sandiawan Fatulloh. (2026). Development Of Quartet Card Learning Media On The Material Of Great World Civilizations. DOI: 10.36526/js.v3i2.7719

<p>Received : 25-01-2026 Revised : 22-02-2026 Accepted : 10-04-2026</p> <p>Keywords: Leraning Media Development, Quartet Card, 4D Models, History Leraning</p>	<p>Abstract This study aims to develop a quartet card learning media for the topic of Great World Civilizations and to evaluate its feasibility based on expert validation. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which includes the stages of define, design, and develop, while the dissemination stage is not conducted due to the study's focus on product feasibility. Data were collected through validation sheets completed by subject matter experts and media experts, and analyzed using descriptive quantitative techniques. The results indicate that the developed learning media meets high feasibility standards. Media validation results improved from 68.3% (feasible with revision) to 91.6% (highly feasible), while material validation increased from 82.1% (very valid with minor revision) to 91% (highly valid). These findings demonstrate that the quartet card media is both valid and appropriate for use in history learning. The media integrates visual elements, concise textual information, and QR codes to support interactive and independent learning. This study contributes to the development of game-based learning media in history education, particularly for complex and abstract materials such as world civilizations. Practically, the developed media offers an innovative, engaging, and accessible alternative to enhance students' understanding and participation. Further research is recommended to examine its effectiveness in classroom implementation.</p>
--	--

PENDAHULUAN

Di era pendidikan modern abad ke-21, pembelajaran perlu diarahkan pada pengembangan ketrampilan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, serta kemampuan berkomunikasi peserta didik. Transformasi ini mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Pada konteks ini, media pembelajaran dapat menjadi perangkat yang berperan strategis untuk menciptakan proses belajar mengajar yang interaktif dan bermakna. Dalam proses pembelajaran, media digunakan sebagai alat bantu bagi guru agar penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih kreatif dan melibatkan siswa secara aktif. Simbolon dkk. (2024) berpendapat bahwa penggunaan media dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga fokus pada pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Aeni & Suryadi (2019) bahwa media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan interaksi yang bagus antara siswa dengan lingkungannya. Dari sini dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang aktif dan bermakna, termasuk juga pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah adalah proses edukasi untuk memahami peristiwa masa lalu, dan kesinambungan dalam kehidupan manusia, yang bertujuan untuk membentuk karakter, wawasan kebangsaan, dan juga pemahaman mengenai perkembangan sosial dan kebudayaan bangsa (Kochhar, 2008). Pembelajaran sejarah di jenjang SMA memiliki fungsi penting dalam membangun kesadaran historis dan pemahaman peserta didik terhadap dinamika peradaban manusia (Lubis, 2025). Namun, pembelajaran sejarah masih sering menghadapi permasalahan berupa rendahnya minat belajar dan keterlibatan peserta didik karena materi disajikan secara tekstual dan abstrak (Hasan, 2019).

Penelitian Alifa Fadiya dkk. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang abstrak, penuh hafalan, dan kurang menarik bagi peserta didik. Penelitian Sumardin & Khaeruddin (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang minim variasi media cenderung membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang semangat untuk belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mengubah pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual dan menarik. Salah satu bentuk inovasi media yang potensial dan layak untuk dikembangkan serta diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah yaitu kartu kuartet.

Jenis permainan yang dikenal sebagai kartu kuartet merupakan permainan kartu bergambar yang setiap kartu tersebut tersedia informasi yang disampaikan melalui teks yang menggambarkan gambar pada kartu tersebut (Tasrief & Patria, 2020). Secara fisik, kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan menurut Lisnawati dkk. (2019) diantaranya: (1) Dapat dibawa kemana saja dan dimainkan dimanapun dan kapanpun sehingga menjadikannya sangat praktis; (2) Bisa dimainkan oleh minimal dua orang atau lebih; (3) Peserta didik dapat ikut langsung dalam proses penyajiannya; (4) Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan berbicara dapat meningkat hal ini terjadi karena siswa berinteraksi satu sama lain; (5) Mempermudah guru dalam mendorong ketertarikan peserta didik dan lebih antusias untuk belajar. Selain itu, kartu kuartet sebagai media pembelajaran juga memiliki banyak keunggulan secara fisik. Salah satunya bentuknya yaitu media visual yang sederhana digunakan oleh siswa karena tidak bergantung sumber listrik maupun alat bantu pendukung lainnya dalam menampilkan visual kartu. Siswa dapat menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran karena mereka tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dengan cara yang menyenangkan.

Meskipun demikian, pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah SMA masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian dalam lima tahun terakhir lebih banyak berfokus pada mata pelajaran IPA atau IPS di jenjang sekolah dasar dan menengah pertama. Selain itu, pengembangan media masih cenderung menempatkan kartu kuartet sebagai media statis tanpa integrasi dengan sumber belajar digital. Dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA, khususnya pada materi Peradaban Besar Dunia, penelitian yang secara spesifik mengembangkan media kartu kuartet masih sangat terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya pengembangan media kartu kuartet yang secara khusus dirancang untuk materi sejarah SMA, khususnya Peradaban Besar Dunia.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengidentifikasi *research gap* sebagai berikut: (1) terbatasnya pengembangan media berbasis permainan untuk pembelajaran sejarah di tingkat SMA; (2) belum adanya pengembangan kartu kuartet yang secara khusus dirancang untuk mengakomodasi kompleksitas materi Peradaban Besar Dunia; dan (3) minimnya integrasi antara media permainan konvensional dengan sumber belajar digital sebagai penguatan literasi dan pembelajaran mandiri. Sejalan dengan itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu kuartet yang tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual dan deskripsi singkat, tetapi juga mengintegrasikan QR Code sebagai akses ke sumber belajar digital. Integrasi ini menciptakan sinergi antara media konvensional dan teknologi digital, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berorientasi pada penguatan literasi digital peserta didik. Selain itu, struktur konten dalam kartu dirancang secara sistematis berdasarkan aspek-aspek

kunci peradaban, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami keterkaitan antarperadaban secara komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan artikel ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet pada materi Peradaban Besar Dunia menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop*); dan (2) mengevaluasi tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis permainan. Secara praktis, media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, dan relevan untuk mendukung pembelajaran sejarah di SMA sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

METODE

Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *R&D* (*Research and Development*) dalam mengembangkan penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan peneliti dengan tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu dalam penelitiannya, (Sugiyono, 2010). Dalam hal ini, peneliti menggunakan model pengembangan model 4D (*Four-D Model*). Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) adalah salah satu pendekatan sistematis dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel tahun 1974 (Indaryanti dkk., 2025). Namun, penelitian dibatasi hingga tahap *develop* karena fokus utama adalah menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan.



Gambar 1. Alur Penelitian R&D Model 4D

Tahap *Define* dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran dan kajian materi Peradaban Besar Dunia. Tahap *Design* meliputi perancangan media kartu kuartet, penyusunan konten materi, desain visual, serta pengembangan instrumen validasi. Tahap *Develop* mencakup proses pembuatan produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi berdasarkan masukan validator. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator. Instrumen penelitian berupa angket validasi yang disusun berdasarkan indikator kelayakan media dan materi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan memberikan instrumen kepada responden untuk diisi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Adapun kriteria kelayakan media yang digunakan mengacu pada kriteria yang diadaptasi dari Indaryanti dkk. (2025).

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi

Kriteria	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Kurang Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Tidak Layak	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran pada materi Peradaban Besar Dunia ditujukan kepada peserta didik kelas XI dengan menggunakan metode penelitian pengembangan R&D atau *Research and Development* dengan mengadopsi model 4D yang dikembangkan dan dipopulerkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) yang dibatasi hanya sampai 3D saja (*Define, Design, Develop*). Tahapan-tahapan tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis awal terhadap kebutuhan siswa pada pengembangan media kartu kuartet dan pengkajian materi yang digunakan yaitu Peradaban Besar Dunia melalui studi literatur atau kajian pustaka. Kajian pustaka adalah langkah penting dalam penelitian dan studi ilmiah karena membantu peneliti dalam mengembangkan penelitiannya. Kajian pustakan biasanya mencakup buku, artikel, tesis, laporan penelitian, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Berikut tinjauan pustaka yang digunakan oleh peneliti dalam analisis kebutuhan siswa dalam pengembangan media kartu kuartet dan materi Peradaban Besar Dunia yang dilakukan:

Jurnal Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA" oleh Rahmania & Alrianingrum (2020). Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa mata pelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang paling tidak menarik bagi siswa. Hal ini mungkin disebabkan karena metode pengajaran yang sangat konvensional, yang sebagian besar berupa ceramah dan kurangnya media pengajaran. Hal ini semakin memperparah ketidakpedulian dan kurangnya perhatian siswa terhadap guru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pengajaran yang dikenal sebagai Kartu Sejarah yang dikembangkan menggunakan model Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) 4D. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Media Kartu Sejarah yang dikembangkan mendapatkan nilai 88,2% dalam validasi media oleh para ahli dan 80% dalam kategori valid oleh ahli materi. Berdasarkan persentase nilai akhir dari evaluasi, mendapat kesimpulan bahwa Kartu Sejarah sebagai media pembelajaran telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

Jurnal penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA" oleh Ramadani & Hastuti (2020). Penelitian ini bertujuan untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah di SMA N 2 Koto kelas XI. Dengan menggunakan metode *R&D* dengan model *ADDIE*, penelitian ini menemukan bahwa, berdasarkan uji coba dari validator materi dan media, serta uji coba praktikalitas oleh dua guru sejarah, mendapat kesimpulan bahwa kartu kuartet sebagai media pembelajaran sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Karu Kuartet Pada Materi Zaman Praaksara di Indonesia untuk Siswa Kelas X Multimedia 3 SMK Negeri 12 Malang" oleh Sa'diyah Halimatus (2019). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yakni mimimnya inovasi media dalam proses pembelajaran dan guru cenderung sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi manusia dan hasil kebudayaan pada zaman praaksara. Hasil nilai yang diperoleh dari validator materi sebesar 93% dan dari validasi ahli media sebesar 77% serta hasil dari uji coba dalam skala kecil memperoleh 97% dan dari uji coba dalam skala besar memperoleh 97%. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di dalam maupun diluar kelas.

Lestari & Arsyad (2020) melakukan studi yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet tentang Peristiwa dan Tokoh Sejarah Kontemporer pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah dan Sosiologi di IKIP Budi Utomo Malang". Penelitian ini didasarkan pada masalah minimnya variasi media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang masih menggunakan

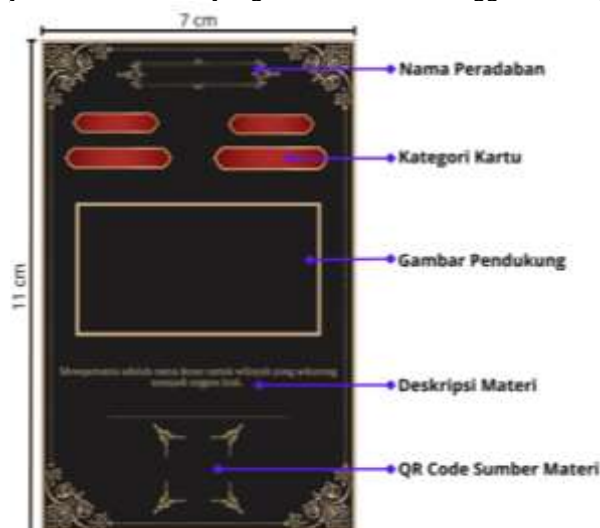
pendekatan konvensional, misalnya dosen berbicara dan mahasiswa mendengarkan. Oleh karena itu, dengan kartu kuartet sebagai media pembelajaran yang berisikan gambar peristiwa dan tokoh sejarah diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi sejarah kontemporer dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Tujuan dari penelitian ini peneliti ingin mengetahui seberapa efektif media kartu kuartet tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Irvan Lestari menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran yang berisikan peristiwa dan tokoh sejarah efektif dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Sejarah dan Sosiologi di IKIP Budi Utomo Malang.

Design (Perancangan)

Design atau perancangan, pada tahap ini peneliti merancang cakupan materi, produk media, dan membuat angket lembar validasi media dan materi sebagai instrumen penilaian oleh ahli media dan materi. Dalam tahap ini, dilakukan penyusunan desain awal yang berfungsi sebagai dasar dalam melaksanakan tahap berikutnya.

Perencanaan konten untuk kartu kuartet dilakukan dengan mengacu pada bahan Peradaban Besar Dunia yang merujuk pada kurikulum SMA dalam pembelajaran sejarah untuk kelas XI. Materi tersebut mencakup sebelas peradaban besar di dunia, meliputi Peradaban Mesopotamia, Peradaban India Kuno, Peradaban Cina Kuno, Peradaban Mesir Kuno, Peradaban Pulau Kreta, Peradaban Mikenai, Peradaban Yunani Kuno, Peradaban Romawi Kuno, Peradaban Maya, Peradaban Aztek, dan Peradaban Inca. Penataan materi yang akan dipakai dalam kartu kuartet dilakukan melalui pengumpulan informasi dan data. Pengumpulan data berfokus pada konten dari sebelas peradaban besar. Sementara itu, pengumpulan informasi juga mencakup gambar-gambar dari setiap peradaban serta kode QR yang berfungsi sebagai sumber bacaan tambahan. Kode QR ini dirancang dengan menggunakan situs pembuat kode QR. Kemudian setelah materi, gambar dan kode QR terkumpul, langkah selanjutnya adalah mendesain gambar visual. Seluruh elemen ini akan dirancang untuk membentuk teks dan gambar yang relevan dengan materi dari masing-masing peradaban pada setiap kartunya.

Produk media pembelajaran kartu kuartet peradaban besar dunia ini dirancang memanfaatkan platform aplikasi Canva dalam pembuatan menghasilkan desain kartu kuartet yang lebih visual dan informatif. Satu set kartu kuartet berjumlah 44 kartu bergambar yang terbagi dalam sebelas peradaban yang telah ditentukan. Pada tiap peradaban mencakup 4 kategori kartu yang menjelaskan beberapa aspek dari peradaban tersebut, seperti asal-usul, kepercayaan, sosial ekonomi/budaya, dan hasil kebudayaan. Setiap kartu berisi judul (nama peradaban), sub judul (kategori kartu), gambar, deskripsi materi dan QR Code yang berisi sumber materi. Berikut desain dasar media pembelajaran kartu kuartet yang telah didesain menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Desain dasar Kartu Kuartet (Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Media Kartu Kuartet yang mencakup materi Peradaban Besar Dunia akan dicetak menggunakan kertas jenis ivory yang memiliki ketebalan 310 gsm dengan ukuran kartu 11 cm x 7 cm. Kertas ivory dipilih karena memiliki keunggulan seperti permukaannya yang halus, kaku, memberikan hasil cetak mewah sehingga tidak mudah rusak ketika digunakan oleh peserta didik. Selain itu, kertas ivory juga mudah ditemukan di percetakan dan memiliki harga yang terjangkau.

Perancangan lembar angket validasi oleh ahli media dan lembar angket oleh ahli materi. Dalam perancangan lembar angket validasi peneliti membuat kisi-kisi penilaian guna memastikan kualitas produk yang dihasilkan sangat baik. Selanjutnya, sebelum lembar angket validasi diserahkan kepada validator lembar validasi tersebut dikonsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing untuk diuji kevalidannya. Setelah dosen pembimbing menyatakan lembar angket validasi yang dibuat valid peneliti dapat menyerahkan lembar angket validasi tersebut kepada validator.

Develop (Pengembangan)

Develop (Pengembangan), ditahap ini peneliti melakukan proses merealisasikan media pembelajaran kartu kuartet bermuatan materi Peradaban Besar Dunia yang telah dirancang dan disusun pada tahap sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini dilakukan proses berdasarkan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Produk tersebut selanjutnya dikembangkan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Peradaban Besar Dunia. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penilaian melalui validasi media, validasi materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Selanjutnya adalah kegiatan evaluasi, yaitu dengan melakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan, catatan, dan saran yang diberikan oleh para validator media dan materi.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu kuartet peradaban besar dunia. Media pembelajaran tersebut dirancang dalam bentuk kartu yang dicetak dengan memanfaatkan kertas jenis Ivory 310 gsm berukuran 11 cm x 7 cm. Kartu kuartet berjumlah 44 yang terdiri dari 11 peradaban dan tiap peradabannya terdiri dari 4 kategori kartu. Pada tahap ini peneliti menambahkan nama peradaban, aspek peradaban sebagai kategori kartu, deskripsi materi, gambar pendukung materi, dan menambahkan QR Code sebagai sumber materi dan bahan bacaan yang bisa digunakan oleh peserta didik berdasarkan rancangan awal kartu yang telah dirancang di aplikasi Canva.



Gambar 3. Tampilan Kartu Kuartet (Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Setelah proses pembuatan media pembelajaran kartu kuartet materi peradaban besar dunia selesai dibuat, tahap berikutnya adalah melakukan kegiatan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Kegiatan validasi dilakukan bertujuan untuk melihat tingkat kelayakan atau kevalidan produk yang dikembangkan, yang dinilai oleh ahli media untuk menilai kelayakan media dan ahli materi untuk menilai kevalidan materi yang disusun terhadap media yang dikembangkan. Kegiatan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan dua tahap agar diperoleh hasil yang optimal terhadap media pembelajaran hasil pengembangan penelitian.

Uji validasi media tahap pertama dilakukan pada tanggal 16 Februari oleh Atno, S.Pd., M.Pd. yang merupakan seorang dosen Jurusan Sejarah di Universitas Negeri Semarang. Penilaian dalam validasi media mencakup beberapa aspek utama, yaitu tampilan media, kualitas media, dan fungsionalitas media yang dijabarkan ke dalam 15 indikator penilaian. Tahap selanjutnya adalah validator melakukan pengisian angket penilaian media sesuai dengan petunjuk yang sudah ditetapkan, serta memberikan masukan atau catatan terhadap media yang sedang dikembangkan. Adapun hasil validasi media tahap pertama tersaji dalam **Tabel 2**.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Media Tahap pertama

No	Aspek yang Dinilai	Perolehan Skor
1.	Tampilan Media	20
2.	Kualitas Media	11
3.	Fungsionalitas Media	10
Total Skor		41
Skor Maksimal		60
Persentase Kelayakan		68,3%
Interval Skor		61% ≤ P < 80%
Keterangan		Layak, namun perlu sedikit revisi

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media tahap pertama seperti yang tercantum pada tabel 2, terdapat 15 parameter evaluasi dengan total skor yang diperoleh yaitu

53 dari angka maksimal 60. Nilai yang didapat selanjutnya dihitung menggunakan rumus kelayakan, dan menghasilkan nilai 68,3% yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan, dengan beberapa perbaikan minor.

Uji validasi materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 18 Februari oleh seorang Dosen Jurusan Sejarah di Universitas Negeri Semarang yaitu Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum., M.A. Validasi materi bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian isi materi yang terdapat dalam media kartu kuartet dengan standar materi yang ditetapkan menurut penilaian ahli. Penilaian materi terbagi menjadi tiga aspek utama, yaitu aspek kesesuaian materi, penyajian materi, dan aspek bahasa yang dijabarkan dalam 14 indikator. Validator mengisi lembar penilaian materi sesuai dengan arahan yang telah ditetapkan, dan juga memberikan rekomendasi mengenai materi yang ditampilkan dalam media yang dibuat. Hasil validasi materi tahap pertama tersaji dalam **Tabel 3**.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang Dinilai	Perolehan Skor
1.	Kesesuaian Materi	15
2.	Penyajian Materi	22
3.	Bahasa	9
Total Skor		46
Skor Maksimal		56
Persentase Kelayakan		82,1%
Interval Skor		81% ≤ P < 100%
Keterangan		Sangat Valid, namun perlu sedikit revisi

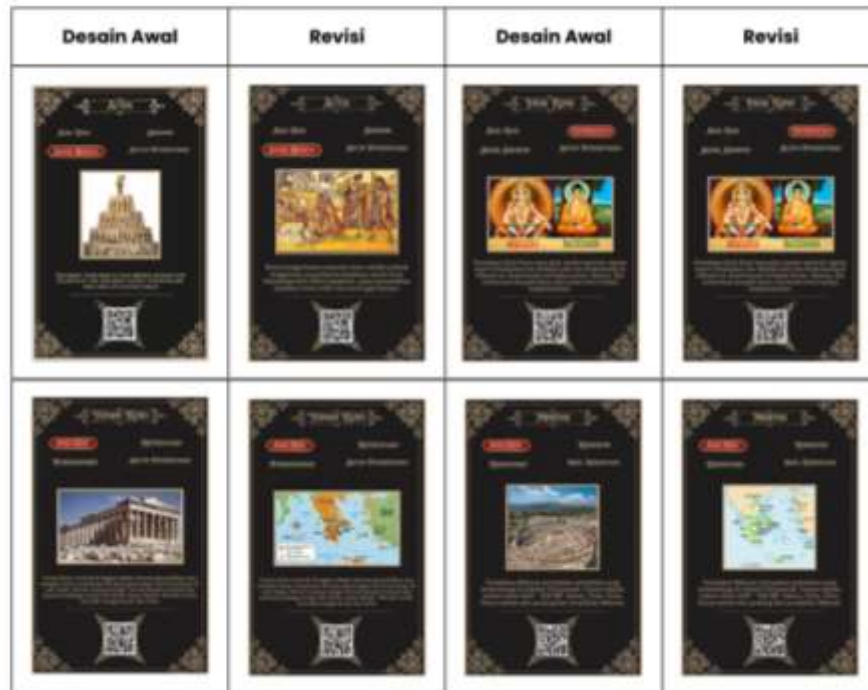
Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validasi oleh para ahli materi pada tahap pertama sebagaimana ditampilkan dalam tabel 3, terdapat 14 indikator evaluasi dengan angka skor 46 dari total 56 yang mungkin. Nilai yang diraih selanjutnya dihitung menggunakan rumus kelayakan, yang menghasilkan nilai 82,1% dengan kategori sangat valid, setelah dilakukan beberapa revisi kecil.

Setelah dilakukan validasi media dan validasi materi tahap pertama didapati bahwa terdapat beberapa catatan dan masukan yang diberikan sebagai bahan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Adapaun penjabaran hasil catatan dan masukan dari validator media dan validator materi disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. Revisi dari Catatan/Masukan dari Validator Media dan Materi

No	Catatan dan Masukan	Perbaikan
Validator Ahli Media		
1.	Ubah gambar beberapa kartu kategori asal usul yang menunjukkan lokasi peradaban dengan gambar peta.	Mengubah gambar kategori kartu asal-usul yang menunjukkan lokasi dengan gambar peta.
2.	Rapikan beberapa gambar yang melebihi bingkai agar terlihat lebih rapi.	Merapikan kembali gambar yang melebihi bingkai.
Validator Ahli Materi		
1.	Perbaiki tampilan font (size dan tampilan agar mudah dibaca).	Mengubah jenis font dan memperbesar size font agar mudah dibaca.
2.	Perbaiki bagian kartu Peradaban Aztec kategori "sosial budaya" dengan informasi ritual pengorbanan kepada dewa matahari.	Mengubah gambar dan deskripsi materi pada kartu Peradaban Aztec kategori "sosial budaya" yang sebelumnya berisi stratifikasi masyarakat Aztec menjadi informasi ritual pengorbanan kepada dewa matahari.
3.	Pastikan ejaan Mikenai merupakan bentuk adopsi dari "Mycenae".	Memastikan kembali bahwa ejaan Mikenai merupakan bentuk adopsi dari "Mycenae".

Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran kartu kuartet bermuatan materi peradaban besar dunia sebelum dan sesudah mengalami proses revisi.



Gambar 4. Revisi Media Kartu Kuartet (Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

Setelah media pembelajaran kartu kuartet bermuatan materi peradaban besar dunia selesai direvisi, produk media yang telah direvisi kembali dilakukan kegiatan uji validasi media oleh ahli media dan uji validasi materi oleh ahli materi tahap kedua guna mendapatkan hasil produk yang maksimal.

Uji validasi media tahap kedua dilakukan kembali pada tanggal 19 Februari oleh Atno, S.Pd., M.Pd. Uji validasi tahap kedua dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap produk media yang telah dilakukan proses revisi berdasarkan catatan dan masukan yang didapat pada uji validasi tahap 1. Berikut hasil penilaian validasi media oleh ahli media tahap kedua terhadap produk media kartu kuartet yang telah mengalami proses revisi.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Media Tahap kedua

No	Aspek yang Dinilai	Perolehan Skor
1.	Tampilan Media	26
2.	Kualitas Media	15
3.	Fungsionalitas Media	14
Total Skor		55
Skor Maksimal		60
Persentase Kelayakan		91,6%
Interval Skor		81% ≤ P < 100%
Keterangan		Sangat Layak, tanpa revisi

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media tahap kedua seperti yang tercantum pada tabel 5, terdapat 15 parameter evaluasi dengan total skor yang diperoleh yaitu 55 dari angka maksimal 60. Nilai yang didapat selanjutnya dihitung menggunakan rumus kelayakan, dan menghasilkan nilai 91,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

Uji validasi materi tahap kedua dilakukan kembali pada tanggal 20 Februari oleh Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum., M.A. Validasi materi tahap kedua dilakukan untuk menilai materi yang telah disusun dalam media kartu kuartet yang telah mengalami proses revisi telah sesuai dengan standart isi materi menurut penilaian dari ahli. Berikut hasil penilaian validasi materi oleh ahli materi tahap kedua terhadap materi yang disusun dalam media kartu kuartet yang telah mengalami proses revisi.

Tabel 6. Data Hasil Validasi Materi Tahap kedua

No	Aspek yang Dinilai	Perolehan Skor
1.	Kesesuaian Materi	16
2.	Penyajian Materi	23
3.	Bahasa	12
Total Skor		51
Skor Maksimal		56
Persentase Kelayakan		91%
Interval Skor		$81\% \leq P < 100\%$
Keterangan		Sangat Valid, tanpa revisi

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validasi oleh para ahli materi pada tahap kedua sebagaimana ditampilkan dalam tabel 3, terdapat 14 indikator evaluasi dengan angka skor 51 dari total skor maksimal 56. Nilai yang diraih selanjutnya dihitung menggunakan rumus kelayakan, yang menghasilkan nilai 91% dengan kategori sangat valid, tanpa revisi.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet bermuatan pada materi Peradaban Besar Dunia dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan *4D* yang dibatasi hingga tahap *develop*. Model ini dipilih karena memberikan alur sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek media maupun aspek materi. Hal ini dapat dibuktikan melalui proses validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan peningkatan kualitas produk setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator.

Analisis Tahap *Define* dalam Pengembangan Media

Tahap *define* adalah proses awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran karena pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan serta mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik oleh peserta didik karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan Nurjannah dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan dan penyampaian materi secara tekstual. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Rohman dkk., 2021).

Dalam konteks ini, media permainan edukatif seperti kartu kuartet memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik, tetapi juga mendorong interaksi antar peserta didik melalui aktivitas permainan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang aktif.

Selain itu, materi Peradaban Besar Dunia yang menjadi fokus penelitian ini memiliki karakteristik yang kompleks karena mencakup berbagai peradaban yang berkembang di berbagai wilayah dunia dan periode waktu yang berbeda. Kompleksitas materi tersebut sering kali menyulitkan peserta didik untuk memahami hubungan antarperadaban secara menyeluruh. Oleh karena itu, penyajian materi melalui media visual seperti kartu kuartet diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep penting lebih mudah dan sistematis.

Perancangan Media pada Tahap *Design*

Tahap *design* (perancangan) merupakan tahap perancangan produk media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep media kartu kuartet yang disesuaikan dengan materi Peradaban Besar Dunia dalam kurikulum pembelajaran sejarah kelas XI. Perancangan media dilakukan dengan mempertimbangkan aspek isi materi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan oleh peserta didik.

Media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan terdiri dari 44 kartu yang terbagi ke dalam 11 kelompok peradaban besar dunia, yaitu Mesopotamia, Cina Kuno, India Kuno, Pulau Kreta, Mesir Kuno, Mikenai, Yunani Kuno, Romawi Kuno, Maya, Aztec, dan Inca. Setiap peradaban terdiri dari empat kategori kartu yang menggambarkan aspek penting dari peradaban tersebut, yaitu asal-usul peradaban, sistem kepercayaan, kondisi sosial ekonomi atau budaya, serta hasil kebudayaan.

Struktur penyajian informasi dalam kartu dirancang secara ringkas namun informatif agar sesuai dengan karakteristik media permainan. Setiap kartu dilengkapi dengan gambar ilustratif, deskripsi singkat, serta *QR Code* yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengakses informasi tambahan mengenai materi yang dipelajari. Penggunaan *QR Code* dalam media ini menjadi salah satu inovasi yang mengintegrasikan media pembelajaran konvensional dengan sumber belajar digital.

Dari segi desain visual, media pembelajaran kartu kuartet dibuat menggunakan aplikasi desain grafis dengan mempertimbangkan aspek estetika dan keterbacaan. Pemilihan warna, jenis huruf, serta tata letak gambar dan teks dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian peserta didik sekaligus memudahkan mereka dalam memahami isi materi yang disajikan. Selain itu, penggunaan bahan kertas ivory dengan ketebalan 310 gsm memberikan kualitas fisik kartu yang lebih kuat dan tahan lama sehingga dapat digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kepraktisan juga menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan Produk pada Tahap *Develop*

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap realisasi produk sekaligus tahap evaluasi melalui proses validasi oleh para ahli. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dalam dua tahap untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi media tahap pertama menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet memperoleh persentase kelayakan sebesar 68,3% dengan kategori layak namun perlu dilakukan revisi. Beberapa aspek yang perlu diperbaiki antara lain penyesuaian gambar peta pada kategori asal-usul peradaban serta perbaikan tata letak gambar yang melebihi bingkai kartu. Sementara itu, hasil validasi materi tahap pertama memperoleh persentase kelayakan sebesar 82,1% dengan kategori sangat valid namun masih memerlukan sedikit revisi. Setelah proses kegiatan validasi media dan materi tahap satu dilakukan ada beberapa catatan dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator diantaranya perbaikan ukuran dan jenis font agar lebih mudah dibaca, penyempurnaan deskripsi pada kartu peradaban Aztec, serta penyesuaian ejaan istilah sejarah agar sesuai dengan kaidah akademik.

Masukan dari para validator tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media yang dikembangkan. Proses revisi ini merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk sebelum dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah proses revisi dilakukan, media kartu kuartet kembali diuji melalui validasi tahap kedua. Hasil validasi media tahap kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase kelayakan sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas tampilan, kualitas media, serta fungsionalitas media secara keseluruhan. Selain itu, hasil validasi materi tahap kedua juga menunjukkan peningkatan dengan persentase kelayakan sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam kartu kuartet telah sesuai dengan standar isi pembelajaran sejarah serta disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil penelitian yang didapat sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil bahwa media kartu kuartet layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadani & Hastuti (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet memperoleh tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis kartu dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sejarah. Penelitian Lestari & Arsyad (2020) juga menunjukkan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media permainan menjadikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong interaksi antar siswa.

Selain itu, media pembelajaran kartu kuartet memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas penggunaan. Media ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi, sebagai aktivitas diskusi kelompok, maupun sebagai permainan edukatif yang memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan interaktif. Media kartu kuartet berfungsi sebagai alat bantu guru penyampaian materi guna mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sejarah.

Pengembangan media kartu kuartet dalam penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran sejarah di sekolah. Pertama, media ini dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang cenderung membosankan dan kurang menarik minat belajar bagi peserta didik. Kedua, penggunaan media permainan edukatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi yang disampaikan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam penyajian materi dari proses belajar melalui aktivitas permainan.

Ketiga, integrasi *QR Code* dalam media kartu kuartet memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengakses sumber belajar tambahan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kemampuan belajar mandiri dan literasi digital. Keempat, media kartu kuartet dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep sejarah secara lebih konkret melalui kombinasi antara gambar, teks, dan aktivitas permainan. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada hafalan fakta, tetapi juga pada pemahaman konsep dan hubungan antarperistiwa sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif dan efektif.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kartu kuartet pada materi Peradaban Besar Dunia yang dikembangkan dengan model 4D hingga tahap develop. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak (91,6%) dan sangat valid (91%), sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media ini berpotensi sebagai alternatif inovatif yang interaktif dan mendukung keterlibatan peserta didik. Namun, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran di kelas serta mengembangkan fitur yang lebih adaptif berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bumiayu. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 196–205.
- Alifa Fadiya, N., Aprila Saraswati, A., Rahman Dirta, A., Aini Farida, N., & Makbul, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Kelas 10 Pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Metode Game Based Learning di Man 2 Karawang. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(3), 569–581. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1166>
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Indaryanti, R. B., Harsono, H., Utama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91–98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Lestari, I., & Arsyad, M. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Peristiwa dan Tokoh Sejarah Materi Sejarah Kontemporer Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah dan Sosiologi di IKIP Budi Utomo Malang. *Khazanah Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.30595/jkp.v14i1.8467>
- Lisnawati, L., Siti, R., Masdi, M., & Sumargono, S. (2019). Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) sebagai Media Edukasi Budaya Lokal di SMPN Bandar Lampung. *Historia (Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah)*, 7(2), 243–258.
- Lubis, M. (2025). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dalam Mengintegrasikan Nilai-Nilai Nasionalisme di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam. *Toga Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 65–72. <https://doi.org/10.56211/toga.v2i2.1085>
- Ningsih, V. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Rahmania, Y. A., & Alrianingrum, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1).
- Ramadani, F., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA. *JURNAL KRONOLOGI: Universitas Negeri Padang*, 2(4), 172–180. <https://doi.org/10.24036/jk.v2i4.67>
- Rohman, P. N., Na'im, M., & Sumardi, S. (2021). Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>
- Sa'diyah, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet pada materi zaman praaksara di Indonesia untuk siswa kelas X Multimedia 3 SMK Negeri 12 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36. <https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Peneliiian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Sumardin, O., & Khaeruddin, K. (2025). Pendidikan Sejarah di Era 4.0 Tantangan dan Peluang : Studi Literatur. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.913>
- Tasrief, R. N. C. V., & Patria, A. S. (2020). Perancangan kartu kuartet budaya jawa timur untuk siswa SD. *BARIK*, 1(3), 16–27.