

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET DAN MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SMP

(The Development Learning Media of Quartet Cards and Model of Character Education on Secondary School)

Dion Sudiono
SMP Negeri 9 Cilegon
Asnawi Syarbini, Luluk Asmawati
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The purpose of this research was to determine: (1) the way development model of quartet cards learning media and students' character education on civic education subject, (2) the effectiveness of quartet cards as an alternative model of learning media and development of students' character education on civic education subject, and (3) the results of learning and students' character education after using the result product of development quartet cards media on civic education subject about supreme values of Pancasila at the second grade of Junior High School. This research was conducted among students at second grade of SMPN 9 Cilegon on the second semester of the 2015/2016 academic year. The methods used in this research is research and development model of Borg and Gall. The results of the assessment revealed that (1) the assessment of the subject experts in the very good category with the mean score of 3,85, (2) the assessment of learning media expert in the very good category with the mean score 3,80, (3) small groups experiment in the very good category with the mean score 3,83, and (4) field experiment is in very good category with the mean score 3,84. This research revealed that by using civic education quartet cards, civic education learning process about supreme values of Pancasila could ran active, creative, and fun, could improve students' learning results with the mean 79,72, and proven effectively to develop students' character education values. Model of quartet cards civic education learning media fullfill the requirements to be accepted as civic education learning media about supreme values of Pancasila at second grade of Junior High School.

Keywords: Quartet Cards, Character Education, Civic Education, Supreme Values of Pancasila.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) cara pengembangan model media pembelajaran kartu kuartet dan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran PKn; (2) efektivitas kartu kuartet sebagai alternatif model media pembelajaran dan pengembangan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran PKn; dan (3) hasil belajar dan pendidikan karakter peserta didik setelah menggunakan produk hasil pengembangan media kartu kuartet pada mata pelajaran PKn tentang nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII SMPN 9 Cilegon semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model Borg and Gall. Hasil penilaian menunjukkan bahwa (1) penilaian ahli materi pelajaran berada pada kategori sangat baik dengan rerata skor 3,85; (2) penilaian ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan rerata skor 3,80; (3) uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik dengan rerata skor 3,83; dan (4) uji coba lapangan berada pada kategori sangat baik dengan rerata skor 3,84. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan kartu kuartet PKn kegiatan pembelajaran PKn tentang nilai-nilai luhur Pancasila dapat berlangsung secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 79,72, dan terbukti efektif dapat mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik. Model media pembelajaran kartu kuartet PKn telah memenuhi persyaratan diterimanya sebagai media pembelajaran PKn tentang nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP.

Kata kunci : Kartu Kuartet, Pendidikan Karakter, Pendidikan Kewarganegaraan, Nilai-nilai Luhur Pancasila

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Sumantri (2001:229) PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sebagai mata pelajaran, PKn memiliki visi yaitu terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara. Misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Disamping itu PKn memiliki tujuan agar peserta didik dapat:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, PKn mempunyai tujuan mendasar yaitu untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang mempunyai karakter. Karakter yang diharapkan dalam PKn tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang

isinya adalah beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menurut Cogan (1998:13) bahwa PKn adalah kontribusi atau dampak pendidikan terhadap pengembangan karakteristik yang menandai seorang warga negara. Sejalan dengan ini Djahiri (2002:90) menyatakan bahwa dalam pembinaan karakteristik warga negara diperlukan rekayasa pendidikan dengan mengacu pada falsafah negara dan menjadikan sekolah sebagai laboratorium kewarganegaraan yang demokratis. Oleh karena itu, untuk mencapai warga negara yang berkarakter diperlukanlah lingkup pendidikan.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut sangat tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Trianto (2010:17) pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Paradigma baru belajar telah mengubah *teaching* menjadi *learning* (Hidayat, 2013:122). Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*teacher centered*), tapi lebih kepada membelajarkan peserta didik (*student centered*). Kegiatan pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*) serta diarahkan untuk memberdayakan semua potensi yang dimilikinya agar mereka memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya menumbuhkan serta mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2, yaitu guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

PKn adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang *include* atau memasukan nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajarannya. Akan tetapi, pembelajaran PKn yang selama ini diajarkan kurang memberikan karakter yang

kuat kepada peserta didik karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran dan terlalu tekstual sehingga cenderung membosankan bagi peserta didik. Selain itu, guru PKn kurang mengaitkan isu-isu moral esensial yang sedang terjadi dalam masyarakat sehingga peserta didik kurang mampu memecahkan masalah-masalah moral yang terjadi. Pembelajaran yang diterapkan guru juga masih tampak kurang keterpaduan, baik dengan mata pelajaran lain maupun pemilihan model dan strategi pembelajarannya. Bahkan menurut sebagian peserta didik mata pelajaran PKn dirasakan sebagai beban yang hanya menambah bahan hapalan, tidak dihayati, dirasakan, dan dipraktikkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Ironisnya, pelajaran PKn sering disepelekan dan dipandang sebagai mata pelajaran yang tidak terlalu penting.

Kegiatan pembelajaran PKn di SMPN 9 Cilegon pada umumnya masih didominasi oleh penggunaan ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru. Aktifitas belajar peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Ketika proses pembelajaran berlangsung sangat sedikit peserta didik yang memberikan respon untuk belajar. Keadaan ini menggambarkan bahwa mata pelajaran PKn masih merupakan mata pelajaran yang berjalan satu arah, monoton, membosankan, dan kurang menyenangkan, sehingga kurang diminati oleh sebagian besar peserta didik. Pada saat kegiatan pembelajaran PKn tentang nilai-nilai luhur Pancasila di SMPN 9 Cilegon peserta didik tegang seakan menghadapi masalah yang sulit keadaan ini tidak berubah walaupun telah diusahakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Suasana pembelajaran ini didukung oleh penyajian materi dalam bentuk hapalan tentang nilai-nilai luhur dari mulai sila pertama sampai dengan sila kelima Pancasila dan diakhiri dengan penilaian berbentuk tes lisan hapalan tentang nilai-nilai luhur Pancasila tersebut. Berdasarkan data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi pokok nilai-nilai luhur masih rendah bila dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 untuk tingkat sekolah. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pemanfaatan media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran

yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Luhan dalam Sri Wuryan dan Syaifullah (2009:60) menyatakan bahwa *the medium is the message*, artinya media adalah pesan, atau bisa juga diartikan bahwa media mewakili pesan yang disampaikan. Hal ini berarti bahwa jenis dan kualifikasi media harus benar-benar menggambarkan pesan yang ingin disampaikan. Selanjutnya Djahiri dalam Sri Wuryan dan Syaifullah (2009:60) mengartikan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang bersifat material-immaterial, ataupun *behavioral atau personal* yang dijadikan wahana kemudahan, kelancaran serta keberhasilan proses dan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu kuartet PKn. Kartu kuartet PKn adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Kartu kuartet yang dikembangkan berisi tulisan dan gambar tentang nilai-nilai luhur Pancasila.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk mengembangkan salah satu model media pembelajaran dan karakter peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas VIII SMP. Sebagai tindak lanjut dari hal tersebut, maka dalam proposal tesis ini penulis mengangkat judul penelitian mengenai, "*Pengembangan Model Media Pembelajaran Kartu Kuartet dan Pendidikan Karakter Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pokok Nilai-Nilai Luhur Pancasila Kelas VIII SMPN 9 Cilegon*".

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pengembangan model media pembelajaran kartu kuartet dan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila bagi peserta didik kelas VIII SMP?
- b. Bagaimana efektivitas kartu kuartet sebagai alternatif model media pembelajaran dan pengembangan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP?

- c. Bagaimana hasil belajar dan pendidikan karakter peserta didik setelah menggunakan produk hasil pengembangan media kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui cara pengembangan model media pembelajaran kartu kuartet dan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila bagi peserta didik kelas VIII SMP.
- b. Untuk mengetahui efektivitas kartu kuartet sebagai alternatif model media pembelajaran dan pengembangan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar dan pendidikan karakter peserta didik setelah menggunakan produk hasil pengembangan media kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti perantara, atau pengantar. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino et al, 2008:3). Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich dalam Rusman (2011:169) bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Menurut Gagne dalam Sadiman (2012:6) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Sadiman (2012:7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Secara lebih

khusus menurut Arsyad (2010:3) bahwa media dalam kegiatan pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Smaldino (2008:7) tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar, sehingga pesan dalam hal ini materi dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Arsyad (2010:2-3) bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Menurut Susilana (2008:3) pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi. Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran memerlukan media, yaitu media pembelajaran. Briggs (1988) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sejalan dengan itu Gagne (1988) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Anitah (2009:124) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Miarso (2009:458) media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Menurut Susilana (2008:6) media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut. Menurut Mulyanta dan Leong (2009:3-4), media pembelajaran yang baik idealnya memenuhi empat kriteria, yaitu kesesuaian

(relevansi), kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan.

Sesuai dengan kedudukannya, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Menurut Sadiman (2012:10) mengemukakan bahwa media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu belaka untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan. Sebagai pembawa pesan media tidak hanya untuk menyalurkan pesan dari pendidik saja, tetapi bagi peserta didik juga.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat. Menurut Yunus dalam Arsyad (2010:16) menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat besar pengaruhnya bagi indera untuk memahami sesuatu. Mendengarkan saja akan berbeda pemahamannya dengan orang yang melihat dan mendengar. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2010:22-23) ada tiga manfaat dari media pembelajaran yaitu: (a) pembelajaran bisa menarik dan interaktif, (b) lama waktu dalam pembelajaran dapat dipersingkat dan (c) pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan yang kita inginkan.

Berdasarkan fungsi dan manfaatnya seorang guru harus cermat memilih media yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terbagi dalam beberapa kategori. Menurut Smaldino (2008:7) terdapat enam kategori dasar media, yaitu:

- a. Teks, merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun seperti: buku, foster, papan tulis, layar komputer, dsb
- b. Audio, mencakup apa saja yang bisa didengar seperti: suara orang, musik, suara mekanis, suara berisik, dsb
- c. Visual, meliputi diagram pada sebuah foster, gambar, foto, kartun, dsb
- d. Video, merupakan media yang menampilkan gerakan termasuk VCD, rekaman video, animasi komputer, dsb
- e. Perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh siswa.
- f. Orang-orang, bisa berupa guru, siswa, atau ahli bidang studi.

Menurut Susilana (2008:13) bahwa berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi

tujuh kelompok, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual diam, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

2. Media Kartu Kuartet

Media adalah sumber belajar yang secara luas dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Dalam kegiatan pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sadiman (2012: 28-57), media yang lazim digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Indonesia terdiri dari media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media grafis, sementara media grafis dapat berupa kartu. Terkait dengan itu, saat ini terdapat beberapa jenis permainan yang salah satunya adalah permainan kartu. Beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya sekedar untuk permainan, tetapi juga dapat difungsikan untuk pembelajaran. Salah satu permainan kartu yang dapat difungsikan untuk pembelajaran adalah permainan kartu kuartet.

Kartu adalah kertas tebal, berbetuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis) dan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu kuartet ini biasanya beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 (empat puluh delapan) lembar kartu, berarti memiliki 12 (dua belas) judul yang masing-masing memiliki empat buah kartu.

Menurut Fatimah (2012) bahwa kartu kuartet adalah sebuah permainan kartu berpasangan empat. Penggunaan media pembelajaran ini berorientasi pada aktivitas peserta didik dalam bentuk permainan. Peserta didik merasa seolah-olah hanya bermain saja, namun sebenarnya sedang belajar. Dengan demikian pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan tidak membosankan. Sejalan dengan itu Subhani (2011) mengungkapkan bahwa kartu kuartet merupakan suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain, dan sangat populer dikalangan anak-anak. Dengan permainan kartu suasana kelas akan menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Salah satu permainan kartu yang dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk lebih percaya diri dan meningkatkan kemampuan adalah permainan kartu kuartet.

Permainan kartu kuartet diawali dengan pembentukan satu kelompok kecil yang terdiri dari empat. Kemudian kartu diacak dengan cara mengocok kartunya oleh salah satu orang. Setelah itu, kartu dibagikan ke setiap orang, masing-masing mendapatkan empat kartu, dan sisanya diletakkan di tengah-tengah area permainan. Setiap pemain harus bisa menjaga isi kartunya agar tidak diketahui oleh pemain lain. Permainan di mulai dengan permintaan kartu dari pemain pertama (biasanya orang yang pertama memainkannya adalah orang yang mengocok kartu) kepada pemain lainnya dengan menyebutkan judul gambar yang dimiliki oleh pemain pertama (bebas untuk menentukan judul apa yang diminta). Kalau dari pemain lain ada yang judulnya sama dengan judul yang diminta oleh pemain pertama, maka kartu itu harus diberikan kepada pemain yang meminta judul itu. Kalau judul kartu yang diminta tidak ada dari pemain yang lain satu pun, maka pemain yang meminta judul itu harus mengambil satu buah kartu dari tumpukan kartu yang ada, begitupun dengan pemain selanjutnya. Apabila salah satu pemain sudah ada yang mengumpulkan empat buah kartu dalam judul yang sama, maka kartu itu diletakkan di samping pertanda bahwa ia sudah mendapat satu poin. Semakin poin yang didapat, semakin besar pula kesempatan untuk menjadi pemenang. Pemain yang mengumpulkan poin terbanyak, itulah pemenangnya.

3. Pendidikan Karakter

Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani, yaitu *to mark* yang berarti menandai. Karakter adalah nilai-nilai yang tertanam dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Hardiman (2001:70) mendefinisikan karakter sebagai sifat-sifat suatu kepribadian yang tunduk pada sanksi-sanksi moral dari masyarakat. Secara terminologis Lickona (1991:51) menyatakan bahwa karakter adalah “*A reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way.*” Menurut Sapriya (2007) karakter mempunyai makna psikologis atau sifat kejiwaan karena terkait dengan kepribadian, akhlak/budi pekerti, tabiat, watak, sifat kualitas yang membedakan seseorang dari yang lain/kekhasan (*particular quality*) yang dapat menjadikan seseorang terpercaya dari orang lain. Sedangkan menurut Kemendiknas (2011:27) karakter adalah kepribadian seseorang yang terbentuk melalui internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk bersikap dan bertindak.

Menurut Lickona (1991:28) menyatakan bahwa terdapat tiga dimensi karakter yang baik, yaitu:

- a. Pengetahuan tentang moral (*Moral Knowing*)
 Pengetahuan tentang moral (*moral knowing*) memiliki enam unsur yaitu kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing moral values*), menentukan sudut pandang (*perspective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil/menentukan sikap (*decision making*), dan pengenalan diri (*self knowledge*). Keenam unsur tersebut adalah komponen yang harus diajarkan kepada peserta didik untuk mengisi ranah kognitif mereka.
- b. Perasaan/sikap (*Moral Loving/Feeling*)
 Perasaan/sikap (*moral loving/feeling*) merupakan penguatan aspek emosi jiwa untuk menjadi manusia berkarakter. Penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh peserta didik, yaitu kesadaran akan jati diri, percaya diri (*self esteem*), kepekaan terhadap derita orang lain (*emphaty*), cinta kebenaran (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), dan kerendahan hati.

- c. Perilaku/tindakan moral (*Moral Acting*)
Perilaku/tindakan moral (*moral acting*) adalah perwujudan dari *moral knowing* dan *moral loving/feeling* dalam bentuk kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).

Dimensi-dimensi yang termasuk dalam *moral knowing* yang akan mengisi ranah kognitif adalah kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing moral values*), penentuan sudut pandang (*perspective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil sikap (*decision making*), dan pengenalan diri (*self knowledge*). *Moral feeling* merupakan penguatan aspek emosi peserta didik untuk menjadi manusia berkarakter. Penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh peserta didik, yaitu kesadaran akan jati diri (*conscience*), percaya diri (*self esteem*), kepekaan terhadap derita orang lain (*emphaty*), cinta kebenaran (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), kerendahan hati (*humility*). *Moral action* merupakan perbuatan atau tindakan moral yang merupakan hasil (*outcome*) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (*act morally*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).

Berdasarkan rumusan tujuan dan fungsi pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional jelas terlihat bahwa tujuan pendidikan nasional meliputi dimensi vertikal yakni bertaqwa kepada Tuhan YME dan dimensi horizontal yakni berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Kedua dimensi tersebut merupakan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam sistem pendidikan saat ini.

Lickona (1991:12-22) memberikan definisi bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga dapat memahami, memperhatikan, dan bertindak dengan landasan nilai-nilai etis. Pendidikan karakter menurut Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Menurut

Kemendiknas (2010:8) pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Secara sederhana pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Secara akademis, pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, atau pendidikan akhlak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Sedangkan secara praktis, pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai kebaikan kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik dalam hubungannya dengan Tuhan YME, sesama manusia, lingkungan, maupun negara sehingga menjadi manusia paripurna atau insan kamil (Zuchdi, 2010:2-3).

Menurut Lickona (1991:12-22) ada sembilan karakter pokok yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu:

- a. Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya
- b. Kemandirian dan tanggung jawab
- c. Kejujuran/amanah, diplomatis
- d. Hormat dan santun
- e. Dermawan, suka menolong dan gotong royong/kerjasama
- f. Percaya diri dan kerja keras
- g. Kepemimpinan dan keadilan
- h. Baik dan rendah hati
- i. Toleransi, kedamaian dan kesatuan

Menurut Kemendiknas (2010:11-13) berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan/hukum, etika akademik, dan prinsip-prinsip HAM, terdapat butir-butir nilai karakter utama sebagai berikut: (1) religius, (2) jujur, (3) bertanggung jawab, (4) bergaya hidup sehat, (5) disiplin, (6) kerja keras, (7) percaya diri, (8) berjiwa wirausaha, (9) berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, (10) mandiri, (11) ingin tahu, (12) cinta ilmu, (13)

sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, (14) patuh pada aturan-aturan sosial, (15) menghargai karya dan prestasi orang lain, (16) santun, (17) demokratis, (18) peduli sosial dan lingkungan, (19) nasionalis, dan (20) menghargai keberagaman.

Karakter seseorang dapat berkembang manakala terdapat proses organik yang manusiawi. Proses pendidikan di sekolah sangat mendukung bagi pengembangan karakter peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Lickona (1991:28) bahwa *education had two great goals to help people become smart and to help them become good*, sehingga karakter yang utuh akan mencakup kemampuan mengetahui hal-hal yang baik, menginginkan kebaikan untuk sesama, dan melakukan kebaikan sebagai bentuk tanggung jawab sosialnya.

Menurut Kemendiknas (2010:14) karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), dan kebiasaan (*habit*). Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* (*pengetahuan tentang moral*), *moral feeling* (*atau perasaan* (*penguatan emosi*) *tentang moral*, dan *moral action* (*atau perbuatan bermoral*). Hal ini diperlukan agar peserta didik dan atau warga sekolah lain yang terlibat dalam sistem pendidikan tersebut sekaligus dapat memahami, merasakan, menghayati, dan mengamalkan (mengerjakan) nilai-nilai kebajikan (*moral*).

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Susilana (2008:1) bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh

pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan membelajarkan peserta didik (Sanjaya, 2011:51). Sejalan dengan itu menurut Sagala (2012:63) pembelajaran adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus mempelajari sesuatu. Pada pemahaman selanjutnya pembelajaran yang merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk membangun kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan daya pikir peserta didik menuju yang lebih baik atau sempurna. Selanjutnya menurut Sumantri (2001:255) pembelajaran adalah hal membelajarkan, yang artinya mengacu ke segala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan peristiwa belajar di dalam diri orang tersebut. Dengan melihat pengertian-pengertian di atas maka pembelajaran adalah suatu proses dan tahapan-tahapan dalam menempuh tujuan pendidikan atau usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mendewasakan manusia agar memahami hidup dan kehidupan.

Dalam konsep pendidikan, pembelajaran diartikan sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu (Miarso, 2009:528). Menurut pengertian diatas menunjukkan bahwa pembelajaran tidaklah terjadi secara serampangan. Perlu adanya maksud dan tujuan yang jelas yaitu membentuk diri secara positif, maka dari itu seyogyanya seorang guru perlu terlebih dahulu memahami prinsi-prinsip belajar. Dimana prinsip belajar adalah konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Uno (2010:v) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. Sejalan dengan itu Sani (2013:40) menyatakan bahwa pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung. Pembelajaran merupakan

suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (Hosnan, 2014:18). Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Selanjutnya menurut Sudjana (2002:28) pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya sistematis dan disengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sejalan dengan itu Winataputra (2008:9) memberikan definisi pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran dasar yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara untuk dapat melakukan peran aktif dalam masyarakat setelah mereka dewasa (Cogan, 1998:40). Menurut Sumantri (2001:22) PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Dalam kepustakaan asing, PKn sering disebut *civic education* yang salah satu batasannya adalah seluruh kegiatan sekolah, rumah, dan masyarakat yang dapat menumbuhkan demokrasi. PKn adalah seleksi adaptasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, humaniora, Pancasila, UUD 1945 dan dokumen negara lainnya yang diorganisasi dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut Sumantri dalam Sri Wuryan dan Syaifullah (2009:74) bahwa karakteristik PKn merupakan bagian atau salah satu tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (*social science education*) yang bahan-bahan pendidikannya diorganisir secara terpadu dari berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, dokumen negara, dengan tekanan bahan pendidikan pada hubungan warga negara yang berkenaan dengan bela negara.

PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila

dan UUD 1945. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 bahwa PKn adalah mata pelajaran sebagai muatan wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Selanjutnya dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi ditegaskan bahwa PKn termasuk cakupan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian, dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Selain itu perlu ditanamkan kesadaran sikap dan perilaku antikorupsi, kolusi, dan nepotisme.

Menurut Bronson (1998:8) PKn menekankan pada tiga aspek, yaitu *Civic Knowledge*, *Civic Disposition*, dan *Civic Skills*. Untuk membentuk karakter peserta didik ketiga kompetensi tersebut harus diterapkan secara berimbang agar dapat membentuk karakter peserta didik yang seutuhnya. Berikut ini adalah penjelasan dari ketiga aspek tersebut:

- a. Pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), yaitu kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral.
- b. Keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*), yaitu keterampilan intelektual (*Intellectual Skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*Participatory Skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- c. Watak atau karakter kewarganegaraan (*Civic Dispositions*), yaitu dimensi guna pembentukan watak dan karakter warga negara yang baik.

Sejalan dengan itu tujuan Pendidikan PKn menurut Martorella dalam Winataputra (2007:22), mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan PKn lebih menekankan pada aspek "pendidikan" daripada "transfer konsep", karena dalam pembelajaran Pendidikan PKn peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan PKn harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Selanjutnya menurut Gross dalam Winataputra (2007:23), menyebutkan bahwa tujuan PKn sebagai berikut:

- a. Untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*”.
- b. Untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Pembelajaran PKn pada dasarnya berfungsi mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial peserta didik untuk dapat menelaah kehidupan sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Sebagai mana dijelaskan oleh Sumantri (2001:24) tujuannya adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga peserta didik bangga sebagai bangsa Indonesia.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 9 Cilegon, Jalan Sunan Kalijaga Nomor 116 Kelurahan Gunung Sugih Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon Provinsi Banten. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2015/2016 pada bulan Januari sampai dengan Februari 2016.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall (2007:772), “*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*”. Sejalan dengan itu Sugiyono (2009:297) mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model Borg dan Gall (2007:775) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: 1) *Research and*

information collecting; 2) *Planning*; 3) *Develop preliminary form of product*; 4) *Preliminary field testing*; 5) *Main product revision*; 6) *Main field testing*; 7) *Operational product revision*; 8) *Operational field testing*; 9) *Final product revision*; dan 10) *Dissemination and implementation*.

3. Prosedur Analisis Data Penelitian

- a. Analisis Deskriptif
Data kualitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada pakar bidang materi pembelajaran dan pakar bidang media pembelajaran, serta peserta didik sebagai responden terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kualitas isi materi pembelajaran, kualitas desain dan strategi pembelajaran, kualitas komunikasi, kualitas teknis, dan kualitas tampilan. Disamping itu data yang diperoleh dari hasil observasi tentang pengembangan pendidikan karakter pada saat pembelajaran.
- b. Analisis Ketuntasan Belajar
Data kuantitatif hasil penelitian didapatkan dari tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, digunakan untuk mengetahui efektifitas produk yang dihasilkan. Analisis kuantitatif ini digunakan untuk membandingkan *pre-test* dan *post-test* pada saat pembelajaran. Keberhasilan yang ingin dilihat yaitu seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada penelitian ini target keberhasilan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran adalah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model media pembelajaran karya kuartet PKn ini difokuskan kepada penelitian di lingkungan peserta didik kelas VIII SMPN 9 Cilegon. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum adanya model media pembelajaran sebagai alat permainan pendidikan yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran PKn kelas VIII SMP materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya model media

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik. Di samping itu memberikan peluang kepada peserta didik kelas VIII untuk belajar secara mandiri, mengulang materi dimanapun dan kapanpun sehingga terjadi pembelajaran PKn yang efektif dan menyenangkan.

Produk pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan penilaian dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan dari peserta didik kelas VIII SMPN 9 Cilegon sebagai sasaran pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-aspek yang dinilai meliputi: aspek isi materi pembelajaran, desain dan strategi pembelajaran, komunikasi, teknis, tampilan, interaksi dengan media, dan kualitas motivasi. Berdasarkan penilaian yang dikembangkan oleh Smaldino (2008:128) terhadap media pembelajaran dari aspek komunikasi, teknis, tampilan melalui beberapa indikator dinyatakan bahwa model media pembelajaran kartu kuartet PKn yang dikembangkan sangat baik.

Penggunaan kartu kuartet pada mata pelajaran PKn materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana nilai rata-rata yang tadinya berkisar 72,63 yang berarti masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM=75) setelah menggunakan media kartu kuartet yang dikembangkan ini ada peningkatan skor nilai rata-rata 7,09 menjadi 79,72. Disamping itu pula dapat mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik terutama nilai religius, jujur, bertanggung jawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, berpikir kritis dan kreatif, mandiri, ingin tahu, cinta ilmu, sadar akan hak dan kewajiban, patuh pada aturan, menghargai hasil karya dan prestasi orang lain, santun, peduli sosial dan lingkungan, dan menghargai keberagaman.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yakni belum tersedianya model media pembelajaran PKn yang secara khusus dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tentang materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila yang berupa kartu kuartet ini, maka hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif disamping media pembelajaran yang sudah dipakai dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung sebelumnya.

Produk pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan media pembelajaran ini diantaranya: (1) pembuatannya mudah dan murah; (2) bersifat tetap dan tahan lama; (3) praktis mudah dibawa kemana-mana; (4) mudah dalam penyajiannya; (5) mudah dimainkan dimana saja; (6) mudah disimpan; (7) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (8) selain guru, peserta didik juga dapat secara aktif terlibat di dalam penyajiannya; dan (9) membantu dalam pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; dan (10) selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, dapat membantu peserta didik dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis, membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar, melatih kejujuran dan ketertampilan kognitif, dan dapat menstimulasi ide dan kreativitas peserta didik.

Adapun keterbatasan produk pengembangan media pembelajaran ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas VIII SMP khusus materi pokok tentang nilai-nilai luhur Pancasila, sehingga penggunaan untuk tujuan lain perlu pengkajian dan penyesuaian dengan kondisi dan tuntutan kebutuhan. Selain itu, media pembelajaran ini bersifat statis perlu pengembangan lanjutan untuk menghindari kebosanan setelah digunakan secara berulang-ulang dalam kegiatan pembelajaran.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Pengembangan model media pembelajaran kartu kuartet dan pendidikan karakter peserta didik pada mata pelajaran PKn materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila dilaksanakan berdasarkan model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari 4 (empat) langkah utama, yaitu: penelitian pendahuluan; rancangan pengembangan model; evaluasi, validasi dan revisi model; dan implementasi model.
2. Kartu kuartet PKn cukup efektif untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif model media pembelajaran PKn materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP, sehingga kegiatan

pembelajaran PKn menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan serta dapat mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik.

3. Penggunaan kartu kuartet PKn pada mata pelajaran PKn materi pokok nilai-nilai luhur Pancasila kelas VIII SMP terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai 72,63 pada saat pre test menjadi 79,72 pada saat post test yang berada di atas rentang batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 dan dapat mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik.

Model media pembelajaran kartu kuartet PKn hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dalam memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan kinerja, dan memecahkan masalah-masalah dalam kegiatan pembelajaran PKn tentang nilai-nilai luhur Pancasila, sebagai sumber belajar materi pembelajaran PKn, sebagai pengganti karena model media pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri tanpa bimbingan guru di dalam maupun di luar kelas, dan sebagai media untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Borg, R Walter dan Gall Meredith D. 2007. *Educational Research; An Introduction, Fifth Edition*. Longman
- Bronson, M.S, dkk 1998. *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS) dan *The Asian Foundation* (TAF).
- Cogan, J.J. 1998. *Citizenship for The 21 Century: An International Perspective on Education*. London: Cogan Page
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Djahiri, A.K. 2002. *Pendidikan Nilai dan Moral dalam Dimensi PKn*. Bandung: Laboratorium PKn UPI.
- Fatimah. 2012. *Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Ragam Alat Musik*. (Online): <https://eprints.uns.ac.id/14126/1/2191-4955-1-PB.pdf>
- Gagne, M.R dan Briggs,L.J. 1988. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Reinhart and Winston
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- Hardiman, Budi. 2001. *Pendidikan Moral sebagai Pendidikan Keadilan dalam Pendidikan: Kegelisahan Sepanjang Jaman*. Yogyakarta: Kanisius
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. *Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2011. *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PKn*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar
- Lickona, Thomas. 1991. *Educating For Character How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Book
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media

- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atmajaya.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdulah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2007. *Perspektif Pemikiran Pakar tentang PKn dalam Membangun Karakter Bangsa*. Disertasi. Bandung: SPS UPI. Tidak Diterbitkan
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia
- Seel, B.B dan Richey,R.C. 1994. *The Definition And Domain Of The Field*. Association For Educational Communication And Technology. Washington DC.
- Smaldino, Sharon E, et.al. 2008. *Instructional Technology & Media for Learning 8th Edition*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Subhani, Armin. 2011. *Kartu Kuartet dan Pembelajaran*. (Online): <http://stkaipselong.blogspot.com/2011/01/kartu-kuartet-dan-pembelajaran.html> (Diakses tanggal 03 Desember 2015 pukul 20.00 WIB)
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumantri, Nu'man. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Uno, B Hamzah. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winataputra, Udin S. dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wuryan, Sri dan Syaifullah. 2009. *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*, Labaratorium PKn FPIPS UPI: Bandung
- Zuchdi, Darmiyati, et.al. 2010. *Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Komprehensif*. Yogyakarta: UNY Press.