

## PENGGUNAAN KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAN SENI TRADISI NUSANTARA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

1) Karsono<sup>1</sup>, 2) Yudianto Sujana, 3) Joko Daryanto, 4) Ngadino Yustinus

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Jl. Slamet Riyadi, 449, Surakarta, 57126  
Email: karsono@fkip.uns.ac.id

---

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to improve the quality of the learning process subjects Culture Art and Skills in elementary school, especially in understanding of the diversity of Indonesian traditional art. This research was conducted in two stages. First, to develop a media card quartet, and second stage is implementation of the themed quartet card into the learning process in the classroom. Research methods use classroom action research approach because the quartet card media was subsequently used in the learning process in the classroom to improve understanding. Source of data collected by conducting interviews, tests, observations, and documentation. The analysis of the data using Miles and Hubberman's interactive model, includes the step of data reduction, data display, and conclusion. The results showed that the use of card-themed quartet can enhance students' understanding of elementary school SDN 01 Jatisawit and SDN Dilem in the diversity of Indonesian traditional art material. **Keywords:** instructional media, cards quartet, the diversity of traditional arts.*

### ABSTRAK

*Penelitian ini hendak memperbaiki kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di sekolah dasar (SD) dalam aspek pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran keragaman seni tradisi nusantara. Secara garis besar penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan. Tahapan pertama melakukan pengembangan media kartu kuartet, dan tahapan kedua yaitu tahap implementasi kartu kuartet bertema budaya nusantara tersebut ke dalam proses pembelajaran di kelas. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas karena media kartu kuartet yang dibuat selanjutnya digunakan dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman materi keragaman seni tradisi. Sumber data dikumpulkan dengan melakukan wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan kartu kuartet bertema seni tradisi nusantara dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar SDN 01 Jatisawit dan SDN Dilem, dalam materi keberagaman seni tradisi nusantara.*

**Kata kunci:** media pembelajaran, kartu kuartet, keragaman seni tradisi.

**PENDAHULUAN** ~ Salah satu bentuk hasil pendidikan karakter melalui pendidikan seni yaitu tumbuhnya sikap mencintai tanah air. Sikap tersebut dapat dipupuk melalui materi pendidikan apresiasi seni yang mengenalkan keberagaman seni tradisi di nusantara. Persoalannya, banyak sekali ragam seni tradisi di nusantara yang perlu diperkenalkan kepada peserta didik di SD. Jika dicermati, wilayah

kepulauan Indonesia atau yang sering disebut Nusantara memiliki kurang lebih 500 suku bangsa yang menghuni "hanya" 3.000 pulau dari sekitar 17.000 pulau yang dimiliki negara Indonesia (Suanda, 2000: 2). Seandainya saja setiap suku bangsa memiliki satu atau dua saja kesenian tradisi, maka jumlah seni tradisi akan sangat banyak dengan ekspresi yang beragam wujudnya.

Permasalahan “pembaratan” dalam muatan seni di dunia pendidikan ini harusnya segera dilawan dengan mengumpulkan materi dari seni tradisi nusantara sebanyak-banyaknya untuk kemudian di diseminasikan kepada peserta didik di setiap tingkat, termasuk tentu saja di tingkat sekolah dasar melalui mata pelajaran SBK. Namun sayangnya, tidak semua guru memiliki waktu cukup untuk mengumpulkan informasi, membuat kliping, menyusun gambar, dan lalu mengenalkan ragam seni tradisi Indonesia tersebut dalam bentuk media pembelajaran SBK.

Oleh karena kesulitan-kesulitan di atas, seringkali mata pelajaran SBK menjadi momok bagi guru-guru SD. Dalam sebuah wawancara yang dilakukan dengan guru-guru sekolah dasar pada saat pelaksanaan sertifikasi guru melalui jalur Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) tahun 2011 dan 2012, dari 50 orang guru yang mendapatkan tugas membuat perangkat pembelajaran dan menyajikannya dalam *peer teaching* untuk materi SBK SD, 92% guru-guru mengeluh karena mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut disebabkan faktor-faktor di antaranya: (1) kesadaran tidak memiliki bekal kompetensi atau “bakat” seni yang memadai; (2) tidak mampu memahami standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran seni; (3) tidak mampu menguasai cakupan materi seni yang harus diajarkan; dan (4) tidak mampu menentukan media yang dipakai dalam pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa ada permasalahan dalam pembelajaran SBK di SD.

Selain kenyataan yang terjadi di dalam proses PLPG, kenyataan yang terjadi di lapangan juga memperlihatkan bahwa kondisi pembelajaran seni masih bermasalah. Sebagai gambaran permasalahan, dalam tes yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatiyoso yang sudah mendapatkan pembelajaran seni musik materi keragaman alat musik tradisi, hanya 2 siswa dari 15 siswa (13%) yang mampu memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 68. Sedangkan di SD Dilem Purworejo, siswa kelas VI yang terdiri dari 19 siswa, hanya 6 siswa (31,6%) yang mampu memperoleh nilai di atas KKM untuk materi mengidentifikasi nama tokoh wayang. Dari gambaran permasalahan di atas, terlihat

bahwa tantangan bagi guru SD dalam menyampaikan materi keragaman seni tradisi nusantara pada mata pelajaran SBK sangatlah kompleks.

Media pembelajaran merupakan alat ataupun perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 153) mendefinisikan pengertian media pengajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tersebut. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, pengertian media pembelajaran adalah suatu alat yang dipergunakan guru untuk mempermudah dan memperlancar jalannya proses pembelajaran.

Fungsi dari media itu sendiri Hujair A. H. Sanaky (2009:06) menyatakan media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan berbagai cara, antara lain: (1) Dengan menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka. Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek langka yaitu objek yang jarang ditemui oleh siswa sehingga dengan adanya media pembelajaran objek langka dapat dengan mudah dicermati. (2) Dengan membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya yaitu dengan menggunakan benda contoh yang mirip dengan benda asli karena memiliki ukuran besar sehingga tidak dapat dihadirkan di kelas. (3) Dengan membuat konsep abstrak kekonsep konkret. Pengetahuan yang bersikap kongkret kemudian di perjelas dengan penggunaan media nyata dari materi yang telah diajarkan, sehingga anak terhindar dari pemahaman verbal. (4) Dengan memberi kesamaan persepsi. Menyatukan berbagai persepsi yang muncul dari pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat diakui kebenarannya. (5) Dengan cara mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak dengan artian media tersebut berfungsi untuk memperjelas suatu objek pembelajaran tanpa harus membuang banyak waktu, jumlah serta jarak. Dalam hal ini media berfungsi secara efektif dan efisien. Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu : (1) Dapat

menghilangkan pengetahuan verbal pada anak, (2) mengatasi hambatan yang berkenaan dengan waktu, jarak dan biaya, (3) dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, (4) dapat merangsang tumbuhnya motivasi belajar siswa, (5) siswa dapat memahami materi pelajaran secara sistematis.

Dari banyak ragam media tersebut, penelitian ini berusaha fokus pada pengembangan dan uji media pembelajaran yang berformat visual dalam bentuk kartu kuartet bertema seni budaya tradisi nusantara. Pemilihan ini didasari pertimbangan bahwa media visual berupa gambar lebih mudah diakses siswa, dan penggunaannya tidak tergantung pada sumber tenaga listrik. Selain itu, kelebihan media gambar kartu kuartet adalah tidak membutuhkan alat pendukung penyajian gambar yang lain. Kartu kuartet sebagai media juga memiliki kekhususan dan keunikan dari sisi bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa SD yang masih dalam usia anak-anak, yaitu belajar selayaknya bermain. Dengan demikian, anak-anak dapat memainkan kartu kuartet di segala tempat dan di setiap waktu, dengan permainan yang menarik namun memuat materi pembelajaran.

Kartu kuartet, seperti namanya, kuartet yang berarti "berjumlah 4", maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu kuartet yang digunakan untuk permainan, terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu. Di dalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas. Di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema, dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari gambar yang tertera.

Lembaran-lembaran kartu kuartet dipasangkan oleh tema yang mengikatnya. Misalnya, dalam tema "binatang berkaki 4 pemakan rumput" maka anggotanya terdiri dari Kambing, Sapi, Kijang, dan Kerbau. Jadi akan ada 4 kartu dengan tema yang sama dan memiliki gambar yang berbeda, diantaranya adalah gambar dari binatang anggota tersebut. Jika kartu bergambar Sapi, maka tulisan nama

Sapi akan berada di paling atas, selanjutnya tulisan hewan lain dalam satu pasangan tema yang harus dicari oleh si pemilik kartu tersebut. Seandainya seseorang berhasil mengumpulkan keempat kartu hewan berpasangan tersebut, maka ia dianggap berhasil dan mendapat poin nilai 1.

Dengan demikian, jika permainan menggunakan kartu berjumlah 24 lembar maka terdapat 6 tema yang diperebutkan. Jika menggunakan kartu yang berjumlah 32 lembar maka terdapat 8 tema yang diperebutkan. Pemain yang paling banyak mengumpulkan kartu berpasangan lengkap maka akan dianggap sebagai pemenang. Di dalam pembelajaran, langkah penggunaan kartu kuartet sebagai media adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok di mana setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
- (2) Setiap kelompok diberi satu set kartu kuartet bertema seni tradisi nusantara.
- (3) Setiap pemain dalam satu kelompok berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan dari tema kartu yang dimilikinya yang belum lengkap. Pemain tersebut boleh bertanya kepada lawan yang duduk di depannya, atau yang duduk disamping kanan dan kirinya.
- (4) Bila nama kartu yang dimaksud tepat maka lawan harus memberikannya kepada si peminta kartu, namun jika salah permainan dilanjutkan pada urutan penanya berikutnya.
- (5) Bila sudah terkumpul 4 kartu berpasangan maka kartu tersebut harus ditumpuk berjajar rapi di depan pemain.
- (6) Setelah semua kartu habis dan terkumpul maka diadakan penghitungan akhir siapa yang terbanyak dan siapa yang paling sedikit mengumpulkan kartu.
- (7) Lebih menarik lagi jika pemenang diberikan penghargaan dan yang kalah diberi hukuman yang sifatnya lucu tapi mendidik.

Dari uraian di atas maka penelitian ini fokus untuk mengembangkan dan kemudian menggunakan media kartu kuartet bertema seni budaya nusantara, untuk meningkatkan pemahaman seni tradisi nusantara dalam pembelajaran SBK pada siswa sekolah dasar. Fokus tersebut mempertimbangkan urgensi pemecahan permasalahan pembelajaran SBK di SD menyangkut kurangnya kompetensi seni

guru di SD, kurangnya media pembelajaran SBK di SD, belum optimalnya kualitas proses pembelajaran SBK di SD, serta begitu banyaknya materi pembelajaran SBK di SD. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan data kualitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta proses pembelajaran di sekolah dasar dengan mengambil setting sekolah dasar di wilayah Kabupaten Karanganyar dan di Kabupaten Purworejo.

Penelitian pengembangan media pembelajaran pendidikan SBK di SD dalam bentuk kartu kuartet ini memiliki kesesuaian dengan *road map* penelitian UNS, yaitu pembangunan manusia dan daya saing bangsa. Penelitian ini juga sesuai dengan *road map* penelitian FKIP UNS yaitu pengembangan media pembelajaran. Lebih khusus lagi sesuai dengan *road map* penelitian program studi PGSD FKIP UNS yaitu pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini jelas bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang berbasis pada riset dengan melibatkan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir. Pengalaman kolaborasi dalam penelitian, dan pengalaman memproduksi media pembelajaran berbasis riset akan dapat memberi bekal keterampilan memproduksi media kepada mahasiswa sebagai calon guru. Dengan proses ini, mahasiswa PGSD FKIP UNS dapat memiliki produk nyata yang melengkapi kompetensinya sebagai guru nantinya. Luaran yang diharapkan tentunya adalah menguatnya daya saing mahasiswa PGSD FKIP UNS di tingkat Nasional. Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti supervisor yang mengawasi adalah peneliti yang memiliki fokus dan reputasi penelitian dalam bidang media pembelajaran dan teknologi pendidikan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Jatisawit Jatisoyo Karanganyar dan Sekolah Dasar Negeri Dilem Purworejo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di kelas VI SD Negeri Dilem Purworejo dan siswa kelas IV di SD Negeri 01 Jatisawit Karanganyar. Siswa sekolah dasar di kelas VI SD Negeri Dilem berjumlah 19 anak dengan 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Sedangkan siswa kelas IV di SD Negeri 01 Jatisawit berjumlah 15 anak, dengan 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2012/2013, selama sepuluh bulan yaitu mulai bulan Februari sampai dengan November 2013.

Sumber data dalam penelitian ini adalah informan, peristiwa proses pembelajaran SBK, dan dokumen pembelajaran SBK. Informan dalam penelitian ini adalah guru wali kelas VI di SD Negeri Dilem Purworejo dan guru wali kelas IV di SD Negeri 01 Jatisawit Karanganyar serta siswa di kedua SD tersebut yang memberikan data berupa informasi yang memuat pendapat, gagasan, kesan, dan pengalaman. Sedangkan peristiwa proses pembelajaran SBK di kedua SD tersebut memberikan data berupa situasi dan kondisi berlangsungnya pembelajaran. Selanjutnya dokumen pembelajaran memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan dan pemahaman siswa pada materi SBK yang diajarkan.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Validasi data dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis triangulasi, yaitu triangulasi data dan triangulasi sumber. Dalam penelitian ini peneliti juga melakukan "*cross check*" terhadap data yang dikumpulkan dari sumber yang berbeda yaitu informan, hasil observasi dan dokumentasi. Analisis yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Hubberman (Denzin dan Lincoln, 2011). Cakupan analisis interaktif ini meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian dianggap berhasil jika jumlah siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada dalam di atas 80% dari total siswa yang ada di kelas, dengan rata-rata nilai ketuntasan klasikal di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran ini mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan prosedur penelitian yang dilakukan melalui siklus-siklus tindakan. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai mencakup rencana, tindakan, observasi dan refleksi.

## HASIL

Pada kondisi prasiklus sebelum penggunaan media kuartet di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Jatisawit Jatisoyo Karanganyar mengenai ke-

mampuan mengidentifikasi ragam alat musik dan di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Dilem Purworejo mengenai pemahaman materi wayang kulit purwa dapat di lihat pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Prasiklus pada Kelas IV SDN 01 Jatisawit dan Kelas VI SDN Dilem**

| PRA SIKLUS   | SDN 01 Jatisawit |            | SDN Dilem |            |
|--------------|------------------|------------|-----------|------------|
|              | SISWA            | PERSENTASE | SISWA     | PERSENTASE |
| TUNTAS       | 1 SISWA          | 6,67%      | 6 SISWA   | 31,6%      |
| TIDAK TUNTAS | 14 SISWA         | 93,33%     | 13 SISWA  | 68,4%      |

Berdasarkan data hasil prasiklus siswa yang memiliki ketuntasan sesuai dengan KKM masing-masing pada Kelas IV SDN 01 jatisawit yang memiliki nilai yang dinyatakan tuntas dan sama dengan KKM atau melebihi adalah Sebanyak 1 Siswa atau 6,67% sedangkan yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM adalah Sebanyak 14 Siswa atau 93,33%, dan pada Kelas VI SDN Dilem yang memiliki nilai yang dinyatakan tuntas dan sama dengan KKM atau melebihi adalah sebanyak 6 Siswa atau 31,6% sedangkan yang belum tuntas atau belum men-

capai nilai KKM adalah Sebanyak 13 Siswa atau 68,4%.

Setelah peneliti melaksanakan penelitian tindakan pada siklus I diperoleh data perbandingan antara di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Jatisawit Jatisoyo Karanganyar dalam materi mengidentifikasi ragam alat musik dan di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Dilem Purworejo mengenai pemahaman materi wayang kulit purwa menggunakan media kartu kuartet bertema budaya pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Perbandingan Nilai Pemahaman Siswa Siklus I Kelas IV SDN 01 Jatisawit dan Kelas VI SDN Dilem**

| SIKLUS I     | Kelas IV SDN 01 Jatisawit |            | Kelas VI SDN Dilem |            |
|--------------|---------------------------|------------|--------------------|------------|
|              | SISWA                     | PERSENTASE | SISWA              | PERSENTASE |
| TUNTAS       | 9 SISWA                   | 60 %       | 19 SISWA           | 100 %      |
| TIDAK TUNTAS | 6 SISWA                   | 40 %       | 0 SISWA            | 0 %        |

Bersadarkan tabel 2 hasil nilai pemahaman siswa siklus I yang memiliki ketuntasan sesuai dengan KKM masing-masing pada Kelas IV SDN 01 jatisawit yang memiliki nilai yang dinyatakan tuntas dan sama dengan KKM atau melebihi adalah Sebanyak 9 Siswa atau 60% sedangkan yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM adalah Sebanyak 6 Siswa atau 40%, dan pada Kelas VI SDN Dilem yang memiliki nilai yang dinyatakan tuntas dan sama dengan KKM atau melebihi adalah sebanyak 19 Siswa atau

100% atau dengan kata lain sudah tuntas pada Kelas VI SDN Dilem Purworejo.

Setelah peneliti melaksanakan penelitian tindakan pada siklus II diperoleh data perbandingan antara di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Jatisawit Jatisoyo Karanganyar dalam materi mengidentifikasi ragam alat musik dan di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Dilem Purworejo mengenai pemahaman materi wayang kulit purwa menggunakan media kartu kuartet bertema budaya pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Perbandingan Nilai Pemahaman Siswa Siklus II Kelas IV SDN 01 Jatisawit dan Kelas VI SDN Dilem**

| SIKLUS II    | SDN 01 Jatisawit |            | SDN Dilem |            |
|--------------|------------------|------------|-----------|------------|
|              | SISWA            | PERSENTASE | SISWA     | PERSENTASE |
| TUNTAS       | 14 SISWA         | 93,33 %    | 19 SISWA  | 100 %      |
| TIDAK TUNTAS | 1 SISWA          | 6,67 %     | 0 SISWA   | 0 %        |

Berdasarkan tabel 3 hasil nilai pemahaman siswa siklus II yang memiliki ketuntasan sesuai dengan KKM masing-masing pada Kelas IV SDN 01 Jatisawit yang memiliki nilai yang dinyatakan tuntas dan sama dengan KKM atau melebihi adalah Sebanyak 14 Siswa atau 92,33% sedangkan yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM adalah Sebanyak 1 Siswa atau 6,67%, dan pada Kelas VI SDN Dilem yang memiliki nilai yang dinyatakan tuntas dan sama dengan KKM atau melebihi adalah sebanyak 19 Siswa atau 100%.

## PEMBAHASAN

Seperti telah disebutkan di atas, bahwa penelitian dianggap berhasil jika jumlah siswa

yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada dalam di atas 80% dari total siswa yang ada di kelas, dengan rata-rata nilai ketuntasan klasikal di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dengan sudah diperolehnya data nilai pemahaman siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Jatisawit Jatisoyo Karanganyar mengenai kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dan siswa di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Dilem Purworejo mengenai pemahaman materi wayang kulit purwa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II maka diperoleh data perbandingan antar siklus yang disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Perbandingan Nilai Pemahaman Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

| Subjek           | Keterangan   | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
|------------------|--------------|-----------|----------|-----------|
| SDN 01 Jatisawit | Tuntas       | 1 Siswa   | 9 Siswa  | 14 Siswa  |
|                  | Tidak Tuntas | 14 Siswa  | 6 Siswa  | 1 Siswa   |
| SDN Dilem        | Tuntas       | 6 siswa   | 19 siswa | 19 siswa  |
|                  | Tidak Tuntas | 13 siswa  | 0 siswa  | 0 siswa   |

Berdasarkan tabel 4 hasil perbandingan nilai pemahaman siswa prasiklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan di Kelas IV SDN 01 Jatisawit mengalami peningkatan dari 1 siswa yang mencapai ketuntasan pada prasiklus meningkat menjadi 14 siswa mengalami peningkatan 13 siswa atau dari 6,67% menjadi 93,33% meningkat menjadi 86,66% pada siklus II, kemudian perbandingan nilai pemahaman siswa prasiklus, siklus I dan siklus II di Kelas VI SDN Dilem mengalami peningkatan dari 6 siswa pada prasiklus meningkat menjadi 19 siswa mengalami peningkatan 13 siswa atau dari 31,60% menjadi 100% meningkat menjadi 68,4% pada siklus I namun divalidkan kembali atau *cross check* pada siklus II dan ternyata data yang di peroleh valid atau sesuai.

## SIMPULAN

Penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir yang diperoleh dalam penelitian, yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang pesat. Hasil tindakan memperlihatkan bahwa: pada kondisi

awal di SDN 01 Jatisawit ketuntasan kelas pada materi mengidentifikasi ragam alat musik hanya 6,67%, meningkat di kondisi akhir menjadi 93,33%. Artinya terjadi peningkatan 86,66%. Sedangkan hasil penelitian di SDN Dilem menunjukkan, dari kondisi ketuntasan awal sebesar 31,6% meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan sebesar 68,4% dan berhasil mendorong ketuntasan kelas menjadi optimal. Dengan demikian penggunaan kartu kuartet bertema seni tradisi nusantara dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar SDN 01 Jatisawit dan SDN Dilem tentang keberagaman seni tradisi nusantara yang beraneka.

## REFERENSI

- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Endo Suanda. (2004). *Topeng, Buku Pelajaran Kesenian Nusantara*. Jakarta: LPSN.
- Esther L. Siagian. (2004). *Gong, Buku Pelajaran Kesenian Nusantara*. Jakarta: LPSN.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Hujair A. H. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (2011).  
*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.