

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA  
KELAS IV MINU RAUDLATUL FALAH TALOK MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

Nuril Lailatul Izza

NIM. 14140043



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**Agustus, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA  
KELAS IV MINU RAUDLATUL FALAH TALOK MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :  
Nuril Lailatul Izza  
NIM. 14140043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG  
Agustus, 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET  
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MINU  
RAUHLATUL FALAH TALOK TUREN MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Nuril Lailatul Izza  
NIM. 14140043

Telah Disetujui Tanggal  
Dosen Pembimbing



Dr. H. Moh. Padil, M.Ag  
NIP. 19512051994031 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Soleh, M.Ag  
NIP. 197608032006041 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET  
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MINU  
RAUDLATUL FALAH TALOK TUREN MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh Nuril Lailatul Izza (14140043)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Oktober 2018 dan  
dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

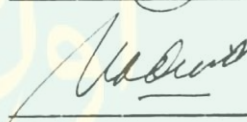
**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

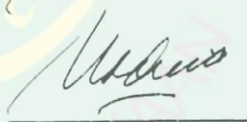
**Ketua Sidang,**  
Abdul Ghotur, M.Ag  
NIP. 197304152005011 004

: 

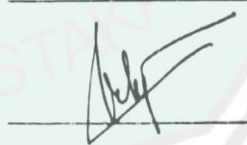
**Sekretaris Sidang,**  
Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I  
NIP. 195120051994031 003

: 

**Pembimbing,**  
Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I  
NIP. 195120051994031 003



: 

**Penguji Utama,**  
Dr. H. Mulyoro, MA  
NIP. 196606262005011 003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim  
Malang

  
  
**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
**NIP. 1963008171998031 003**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji Syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunianya. Solawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Teruntuk Kedua orang tua saya bapak Muhammad Tommy dan Ibunda Erlia Zulaikah yang menjadi motivator terbaik saya dalam hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi, menjaga, dan tak pernah letih berjuamh untuk membiayai hidup serta pendidikan saya.

Teruntuk Adikku dan Kakakku serta Seluruh Keluarga yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan untuk mewujudkan cita-cita saya dalam mencapai ridha Allah SWT.

Teruntuk guru-guru dan dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu dan pengalaman serta kasih sayang dengan setulus hati kepada saya.

Teruntuk sahabat dan teman-teman dekat, Riski Nurillahi Al Arif, Wahidaturrahmah, Aminaroh Nur Wafiyah, Lathifah Abdiyah. karena keceriaan dan canda tawa kalian yang selalu menghiburku dan membuatku semangat, semoga persahabatan kita akan terus terjalin hingga nanti. Amin

Tak lupa juga untuk semua teman-teman PGMI A, Iva, Vivi, Mila, Ina & Otte yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan doa. Penulis ucapkan terimakasih banyak kalian luar biasa.

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ {١٣٩}

*Artinya:* “Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”. {QS. Ali Imron : 139}

---



**NOTA DINAS****Dr. H. Moh. Padil, M.Ag**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Malang**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Rustika Chandra

Malang, 30 Agustus 2018

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nuril Lailatul izza

NIM : 14140043

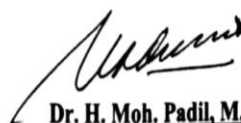
Jurusan : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diajukan untuk diuji. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Walaikumu 'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,

**Dr. H. Moh. Padil, M.Ag**  
NIP. 19512051994031 003

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 30 Agustus 2018



**Nuril Lailatul Izza**  
14140043

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan kripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang”. Ini menyelesaikan skripsi ini meskipun masih banyak terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahan kehadiran baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kelak kita mendapatkan pertolongan serta syafaat-Nya.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

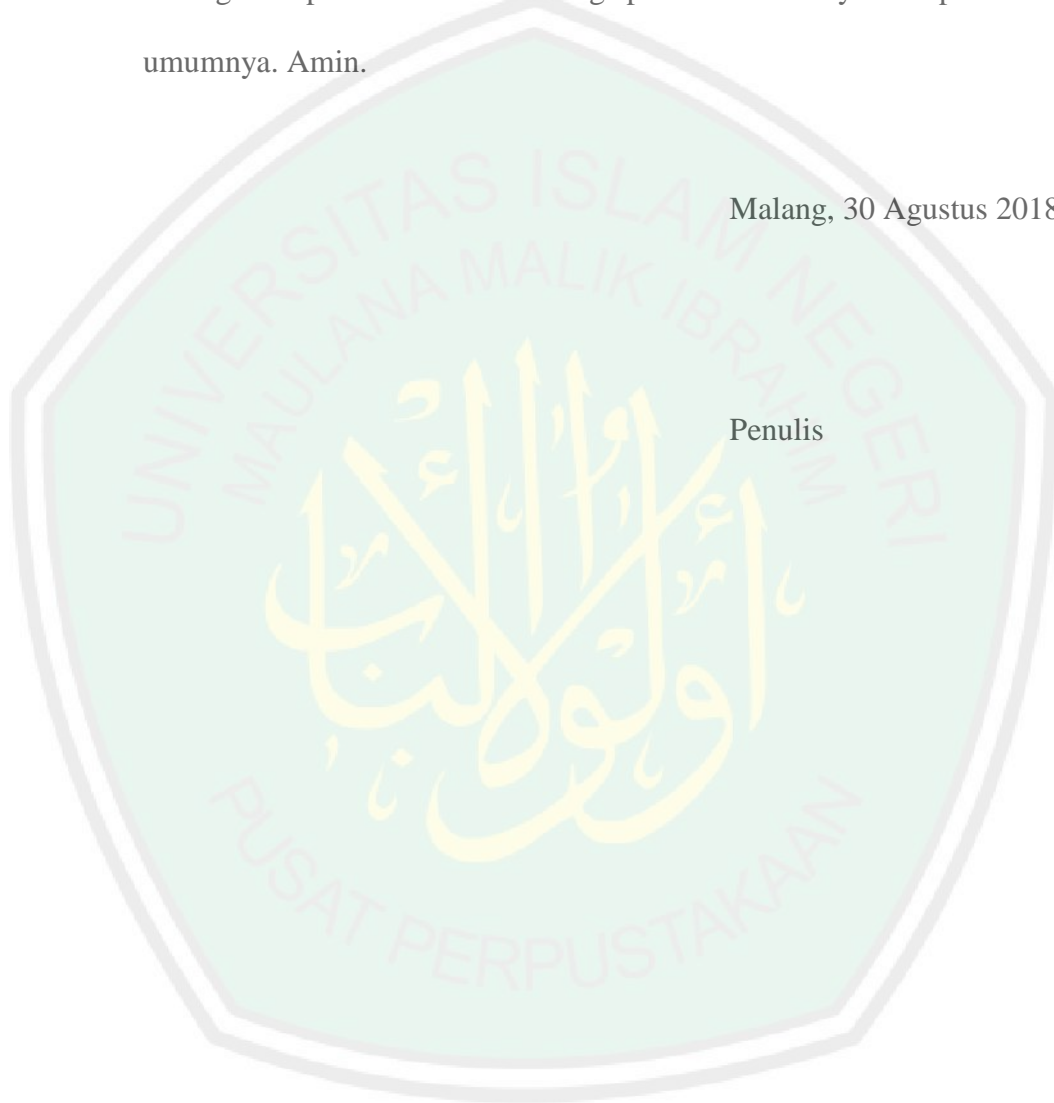
1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta para wakil Dekan.

3. H Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Moh. Padil, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. M. Irfan Islamy, M.Pd, selaku Dosen validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan penulis.
6. Maryam Faizah, M.Pdi, selaku Dosen validator ahli desain media pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan penulis.
7. Semua civitas MINU Raudlatul Falah Talok Turen, khususnya Bapak Abdul Rahim, S.Pdi, selaku Kepala Sekolah MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MINU MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang dan ibu Siti Chuzainatin, S.Pd., selaku guru kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang, dan tak lupa siswa-siswi kelas IV B dan IV C yang bersedia menjadi subjek uji coba penulis sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terakhir kalinya pada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menjadi motivasi demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, 30 Agustus 2018

Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan Dan Orisinalitas Penelitian .....	14
Tabel 3.1 Tabel Indikator Pada Aspek Isi .....	67
Tabel 3.2 Tabel Indikator Pada Aspek Desain .....	67
Tabel 3.3 Tabel Indikator Pada Aspek Pembelajaran .....	68
Tabel 3.4 Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert .....	70
Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Desain Dan Ahli Pembelajaran .	78
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Sosial .....	79
Tabel 4.3 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi .....	81
Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi .....	82
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Sosial .....	83
Tabel 4.6 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran .....	83
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media Pembelajaran .....	85
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	86
Tabel 4.9 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	89
Tabel 4.10 Daftar Responden Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil .....	90
Tabel 4.11 Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Tabel 4.12 Daftar Responden Uji Coba Lapangan .....	92
Tabel 4.13 Perhitungan Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Lapangan .....	93
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji Coba Lapangan .....	94
Tabel 4.15 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Eksperimen (kelas IV B) ....	97
Tabel 4.16 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Kontrol (Kelas IV C) .....	98
Tabel 4.17 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	99
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas .....	99
Tabel 4.19 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	100
Tabel 4.20 Hasil Independen Simple T Test .....	101
Tabel 5.1 Kualifikaasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase .....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	53
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran .....	59
Gambar 3.2 Desain Eksperimen (Kela Eksperimen-Kontrol) .....	71
Gambar 4.1 Kemasan Tempat Kartu Kuartet .....	74
Gambar 4.2 Tampilan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Keragaman Budaya di Indonesia .....	76
Gambar 4.3 Desain buku Panduan .....	77
Gambar 4.4 Smile Pont .....	77



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran IV : Surat Pengantar Valadasi
- Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media
- Lampiran VII : Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran VIII: Hasil Instrumen Penilaian Siswa
- Lampiran IX : Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran X : Tabel Distribusi-T
- Lampiran XI : Hasil Uji-T *SPSS*
- Lampitan XII : Hasil Uji Homogenitas
- Lampiran XIII: Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XIV: Bentuk Media
- Lampiran XV : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS .....</b>	<b>viii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Manfaat Pengembangan .....	8
E. Asumsi Pengembangan .....	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	9
G. Spesifikasi Produk .....	10
H. Originalitas Pembahasan .....	11
I. Definisi Operasional.....	15
J. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran.....	19

1. Hakikat Media Pembelajaran .....	19
2. Fungsi Dan Manfaaf Media Pembelajaran.....	20
3. Macam-Macam Media Pembelajaran .....	23
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	25
5. Keefektifan Media Pembelajaran .....	29
B. Pengembangan Media Pembelajaran .....	30
C. Media Kartu Kuartet .....	32
1. Hakikat Kartu Kuartet .....	32
2. Kriteria Kartu Sebagai Media Pembelajaran .....	34
3. Unsur-Unsur Pengembangan Media Kartu Kuartet .....	35
4. Penerapan Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran IPS .....	40
D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	43
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	43
2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	43
3. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	45
E. Keragaman Budaya di Indonesia .....	49
F. Hasil Belajar .....	51
1. Pengertian Hasil belajar .....	52
2. Evaluasi Hasil belajar .....	51
G. Kerangka Berfikir .....	52
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	54
B. Model Pengembangan .....	55
C. Prosedur Pengembangan .....	59
D. Uji Coba Produk.....	62
1. Desain Uji Coba .....	62
2. Subjek Uji Coba .....	64
E. Jenis Data .....	64
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	66
1. Wawancara .....	66
2. Angket .....	66

3. Tes Hasil Belajar .....	69
G. Teknik Analisis Data .....	69
1. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk .....	69
2. Analisis Hasil Tes .....	70
3. Analisis Uji T .....	72
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Media Kartu Kuartet .....	74
1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran Kartu Kuartet .....	74
2. Validasi produk .....	77
a. Hasil Validasi Ahli Materi .....	78
b. Hasil Validasi Ahli Media pembelajaran .....	82
c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS .....	86
B. Kemenarikan Media Pembelajaran Kartu Kuartet .....	89
1. Tingkat Kemenarikan Produk Uji Coba Kecil .....	89
2. Tingkat Kemenarikan Uji Coba Lapangan .....	92
C. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa .....	96
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Keberagaman Budaya di Indonesia .....	103
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet .....	103
2. Analisis Validitas Ahli Terhadap Media Kartu Kuartet .....	106
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Kartu Kuartet Keberagaman Budaya di Indonesia .....	110
C. Efektifitas Media Pembelajaran Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar .....	115
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran .....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>124</b>

## ABSTRAK

Izza, Nuril Lailatul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Malang. Pembimbing, Dr. H. Moh. Padil, M.Ag.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada di Sekolah dasar. Dalam mempelajari mata pelajaran IPS bagi siswa ditingkat sekolah dasar banyak siswa yang mengalami kesulitan. Cara mengajar konvensional yang dilakukan pendidik dengan metode ceramah menjadikan siswa mudah bosan dan lupa terhadap materi pelajaran. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan interaksi saat pembelajaran menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan, maka perlu adanya pembaharuan dalam penyampaian materi IPS kepada peserta didik menggunakan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan yaitu melalui media pembelajaran kartu kuartet.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menjelaskan desain media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang, (2) menjelaskan kemenarikan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang, (3) menjelaskan keefektifan pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

Untuk mencapai tujuan di atas, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research And Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg & Gall. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, wawancara, angket dan tes hasil belajar siswa. Data dianalisis melalui cara analisis tingkat kevalidan produk dan analisis delta uji coba menggunakan Uji-t.

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia memenuhi kriteria sangat valid dengan ahli uji coba materi tingkat kevalidan 92%, ahli desain 97%, ahli pembelajaran IPS kelas IV 92%, hasil uji kelompok kecil 97%, dan hasil uji coba lapangan 98%. Hasil belajar siswa kelas yang tidak menggunakan dan menggunakan media kartu kuartet menunjukkan perbedaan hasil belajar menjadi lebih meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata post tes kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu  $69,4 < 83$ , maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas yaitu tidak menggunakan dan menggunakan media kartu kuartet. Hasil uji-t pada perhitungan SPSS dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,054 > 2,00172$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pengembangan, Kartu Kuartet

## ABSTRACT

Izza, Nuril Lailatul. 2018. *The Development of Quartet Card as the Instructional Media in the Course Content of Cultural Diversity in Indonesia at class IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang*. Thesis, Department of Islamic Elementary Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Dr. H. Moh. Padil, M.Ag.

---

Social science is a compulsory subject in Elementary school. The students face some difficulties in learning the content of this subject. Conventional way of teaching by doing lecturing makes the students feel bored and easily forget what they have just learned. Less creative teacher in creating good interaction during the teaching and learning process tend to be less interesting learning. Therefore, there must be a renewal in delivering the course content of Social science subject by using more interesting ways, one of them is the use of quartet card as the teaching media.

This research aimed at; (1) explaining the quartet card as the instructional media in the course content of Cultural diversity in Indonesia to students at class IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen, Malang, (2) explaining the attractiveness of quartet card as the instructional media in Cultural diversity in Indonesia at students class IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen, Malang, (3) explaining the effectiveness of quartet card as the instructional media in Cultural diversity in Indonesia at students class IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen, Malang.

Furthermore, Research and Development (R&D) was used to achieve those goals. The model used in this research followed the development model of Borg and Gall. The data were taken by doing interview, questionnaire, and test. In addition, the data were analyzed through the level of product validity and T-test.

The result of this research and development revealed that the quartet card as the instructional media in the course content of Cultural diversity in Indonesia has met the criteria with the level of validity; expert test of course content 92%, design expert 97%, expert of Social science instruction toward fourth graders students 92%, small group test result 97%, and field test result 98%. The result of students who used and did not use the quartet card as the instructional media showed significantly different result. It could be seen from the mean of post-test of control group and experimental group  $69.4 < 83$ , therefore there was a difference result between those who used and did not use quartet card. T-test result in SPSS showed 0.05 from the result of  $t_{calc} > t_{tab}$  was  $6,054 > 2,00172$ , it means that  $H_0$  was rejected while  $H_i$  was accepted. This result showed that the instructional media increased the students' learning achievement and effectively used in the subject of Social science under Cultural diversity course content at class IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

**Keywords:** Instructional media, development, quartet card.

## مستخلص البحث

عزة، نور الليلة. ٢٠١٨. تطوير الوسائل التعليمية بطاقات كوارتيت لموضوع الثروة الثقافية في اندونيسيا للصف الرابع بمدرسة مُهضة العلماء الابتدائية روضة الفلاح تالوك - تورين مالانج. البحث الجامعي، قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: د. الحاج محمد فاضل، الماجستير.

مادة العلوم الاجتماعية هي من إحدى المواد الأساسية الموجودة في المدرسة الابتدائية. وعند تعلمها واجه معظم الطلبة صعوبة. طريقة التدريس التي قام بها المعلم هي المحاضرة مما أدى إلى ملل الطلبة ونسيانهم عن دروسهم. كان عدم إبداع المعلم في إنشاء التفاعل عند تدريسه يجعل التعلم غير ممتعة، ومن هنا كانت الحاجة إلى إصلاح طريقة تدريس مادة العلوم الاجتماعية للطلبة، حيث استخدم طريقة مختلفة وأكثر متعة وهي من خلال الوسائل التعليمية بطاقات كوارتيت.

وكان الهدف من هذا البحث هو: (١) شرح تصميم الوسائل التعليمية بطاقات كوارتيت لموضوع الثروة الثقافية في اندونيسيا للصف الرابع بمدرسة مُهضة العلماء الابتدائية روضة الفلاح تالوك - تورين مالانج، (٢) شرح مدى جاذبية الوسائل التعليمية بطاقات كوارتيت لموضوع الثروة الثقافية في اندونيسيا للصف الرابع بمدرسة مُهضة العلماء الابتدائية روضة الفلاح تالوك - تورين مالانج، (٣) شرح فعالية التعليم ببطاقات كوارتيت لموضوع الثروة الثقافية في اندونيسيا لترقية الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف الرابع بمدرسة مُهضة العلماء الابتدائية روضة الفلاح تالوك - تورين مالانج.

استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (*Research And Development*) بالنموذج الذي طوره بروغ وغال (*Borg & Gall*). وتم جمع البيانات من خلال المقابلة والاستبانة والاختبار في الحصيلة التعليمية. وقد تم تحليل البيانات باستخدام تحليل مدى مصدقية المنتج وتحليل بيانات التجارب باستخدام اختبارات. أشارت نتائج هذا البحث والتطوير في الوسائل التعليمية بطاقات كوارتيت لموضوع الثروة الثقافية في اندونيسيا إلى أنها استوفت معايير صالحة جدا وفقا لتقييم الخبراء؛ الخبر في المادة ٩٢%، الخبر في التصميم ٩٧%، الخبر في تعليم العلوم الاجتماعية للصف الرابع ٩٢%، نتيجة الاختبار لمجموعة صغيرة ٩٧%، ونتيجة التجارب الميدانية ٩٨%. وهناك توجد ترقية الحصيلة التعليمية بين الفصل التجريبي والفصل التحكم ٩٨% مما أثبتت إليه نتائج الاختبار البعدي للفصل التحكم (٦٩,٤) > الفصل التجريبي (٨٣)، ويمكن القول أن هناك فرق بين الفصلين في الحصيلة التعليمية. وأما نتيجة اختبار ت من خلال برنامج إحصائي *SPSS* مع الدرجة الأهمية ٠,٠٥، فهي كالتالي: ت الحساب أكبر من ت الجدول : ٦,٠٥٤ < ٢,٠١٧١ مما يعني أن  $H_0$  مرفوض و  $H_1$  مقبول. وهذا يدل على أن الوسائل التعليمية التي تم تطبيقها تقوم بترقية الحصيلة التعليمية لدى الطلبة وتكون فعالة في تعليم العلوم

الاجتماعية بموضوع الثروة الثقافية في اندونيسيا للصف الرابع بمدرسة نحنة العلماء الابتدائية روضة الفلاح تالوك –  
تورين مالانج.

الكلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية، التطوير، بطاقات كوارتيت.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi sesuatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan bergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan.

Proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu.<sup>1</sup> Penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai cara baik secara verbal maupun non verbal sehingga informasi atau pesan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, akan tetapi tidak dapat dipungkiri kemungkinan kegagalan penerimaan informasi atau pesan bisa saja terjadi dalam proses pembelajaran, untuk itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 12.

penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran berlangsung secara efektif.<sup>2</sup>

Berdasarkan hal di atas, salah satu faktor penentu berhasil atau tidak berhasilnya proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran terutama materi pelajaran yang rumit atau kompleks untuk dipahami siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran.<sup>3</sup> Media juga dapat merangsang kegiatan belajar siswa dan dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara langsung yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa hasil belajar siswa. Edgar Dale (1968) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada sesuatu yang abstrak, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, siswa dalam belajar harus memiliki pengalaman yang lebih kongkret agar tidak salah persepsi dalam

---

<sup>2</sup> Dr. Arif S. Sadirman, Arif S., dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada), hlm. .27

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op.cit.*, hlm. 121.

memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.<sup>4</sup> Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang kongkret dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengaruh media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka dapat dengan cara mandiri.<sup>5</sup> Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih bermakna dan tahan lama, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Djahiri mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.<sup>6</sup> Ilmu Pengetahuan Sosial berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai macam ilmu sosial dengan permasalahan sehari-hari yang ada di lingkungan masyarakat. Dalam materi pelajaran IPS banyak terdapat konsep-

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyat, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013), hlm. 13.

<sup>5</sup> Azhar Arsyat, *op.cit.*, hlm. 19.

<sup>6</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), hlm. 19.

konsep abstrak sebagai seorang guru terutama guru SD perlu memberikan penjelasan yang kongkret (nyata). Menurut Piaget anak dalam kelompok usia 7-11 tahun tahap perkembangan kemampuan kognitifnya pada tahap operasional kongkrit. Pada tahapan ini siswa sudah mampu berpikir secara logis untuk memecahkan persoalan-persoalan dan objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret atau nyata saja. Hal ini menunjukkan bahwa siswa akan mudah menerima materi apabila terdapat benda nyata atau benda yang divisualisasikan.<sup>7</sup> Salah satu solusi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk menggantikan benda kongkret ke dalam kelas.

Dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa SD banyak siswa yang mengalami kesulitan karena tidak adanya media penunjang dalam proses pembelajaran. Sedangkan tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan efektif dan membosankan.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Chuzainatin, S.Pd, selaku guru kelas IV beiau menjelaskan tentang:

“Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang kurang diminati siswa karena banyaknya materi pelajaran yang penuh dengan hafalan yang membuat siswa bosan dan malas. Selama mengajar khususnya mata pelajaran IPS biasanya saya menggunakan metode ceramaah dan media yang saya gunakan hanya buku paket, gambar-gambar, globe/peta, saya pernah menggunakan media interaktif tapi hanya beberapa kali. Dalam mengikuti pembelajaran siswa kurang aktif dan media yang

---

<sup>7</sup> Rita Eka Izzaty, dkk., *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 117.

digunakan kurang menarik minat siswa. Sehingga kurang maksimalnya hasil belajar siswa.”<sup>8</sup>

Setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas IV di MINU Raudlatul Falah dan observasi pada data lapangan, ternyata hasil belajar siswa kelas IV masih rendah terutama pada mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan nilai KKM siswa pada mata pelajaran IPS dari 30 siswa hanya 14 siswa atau 45,3% saja yang mampu mencapai KKM. Hal itu menunjukkan rendahnya penguasaan materi dan pemahaman siswa mengenai konsep materi yang sedang diajarkan terutama mata pelajaran IPS.

Kondisi pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi keragaman suku budaya di Indonesia yang ada di MINU Raudlatul Falah Talok Malang saat ini masih banyak dilakukan dengan cara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan minimnya media pembelajaran yang digunakan membuat siswa mengalami kejenuhan jika selalu melakukan aktifitas yang monoton. Pembelajaran IPS biasanya hanya berpusat pada guru dan masih ditekankan pada penguasaan materi sehingga suasana belajar bersifat satu arah. Pembelajaran yang bersifat satu arah kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar aktif dalam mengeluarkan pendapat atau ide-idenya. Mata pelajaran IPS masih bersifat abstrak dan proses pembelajaran IPS di MINU Raudlatul Falah masih bersifat hafalan dari pada berfikir, mengakibatkan siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran hafalan saja, dimana siswa hanya dituntut untuk menghafal dan mencatat. Siswa akan

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan ibu Khuzainatin,, S,Pd guru mata pelajaran IPS MINU Raudlatul Falah Talok Malang, pada tanggal 16 November 2017.

merasa sulit untuk menghafal materi yang bersifat abstrak tanpa ada media belajar yang lain yang dapat mengkonkritkan materi tersebut. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih menarik yang dapat mengkonkretkan materi yang abstrak yaitu dengan menggunakan media kartu kuartet pembelajaran keragaman budaya di Indonesia. Media kartu kuartet merupakan suatu media berupa kartu sejenis permainan yang berisikan gambar, teks, dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun siswa dalam belajar dan mengaktifkan siswa dalam belajar. Agus Hariyanto menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Media pembelajaran dengan konsep bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>9</sup>

Pemilihan media kartu kuartet sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesiaa karena media ini memiliki beberapa keunggulan di antaranya, media kartu kuartet dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari siswa, media ini bersifat efektif dan menarik dalam pembelajaran, media ini bersifat praktis dan fleksibel untuk dibawa kemana-mana sehingga mudah dibawa kemana-mana oleh siswa. Selain itu, media kartu kuartet dapat dimainkan oleh siswa tanpa ada pengawasan dari guru.

---

<sup>9</sup> Agus Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hlm. 61.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui desain pengembangan media kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang.

2. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Agar kegiatan belajar siswa menjadi lebih berinovasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b) Pengembangan ini mampu membuat guru berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a) Bagi siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman suku dan budaya di Indonesia dan menjadikan siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
  - b) Bagi lembaga sekolah MINU Raudlatul Falah, pengembangan media ini dapat memberikan kontribusi pengembangan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media yang menyenangkan dan menambah referensi media pembelajaran di sekolah, khususnya

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

- c) Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media kartu kuartet sebagai berikut:

1. Dengan pengembangan media kartu kuartet didesain semenarik mungkin, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Siswa dapat belajar secara mandiri materi keragaman budaya di Indonesia dengan melakukan permainan kartu kuartet.
3. Dengan pengembangan media kartu kuartet dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media digunakan lebih bervariasi dapat meningkatkan daya ingat siswa.
4. Belum tersedianya media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan melalui permainan kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya mengembangkan KD mata pelajaran IPS kelas IV SD yang berbunyi “ Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang”, pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”
2. Media pembelajaran kartu kuartet hanya berbasis cetak (hardwere).
3. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media pembelajaran kartu kuartet di kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan yakni media kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan yakni materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD/MI mata pelajaran IPS pada tema 7 Indahnya keragaman negeriku.
2. Materi yang disajikan berupa materi tentang budaya 34 provinsi yang ada di Indonesia yang meliputi pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, dan tarian tradisional.
3. Produk didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw X8* dan dicetak menggunakan kertas berbahan *Art Paper* dengan ukuran panjang 9,5 cm dan lebar 6 cm.

4. Warna yang digunakan adalah warna yang cerah yang pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak. Disetiap 1 tema memiliki warna yang sama.
5. Desain kartu bagian depan berupa gambar yang menggambarkan budaya di Indonesia, bagian belakang memiliki empat bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi berada di tengah kartu berupa gambar, dan teks yang menunjukkan keterangan dari gambar yang berada di bawah gambar. Jenis *font* yang digunakan pada kartu adalah *Comic Sans MS* dan *Berlin Sains FB Demi*.
6. Media kartu kuartet ini dilengkapi dengan buku pendamping berupa tata cara bermain kartu kuartet dan ulasan singkat tentang materi keragaman budaya di Indonesia.

#### **H. Originalitas Pengembangan**

Terkait dengan penelitian pengembangan ini, kajian dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu diantaranya:

1. Meita Candra Dewi, 2015 dengan judul *Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*.

Hasil uji coba pengembangan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran IPS materi jual beli memiliki kriteria valid dengan hasil validasi dari ahli materi pertama mencapai rata-rata 3,4% dan validasi ke dua mencapai 3,6% dengan kategori sangat baik, hasil validasi desain

media pertama mencapai 3,4% dan validasi ke dua mencapai 3,9% dengan kategori sangat baik, dan pada uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata 0,83 dan pada uji coba lapangan utama siswa memperoleh rata-rata 0,96 dengan kategori tersebut maka media permainan kartu kuartet layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi jual beli pada siswa kelas III SD.<sup>10</sup>

2. Putrika Rahajeng Sidowati, 2017 dengan Judul *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika (Kuantum) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya Yogyakarta*.

Hasil penelitian pengembangan media permainan kartu *Kuantum* pada materi satuan waktu memiliki kriteria valid dengan hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendapat skor 41 dengan rata-rata skor 4,1 dengan kategori baik, hasil validasi ahli desain media pembelajaran mendapat skor 85 dengan rata-rata skor 4,25 dengan kategori dengan kategori sangat baik, dan validasi ahli pembelajaran mencapai 80, dan hasil validasi ahli ahli pembelajaran mendapat skor 62 dengan rata-rata skor 7,75 dengan kategori dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji coba awal kepada siswa memperoleh presentase rata-rata 77,5 % dan pada tahap ke dua memperoleh presentase rata-rata 80,5\$ dengan kategori tersebut

---

<sup>10</sup> Meita Candra Dewi, “*Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*.” Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, 2015

maka media permainan kartu *Kuantum* layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika pada materi satuan waktu pada kelas V SD.<sup>11</sup>

3. Laila Afifatun Nisa', 2014 dengan judul *Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Blitar.*

Hasil penelitian pengembangan media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya memiliki kriteria valid dengan hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencapai 80% menyatakan valid, hasil validasi ahli pembelajaran IPS mencapai 90% menyatakan valid, hasil validasi ahli desain media pembelajaran mencapai 81% menyatakan media valid untuk di uji coba lapangan. Hasil tanggapan siswa terhadap media mencapai 91,6%. Rata-rata hasil belajar siswa *pre-test* 72,4% dan nilai *post-test* 93,4. Pada hasil uji t manual diperoleh hasil rata-rata  $X_2 > X_1$  yaitu 2897 > 2252 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan media IPS kelas IV dengan menggunakan media tiga dimensi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>12</sup>

Untuk mempermudah melihat persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, maka dibuat tabel seperti berikut ini:

---

<sup>11</sup> Putrika Rahajeng Sidowati, *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika (Kuantum) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya Yogyakarta.* Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017

<sup>12</sup> Laila Afifatun Nisa', *Skripsi Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Blitar,* (Malang: UIN Malang, 2014)

Tabel 1.1: Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas

No.	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	R&D, Meita Candra Dewi, "Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Keberagaman Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jembrana"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dikembangkan</li> <li>• Mata pelajaran yang dikembangkan</li> <li>• Menggunakan model pengembangan Bord &amp; Gall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang dikembangkan jual beli kelas 2</li> </ul>	Berdasarkan dengan karakteristik yang ada pada mata pelajaran IPS. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV di MINU Raudlatul Falah Talok Malang. Dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall
2.	R&D, Putrika Rahajeng Sidowati, "Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dikembangkan</li> <li>• Menggunakan model pengembangan Bord &amp; Gall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran yang dikembangkan</li> </ul>	
3.	R&D, Laila Afifatun Nisa" "Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi keragaman suku bangsa dan budaya</li> <li>• Menggunakan model pengembangan Borg and Gall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dikembangkan</li> </ul>	

	<i>Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Blitar”</i>			
--	---	--	--	--

Berdasarkan uraian diatas, bahwasanya pengembangan ini fokus pada pengembangan kartu kuartet mata pelajaran IPS kelas IV materi keragaman budaya di Indonesia pada tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku.

### **I. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini maka perlu disampaikan definisi istilah dari penelitian ini, sebagai berikut:

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.

#### **2. Media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Media Kartu Kuartet

Media kartu kuartet pembelajaran merupakan media berupa kartu sejenis permainan yang berisikan gambar, teks, dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun siswa dalam belajar dan mengaktifkan siswa dalam belajar.

### 4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan social dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social yang memujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu social diatas.

### 5. Keragaman budaya Indonesia

Keragaman budaya adalah budaya budaya yang beraneka ragam atau berbeda beda dan mempunyai keunikan tersendiri. Di Indonesia mempunyai banyak suku di 34 provinsi yang berbeda-beda yang memiliki ciri khas tersendiri.

## J. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian pengembangan ini disusun sebagai berikut:

### BAB I :

#### Pendahuluan

Pada bab ini memuat tentang; (a) latar belakang, (b) rumusan masalah,(c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

## BAB II :

### Kajian Pustaka

Pada bab ini memuat tentang kajian teori dan kerangka berfikir. Kajian teori yang di dalamnya berisi; (a) media pembelajaran, (b) pengembangan media kartu kuartet, (c) pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dan rangkuman materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

## BAB III :

### Metode Penelitian

Pada bab ini memuat tentang; (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba pengembangan yang meliputi desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan, dan teknis analisis data.

## BAB IV:

### Hasil Pengembangan

Pada bab ini memuat tentang; (a) Pembahasan Desain Media Pembelajaran kartu kuartet, (b) Kemenarikan Media Pemebelajaran kartu kuartet, (c) Analisis

### Tes Hasil Belajar Siswa

## BAB V :

### Pembahasan

Pada bab ini memuat tentang; (a) Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet, (b) Analisis Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia, (c) Efektifitas Produk Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

## **BAB VI:**

Penutup

Pada bab ini memuat tentang penutup yang berisi kesimpulan dan saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim yang ditunjukkan kepada penerima pesan.

Berikut beberapa pendapat tentang pengertian media, Menurut Gerlach dan Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>13</sup>

Association for Educational Communication and Technology (AECT, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut Briggs (1997) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, slide, film, video, dan sebagainya. Pendapat lain mengatakan media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>14</sup>

Dari beberapa definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Tersedianya media pendidikan sangat berpengaruh terhadap pencapaian indikator pembelajaran, karena melalui media pembelajaran, materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran, yaitu media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai;<sup>15</sup>

- a. alat bantu;
- b. alat penyalur pesan;
- c. alat penguatan (reinformant);
- d. wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

---

<sup>14</sup> Prof. Dr. Sri Anita, M. Pd, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010), hlm. 4.

<sup>15</sup> Cecep Kustandi, M.Pd. dan Drs. Bambang sutjipto, M.Pd, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21.

Lavie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:<sup>16</sup>

- a. Fungsi atensis media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
  - b. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.
  - c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
  - d. Fungsi kompensatori media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.
- Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

---

<sup>16</sup> Cecep Kustandi, M.Pd. dan Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd, op.cit., hal 22.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:<sup>17</sup>

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
  - 1) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - 2) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
  - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto;

---

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, op.cit., hlm. 26-27.

- 4) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer;
  - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, video;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.
  - e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung.

### 3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:<sup>18</sup>

#### a. Media Grafis/Visual

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu difahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain fungsi tersebut secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi

---

<sup>18</sup>Dr. Arif S. Sadirman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), hlm. 28-55.

fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah: (1) foto, (2) gambar, (3) sketsa, (4) bagan, (5) diagram, (6) grafik, (7) peta atau globe, (8) poster, (9) papan bulletin, (10) dan papan flannel.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non-verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio antara lain: (1) radio, (2) tape recorder, dan (3) laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak digunakan juga dalam media proyeksi diam. Beberapa media proyeksi antara lain adalah: (1) film bingkai, (2) film (3) rangkai, (4) media transparansi, (5) mikrofis, (6) film, (7) televisi, (8) video dan (9) simulasi atau permainan.

Menurut Hastuti media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Contoh media visual yang tidak diproyeksikan yaitu:

a) Gambar diam seperti foto, gambar dari majalah, lukisan.

- b) Wall chart seperti gambar, denah atau bagan yang biasa digantungkan di dinding.
- c) Flash chard berisi kata-kata dan gambar untuk mengembangkan kosa kata.

Sedangkan yang termasuk media visual yang diproyeksikan yaitu media menggunakan alat pryeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar.

Berdasarkan paparan klasifikasi media di atas, dapat diketahui bahwa media memiliki bergam jenis. Mulai dari yang sederhana hingga media yang rumit. Namun demikian, penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi lapangan dan strategi yang digunakan. Sebab pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi jalannya proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, media kartu kuartet materi keanekaragaman suku budaya di Indonesia.

Pada penelitian ini, media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia yang akan dikembangkan merupakan media visual grafis yang termasuk flashcard. Media visual grafis merupakan media sederhana. Dikatakan demikian karena pembuatan dan penggunaannya yang sederhana, sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa di SD.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pengajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan

perencanaan yang baik. Pemilihan media yang terbaik untuk tujuan pembelajaran tentu bukanlah hal yang mudah. Sebagai seorang guru harus dapat menentukan media yang paling baik dan tepat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Menurut Dick dan Carey terdapat empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: *Pertama*, ketersediaan sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan. Faktor *Keempat*, adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.<sup>19</sup>

Adapun kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media antar lain:<sup>20</sup>

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan insruksional yang diterapkan secara umum

---

<sup>19</sup> Dr. Arif S. Sadirman, dkk. *Ibid.*, hlm. 86.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad. *Op.cit.*, hlm. 71-73.

mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Tidak semua materi dapat disajikan secara langsung melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Media yang berbeda, misalnya film graik grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- 4) Guru terampil menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat menentukan oleh guru yang menggunakannya
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Sebagai contoh, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.  
  
Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi empat hal utama, yaitu:<sup>21</sup>
  - 1) Kesesuaian atau relevansi artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristi siswa.
  - 2) Kemudahan artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaanya.

---

<sup>21</sup> Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm: 3-4

- 3) Kemenarikan artinya media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu syarat yang harus diperhatikan sebelum seorang pendidik dalam menentukan atau membuat suatu media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan efektif dan efisien.
- 4) Kemanfaatan artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.

#### **5. Keefektifan Media Pembelajaran**

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.<sup>22</sup>

Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas, media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai

---

<sup>22</sup> Nunu Mahmud, *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, UIN Suska Riau. No. 1. Vol. 37. Juni 2012.

tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya. Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku.<sup>23</sup>

## B. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dalam arti secara umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi indikator:<sup>24</sup>

### a. Valid menurut para ahli

Para ahli adalah validator yang berkompeten untuk menilai lembar kerja siswa dan memberi masukan atau saran untuk menyempurnakan lembar

---

<sup>23</sup> Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 130.

<sup>24</sup> Rofiatun Nisa', *Skripsi Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Mekananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), hlm. 26-27.

kerja siswa yang telah disusun. Penilaian para ahli meliputi aspek-aspek antara lain:

1) Aspek isi

Penyusunan materi pada media, kesesuaian antara materi dengan media, kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada media, kesesuaian tampilan tampilan gambar dan tulisan pada latihan soal, peranan media pembelajaran untuk memudahkan siswa belajar.

2) Aspek bahasa

Kebakuan bahasa yang digunakan serta kemudahan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan.

3) Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi indikator yaitu validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit tanpa reverensi.

4) Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator yaitu anantara lain:

- a) Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba adalah tuntas. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh subyek uji coba tuntas.
- b) Adanya respon positif siswa yang ditunjuk melalui angket yang diberikan.

## C. Media Kartu Kuartet

### 1. Hakikat Kartu Kuartet

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat.<sup>25</sup> Menurut Azhar Arsyad kartu (flash card) adalah kartu kecil yang berisis gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.<sup>26</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang memiliki empat sisi yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol.

Permainan 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.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> <https://kbbi.web.id/kuartet>

<sup>26</sup> Azhar Arsyad. *Op.cit.*, hlm. 115.

<sup>27</sup> Meita Candra Dewi, *Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2015), hlm. 19.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet pembelajaran adalah kartu sejenis permainan yang terdiri atas empat kelompok yang berisi gambar, teks dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu sehingga dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya belajar membaca dini, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan perbendaharaan kosakata.

Secara umum, media kartu kuartet pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Mudah dibawa karena ukuran kartu kecil dan tidak memerlukan ruang yang luas sehingga dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Media kartu kuartet pembelajaran sangat praktis karena dalam penggunaan media ini guru dan siswa tidak perlu memiliki keahlian khusus.
- 3) Media kartu kuartet pembelajaran menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa mengenali konsep pada kartu kuartet pembelajaran.
- 4) Media kartu kuartet pembelajaran dalam penggunaannya melalui permainan sehingga akan menyenangkan bagi siswa. Selain itu media

kartu kuartet pembelajaran dapat mengasah kemampuan kognitif siswa.<sup>28</sup>

Media kartu kuartet yang dikembangkan juga memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan atau menghiasi fakta sehingga dapat menumbuhkan ingatan yang kuat sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2. Kriteria Kartu Sebagai Media Pembelajaran

Media kartu (*flash card*) memiliki stimulus gambar serta stimulus kata, dengan demikian media ini cocok digunakan untuk pembelajaran kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Penggunaan media grafis seperti kartu juga dapat digunakan untuk memperkenalkan suatu topik, memberikan ilustrasi, menarik perhatian dan minat, serta menyampaikan rangkuman pesan. Menurut Azhar Arsyad, Kartu (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisis gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Flash card biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu yang berisi gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) ini dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Meita Candra Dewi, *ibid.*, hlm 20.

<sup>29</sup> Meita Candra Dewi, *ibid.*, hlm 22.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, kriteria media kartu kuartet pembelajaran yang baik dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Media kartu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media kartu merupakan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media kartu pembelajaran merupakan media pembelajaran yang memiliki gambar, teks atau tanda simbol.
- 4) Media kartu yang baik berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pada penelitian pengembangan ini, kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia dicetak berukuran lebar 6 cm dan panjang 9 cm.
- 5) Media kartu bersifat luwes, praktis, dan memiliki ketahanan media dengan waktu yang lama (awet).
- 6) Ketersediaanya waktu dalam penggunaannya.
- 7) Media kartu merupakan media yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

### **3. Unsur-Unsur Pengembangan Media Kartu Kuartet**

Kartu kuartet pembelajaran merupakan jenis media visual dua dimensi atau grafis. Grafis memiliki unsur-unsur yang dapat digabungkan dan dirancang sehingga menghasilkan media yang layak digunakan. Untuk menghasilkan media yang layak perlu suatu perencanaan yang baik. Peneliti yang mengembangkan media dituntut untuk memiliki kemampuan memadukan antara satu komponen dengan

komponen yang lain guna menghasilkan visualisasi yang menarik, komunikatif, dan mampu merangsang pengguna.

Dalam mengembangkan dan proses penataan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran, terdapat prinsip-prinsip desain yang harus diperhatikan, karena keberhasilan penggunaan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan yang digunakan. Prinsip-prinsip pengembangan media visual tersebut, antar lain:<sup>30</sup>

1) Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan media itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang telah disajikan. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. misalnya teks atau bacaan dalam media visual harus dibatasi (antara 15 samapi dengan 20 kata).

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan membatu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

---

<sup>30</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 102-107

### 3) Penekanan

Meskipun terdapat prinsip kesederhanaan, namun konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

### 4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampilkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal -tidak keseluruhannya simetris- memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

Pengembangan visual memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual, maka terdapat unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media kartu kuartet antara lain:

#### a) Teks (Tulisan)

Media kartu kuartet terdiri atas beberapa bagian, salah satunya adalah teks (tulisan). Teks berfungsi untuk menerangkan lebih rinci tentang isi pesan yang ingin disampaikan. Teks dapat berupa judul

untuk mempertegas gambar dan naskah. Teks yang terdapat dalam media kartu kuartet pembelajaran berisi pesan yang akan disampaikan kepada pengguna yaitu judul dari kartu dan keterangan gambar. Naskah teks yang terdapat di dalam kartu kuartet tidak terlalu panjang, mudah dibaca, dan dipahami, hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang mengemukakan bahwa pesan yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa visual yang mudah dibaca dan dipahami (misal antara 15 sampai dengan 20 kata).

b) Huruf

Huruf merupakan unsur yang penting dari keberhasilan pengembangan media, meskipun tidak menjadi unsur paling utama. Huruf dapat memperkuat pesan dan kesan dengan segala kemungkinan pendesainan. Bentuk huruf yang digunakan dalam pengembangan media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia ini adalah Arial Rounded MT Bold dan Andalus. Huruf Arial merupakan salah satu jenis huruf Sans Serif atau huruf tak berkait. Huruf ini tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Selain itu huruf ini lebih hangat dan bersahabat sehingga cocok untuk anak usia Sekolah Dasar kelas IV.

c) Bentuk

Kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran

lebar lebar 6 cm dan panjang 9 cm. dengan ukuran tersebut dapat memudahkan siswa untuk memegang kartu saat digunakan.

d) Gambar

Gambar merupakan komponen yang terpenting dalam media visual. Gambar yang terdapat dalam kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia berfungsi untuk memvisualisasikan keragaman budayab yang ada di Indonesia. Gambar yang terdapat pada kartu diharapkan mampu mempermudah siswa dalam mengenal keragaman budaya di indonesia.

e) Tekstur

Tekstur dapat menunjukkan sifat dan kualitas fisik pada permukaan media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia. Media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia merupakan merupakan media yang dicetak dengan menggunakan kertas jenis *Ivory Ivory* yang tebal, halus, dan sedikit mengkilat untuk memberikan kesan menarik pada kartu kuartet.

f) Warna

Pemilihan warna merupakan suatu hal yang terpenting dalam menentukan kemenarikan dari pengguna media. Pujiriyanto mengemukakan bahwa warna adalah hal yang pertama kali dilihat oleh seseorang sehingga akan membuat kesan atau mood untuk keseluruhan gambar/grafis. Warna dapat memerikan dampak psikologis kepada orang yang melihat dan sugesti yang mendalam

bagi manusia. Warna yang digunakan pada kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia adalah warna yang melambangkan Indonesia, warna yang cerah untuk membuat suasana menjadi ceria.

#### **4. Penerapan Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran IPS**

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas masih menggunakan metode ceramah. Keterbatasan media pembelajaran di sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS. Siswa masih menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran hafalan saja dimana siswa dituntut banyak menghafal dan mencatat.

Melihat kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media kartu kuartet dengan materi keragaman budaya Indonesia. Media kartu kuartet dijadikan solusi cara belajar yang berbeda. Media kartu kuartet merupakan media pembelajaran berupa permainan dengan berbentuk kartu, yang berisi mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan materi keragaman budaya yang terdiri dari 34 provinsi di Indonesia.

Dengan adanya kartu ini siswa dapat belajar secara mandiri dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan teman. Melalui interaksi langsung diharapkan ingatan siswa akan materi dapat bertahan lama. Selain itu media kartu kuartet keragaman budaya Indonesia merupakan media yang praktis, sehingga dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah.

Media kartu kuartet keragaman budaya Indonesia dapat digunakan melalui metode permainan baik secara mandiri maupun kelompok. Penggunaan media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia dapat digunakan secara mandiri dengan menjawab kuis yang tersedia. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cara mencari kartu yang dimaksud dalam kuis.

Sedangkan penggunaan media kartu kuartet dengan cara berkelompok dapat dilakukan dengan tanya jawab atau dengan permianan. Panduan cara bermain adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Sebelum memulai permainan, salah satu anak membagi kartu kepada setiap pemain namun sebelumnya siswa tersebut harus mengocok kartunya terlebih dahulu. Setiap pemain mendapatkan 4 lembar kartu dan sisa kartu diletakkan di tengah meja permainan.
- 2) Siswa melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai untuk meminta kartu.
- 3) Siswa yang pertama mendapat giliran meminta kartu bisa menyebutkan nama tema apa yang diinginkan. Jika ada siswa lain yang memiliki tema yang sama, maka mereka harus berkata “ya saya punya”, jika siswa lain tidak memiliki kartu dengan tema yang sama, maka mereka harus berkata “saya tidak punya”. Misalnya, seorang pemain memegang kartu Provinsi Jakarta, maka pemain yang memiliki kartu tersebut harus berkata “ya saya punya”

---

<sup>31</sup> Meita Candra Dewi, *op.cit.*, hlm. 30.

- 4) Apabila ada siswa lain memiliki kartu yang sama dengan tema yang diinginkan, sebelum kartu tersebut diberikan kepada siswa yang meminta, siswa yang meminta kartu harus menebak terlebih dahulu kartu subtema apa yang dipegang oleh siswa lain. Jika siswa yang meminta kartu benar dalam menebak subtema yang dimiliki siswa lain, maka kartu tersebut bisa ia miliki, tetapi jika siswa yang meminta kartu salah dalam menebak subtema yang dimiliki siswa lain, maka ia harus mengambil 1 kartu sisa yang diletakkan di tengah meja permainan.
- 5) Kemudian berputar ke arah kanan, siswa lain akan mendapat giliran meminta kartu dengan tema yang diinginkan.
- 6) Jika siswa sudah mengumpulkan 4 kartu dengan 1 tema yang sama, maka ia mendapat 1 poin.
- 7) Permainan berakhir ketika seorang siswa telah kehabisan kartu dan tidak ada kartu sisa di tumpukan. Siswa yang paling banyak mengumpulkan poin maka akan dinyatakan sebagai pemenang.

Materi akan tersampaikan pada siswa saat siswa saling mencari kartu dengan cara meminta kartu lalu menyebutkan provinsi kartu dan nama gambar yang ingin dicari. Dengan begitu siswa akan mengetahui keragaman budaya di Indonesia tersebut. Selain itu saat diakhir permainan pemain akan membacakan kartu seri yang telah terkumpul untuk dilihat kebenarannya. Diharapkan dengan menggunakan media ini siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## **D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Sapriya istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Australia dan Amerika Serikat. Sedangkan menurut Djahiri mengemukakan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.<sup>32</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan social dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social yang memujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.<sup>33</sup>

### **2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (good citizenship).

---

<sup>32</sup> Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*, ( Bandung: Remaja Rosda Karya), hal. 19

<sup>33</sup> Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media. 2014). hal. 6

Adapun menurut Chapin dan Messick tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:<sup>34</sup>

- a. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Mengembangkan nilai sikap demokratis dalam bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan social.
- e. Ditunjukkan pada pendekatan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- f. Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat kongkret, realistis dalam kehidupan sosial.

Adapun tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI menurut Munir, sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

---

<sup>34</sup> Dr. Ahmad Susanto, *ibid.*, hlm 10.

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia, 2015), hlm. 150-151.

- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama masyarakat dan bidang keilmuan serta keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan keahlian, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Secara umum beberapa pendapat tentang tujuan pendidikan IPS sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, yaitu: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (2003:11).<sup>36</sup>

### 3. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan utama setiap pembelajaran Ilmu Sosial adalah membentuk warga negara yang baik (good citizenship), demikian pula hanya ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai satu program pendidikan juga memiliki

---

<sup>36</sup> Dr. Rudy Gunawan, M.Pd, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. (Bandung: Penerbit Alfabet. 2011). hal. 21

tujuan yang sama, yakni membentuk warga negara yang baik. Ruang lingkup IPS adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial apapun yang kita pelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografi ataukah itu politik, bersumber dari masyarakat.<sup>37</sup>

Peristiwa kehidupan sosial ditempat lain yang tidak dapat secara langsung kita saksikan dan kita amati, tetapi melalui sumber berita dan pemberitaan, baik berkenaan dengan kehidupan sosial setempat (lokal) maupun pada tingkat daerah (regional), Nasional dan juga dunia (global) merupakan bahan pengetahuan serta dapat juga dipelajari dan dapat kita ketahui, bahkan lebih jauh dari pada itu, dapat pula kita analisis.

Pembelajaran IPS tidak selamanya dilakukan dalam kelas. Hal-hal yang dapat diamati dan dipelajari sesuai dengan keadaan aslinya di lapangan, memerlukan alat atau perantara sebagai media.<sup>38</sup>

Program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi warga masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> AbduL Aziz Wahab, dkk, *Kosep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm.

<sup>38</sup> Ibid, hlm. 23

<sup>39</sup> Ibid, hlm. 24

Untuk lebih memberikan wawasan yang lebih, apa saja yang tercakup dari ketiga aspek kajian yang dimaksud diatas penjelasannya sebagai berikut:<sup>40</sup>

- 1) Berbagai pengertian yang selayaknya dimiliki oleh setiap peserta didik melalui program pendidikan IPS, antara lain:
  - a) Aspek-aspek utama dalam lingkungan keluarga
  - b) Aspek-aspek utama dari lingkungan sosial
  - c) Aspek-aspek utama dari lingkungan alam sekitar
  - d) Kesalingtergantungan di antara individu, masyarakat, bangsa dan negara.
  - e) Berbagai upaya manusia beradaptasi dan bekerja sama dalam pelestarian lingkungan.
  - f) Berbagai cara manusia memerintah dan diperintah.
  - g) Berbagai fungsi kontrol sosial dalam kelompok.
  - h) Hubungan timbal balik antara individu dan antar masyarakat.
  - i) Berbagai cara manusia memenuhi kebutuhan dasarnya, baik ekonomi, sosial, budaya, dan lainnya.
  - j) Perkembangan-perkembangan utama dari peradaban manusia.
  - k) Sifat-sifat yang membentuk kepribadian manusia.
- 2) Berbagai keterampilan yang harus dikembangkan melalui program pendidikan IPS, antara lain:
  - a) Berfikir kritis

---

<sup>40</sup> Ibid, hlm. 25

- b) Menganalisis dan memecahkan masalah.
  - c) Menentukan dan mengumpulkan informasi atau data.
  - d) Mampu mengorganisasikan dan menilai secara logis.
  - e) Membaca dan mendengarkan untuk mampu mengerti secara nalar.
  - f) Berbicara dan menulis yang sistematis.
  - g) Menginterpretasikan atau membaca peta globe, bagan statistik, dan grafik secara akurat.
  - h) Menggunakan konsep ruang dan waktu.
  - i) Ikut dalam kegiatan kelompok.
- 3) Berbagai sikap moral yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan IPS, antara lain:
- a) Menghargai harkat sesama individu.
  - b) Yakin akan adanya persamaan kesempatan dalam berbagai hal bagi semua orang.
  - c) Menjunjung tinggi supremasi hukum.
  - d) Bekerja sama demi kebahagiaan bersama.
  - e) Bersedia membuktikan tanggung jawab sebagai warga negara.
  - f) Yakin akan perlunya demokrasi.
  - g) Yakin bahwa manusia mampu mengatur dirinya sendiri.
  - h) Yakin bahwa problema sosial mampu dipecahkan melalui pemikiran yang kritis.
  - i) Yakin akan masa depan yang lebih baik.
  - j) Yakin mampu menghadapi arus globalisasi secara positif.

## E. Keragaman Budaya di Indonesia

Budaya di Indonesia sangat banyak. Keragaman ini merupakan cermin kemampuan tiap suku bangsa dalam hidup bermasyarakat. Bentuk keragaman budaya di Indonesia terlihat pada jenis-jenis kesenian daerah, rumah adat, pakaian adat, tradisi, dan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

### 1. Keragaman kesenian daerah

Setiap daerah memiliki kekayaan kesenian yang berbeda-beda. Kesenian daerah ditunjukkan dalam bentuk tarian, lagu, upacara adat, dan seni pertunjukan. Seni tari yang berkembang di Indonesia begitu banyak dan beragam. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah. Tarian biasanya menjadi ciri khas pertunjukan pada upacara adat atau peristiwa penting. Beberapa tarian daerah di Indonesia antara lain: tari piring, tari topeng, tari jaipong, tari reog ponorogo, dll.<sup>41</sup>

Pertunjukan tari secara umum dalam penampilan gerakannya diiringi dengan musik. Begitu pula tarian daerah tidak terpisahkan dari suara alat musik. Jenis dan nama alat musik sangat beragam. Beberapa contoh alat musik daerah di Indonesia, yaitu: tari tor-tor dari Sumatera Utara, tari piring dari Sumatera Barat, tari reog ponorogo dari Jawa Timur.

---

<sup>41</sup>Kemendikbud, *Buku Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2016), hlm. 65.

## 2. Ragam pakaian adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat.<sup>42</sup>

## 3. Keragaman rumah adat di Indonesia

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek handal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut: rumah adat joglo dari Jawa, rumah panjang dari Kalimantan Barat, rumah adat honai dari Papua. Begitu beragam rumah adat di Indonesia. Keragaman rumah adat di Indonesia menjadi kekayaan budaya yang dapat kita banggakan.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, hlm. 71.

<sup>43</sup> *Ibid.*, hlm. 78.

## **F. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar mengajar sebagai suatu proses yang mengandung tiga unsur yang saling terkait, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Tujuan instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam kegiatan penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya.

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek.<sup>44</sup> Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria dari pengertian tersebut dapat dilakukan bahwa ciri penilaian adalah adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan atau apa adanya dengan kriteria atau apa seharusnya. Dengan demikian inti dari penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria. Dari penilaian tersebut maka akan ada yang namanya hasil belajar.

Hasil belajar berkaitan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama seorang guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan

---

<sup>44</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 3

pembelajaran. Sedangkan tugas seorang deainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.<sup>45</sup> Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang akan dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

## 2. Evaluasi Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa, maka diperlukan *assesment* atau proses evaluasi. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Definisi pertama yang dikembangkan oleh Ralph Tyler (1950) mengatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya.<sup>46</sup> Selain kata evaluasi dan *assesment* ada pula kata lain yang searti dan relative lebih dikenal dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian dan ulangan.

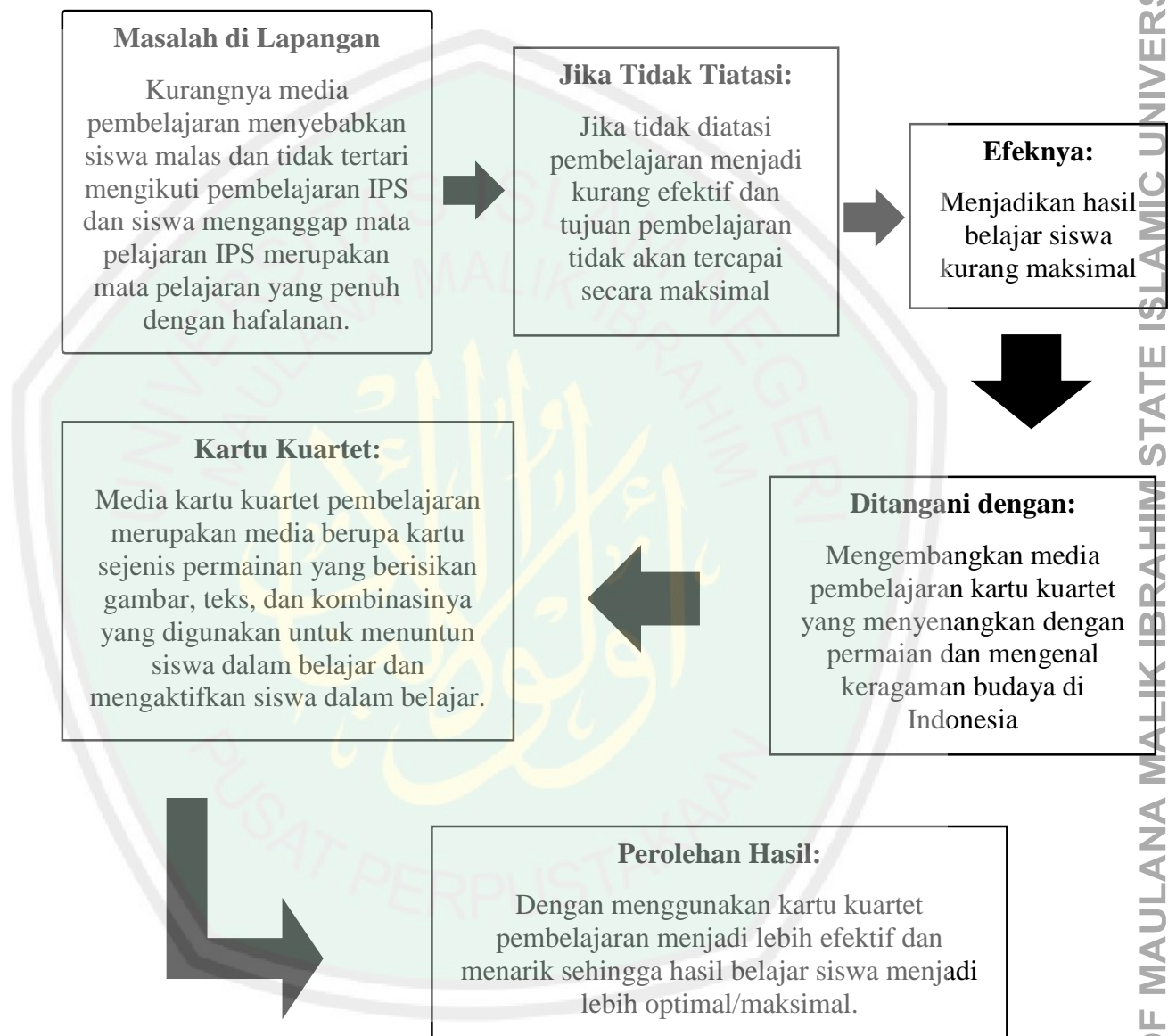
---

<sup>45</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm.

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012),

## G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa masalah yang ditemukan. Hal ini akan dijelaskan dalam bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*). Pengembangan *Reasearch and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>47</sup> Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, evaluasi, dan lain-lain.<sup>48</sup>

Menurut Borg & Gall penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV Alfabet, 2010), hlm. 407

<sup>48</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 164.

<sup>49</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenanda Media, 2010), hlm. 194

Sedangkan menurut Seels & Richey penelitian pengembangan didefinisikan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.<sup>50</sup>

Dengan demikian tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis permainan, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran dan siswa tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu melalui "*Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang.*

## **B. Model Penelitian**

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model dapat memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti,

---

<sup>50</sup> Punaji Setyosari, op.cit., hlm 195.

maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan. Model ini bersifat deskriptif dengan menggariskan langka-langka umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.<sup>51</sup> Menurut Borg & Gall langkah-langkah penelitian dan tersebut adalah sebagai berikut:<sup>52</sup>

#### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap awal ini digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan, mereview literatur, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu adanya pengembangan model baru.

#### 2. Perencanaan

Pada tahap kedua ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang kukuh untuk mengembangkan program atau produk, sehingga program atau produk yang diujicobakan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

#### 3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ketiga ini berupa pengembangan format produk awal, atau draf awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, handbooks, dan alat evaluasi. Format pengembangan yang dimaksud yaitu berupa bahan cetak, seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan

---

<sup>51</sup> Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 200.

<sup>52</sup> Sugiono, *op.cit.*, hlm. 407.

proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran, yang dilengkapi dengan video atau compact disk.

#### 4. Uji coba awal

Pada tahap berikutnya, yaitu melakukan uji coba awal. Uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah, yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Hasil dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

#### 5. Revisi produk

Hasil uji coba awal dipakai untuk merevisi produk awal, revisi produk, yang berdasarkan hasil uji coba awal ini untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat uji coba.

#### 6. Uji coba lapangan

Pada tahap berikutnya, produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan lagi kepada unit atau subjek coba yang lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 30-100 subjek. Uji coba ini dikategorikan skala sedang. Data kuantitatif hasil belajar dikumpulkan dan dianalisis seseuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai, atau jika memungkinkan dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

## 7. Revisi produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan media, apabila selama dalam pengujian yang lebih luas masih ditemukan kekurangan atau hambatan dari media tersebut. Dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk yang dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

## 8. Uji lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai maka diperlukan uji lapangan. Uji lapangan ini melibatkan unit atau subjek yang lebih besar lagi. Uji lapangan ini bisa melibatkan 40-200 subjek. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen seperti lembar observasi, interview, dan kuisioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya.

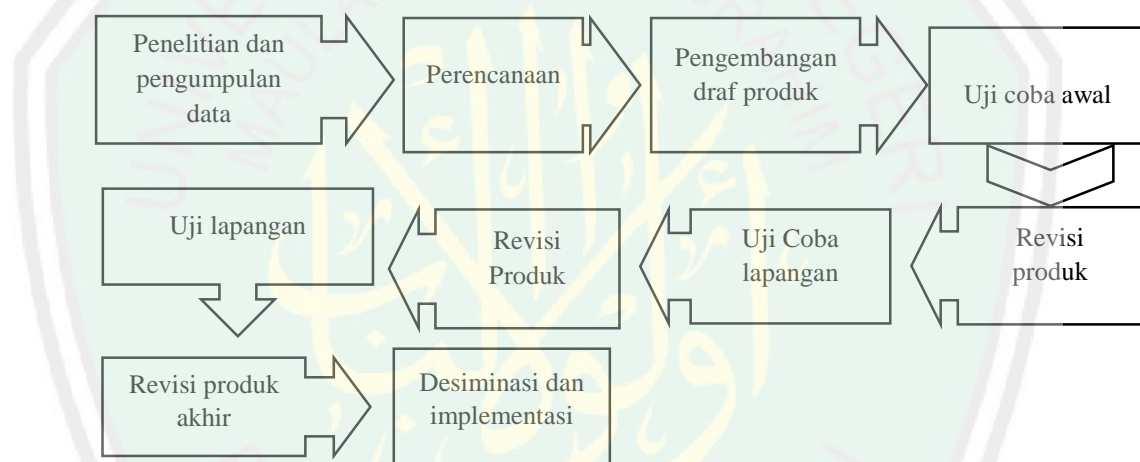
## 9. Revisi produk akhir

Sebelum produk dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi produk. Diharapkan dengan revisi produk akhir inilah produk benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan penggunaan produk.

## 10. Desiminasi dan implementasi

Langkah akhir kegiatan penelitian dan pengembangan model borg and gall ini adalah desiminasi dan implementasi. Tahap akhir ini yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam buku atau *handbook*.

Inti dari prosedur pengembangan model yang telah dipaparkan diatas dapat diilustrasikan pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Bord & Gall**

### C. Prosedur Penelitian

Dalam model pengembangan Borg & Gall ini peneliti tidak menggunakan 10 langkah dalam pengembangan ini, peneliti membatasi hingga 8 langkah utama, antara lain: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk, dan (8) Uji lapangan. Maka prosedur

pengembangan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah berikut:

### **1. Penelitian dan Pengumpulan Data**

Pada tahap awal ini peneliti mengumpulkan berbagai data yang didapatkan dari wawancara terhadap guru kelas IV untuk menganalisis kebutuhan. Setelah memperoleh dan menentukan solusi untuk berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

### **2. Perencanaan**

Berdasarkan hasil dari kebutuhan lapangan dan hasil studi literature penelitian terdahulu. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang membantu dan meringankan guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media diharapkan guru mampu menjelaskan materi keragaman budaya di Indoenssia dengan mudah, menarik dan menyenangkan. Media ini bisa digunakan oleh siswa secara mandiri maupun diawasi oleh guru. Karena media ini didesain dengan semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh siswa.

### **3. Pengembangan Format Produk Awal**

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti membuat desain produk media pembelajaran kartu kuartet yang dibuat pada komputer menggunakan aplikasi *Corel Draw X8* yang didesain oleh peneliti sendiri. Dari sini maka nantinya produk bias diubah, ditambah atau dikurangi lagi menyesuaikan dengan hasil uji coba awal dan validasi dari para ahli.

#### **4. Uji coba awal**

Uji coba awal dilakukan kepada 2 orang ahli, masing-masing ahli yaitu ahli materi dan ahli desain produk untuk memperoleh validitas sebuah produk. Hasil dari uji coba awal ini bertujuan produk layak atau tidak untuk dilanjutkan, selain itu masukan-masukan dari para ahli nantinya digunakan untuk menyempurnakan produk pembelajaran.

#### **5. Revisi produk**

Setelah melakukan uji coba awal, peneliti bias memperbaiki produk yang dikembangkannya, seperti membenahi materi atau menambahkan desain pada media pembelajaran kartu kuartet yang lebih menarik sesuai dengan saran atau masukan dari para ahli.

#### **6. Uji coba lapangan**

Pada tahap berikutnya, produk yang telah direvisi dan memperoleh produk yang lebih sempurna peneliti bisa mengujikan kembali produk yang telah diperbaiki. Pelaksanaan uji coba lapangan ini prosesnya sama dengan uji coba tahap awal. Hasil uji coba ini juga digunakan untuk memperbaiki kembali kekurangan ataupun kelemahan produk sehingga produk media pembelajaran lebih sempurna. Uji coba awal ini dilakukan kepada kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa.

Dari sini data kuantitatif hasil belajar dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang akan dicapai, dengan membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

## **7. Revisi produk**

Sesuai dengan hasil uji coba lapangan, peneliti bisa memperbaiki produknya menjadi lebih sempurna. Dan pada tahap ini peneliti bisa meminta ahli pembelajaran untuk memvalidasi produk yang disempurnakan tersebut.

## **8. Uji lapangan**

Setelah produk direvisi, peneliti perlu menguji cobakan lagi pada siswa satu kelas. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui secara langsung efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan tersebut. Uji coba dilakukan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang homogen.

Peneliti mengambil kelas IV B sebagai kelas Eksperimen, yaitu kelas yang akan diberi perlakuan atau digunakan sebagai uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam hal ini adalah media pembelajaran kartu kuartet. Kemudian peneliti mengambil kelas IV C sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajarannya.

## **D. Uji Coba**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan keefektifan, dan kemenarikan

produk yang dihasilkan. Selain itu, uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berikut kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan antara lain:

### 1) Desain uji coba

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu:

#### a. Uji coba awal

Uji coba ini dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran, ahli materi pembelajaran IPS, dan ahli pembelajaran/ guru bidang studi mata pelajaran IPS untuk memvalidasi pengembangan media kartu kuartet. Pada tahap validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran terhadap media kartu kuartet.

#### b. Uji Lapangan

Pada tahap uji lapangan dilakukan pada siswa kelas IVNU Raudlatul Falah Talok Turen Malang dengan membandingkan efektifitas pembelajaran sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia. Sebelum diujikan langsung ke kelas besar, produk yang sudah dikembangkan diuji cobakan terhadap uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dari kelas IV B. Adapun kriteria pemilihan 6 siswa ini yaitu 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 orang dengan kemampuan

sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah. Kemudian hasil dari uji kelompok kecil ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang selanjutnya diuji cobakan terhadap kelompok besar.

## 2) Subyek Uji Coba

Sebelum dilakukan uji coba lapangan dalam penelitian dan pengembangan ini perlu dilakukan uji coba awal untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran kartu kuartet perlu dilakukan uji coba kepada para ahli yang meliputi:

- a. Dosen validasi isi materi media pembelajaran IPS
- b. Dosen validasi desain media pembelajaran
- c. Guru /ahli pembelajaran IPS SD/MI

Sedangkan sasaran dari penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

## E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa presentase untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran tersebut. Data kualitatif diambil dari wawancara guru, penilaian, masukan, dan tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli materi, ahli media serta dokumen perangkat mengajar guru. Validator disini yaitu:

a. Validator isi media pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli isi sebagai berikut:

- Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan IPS.
- Menguasai karakteristik materi IPS Madrasah Ibtidaiyah khususnya tentang keragaman suku dan budaya di Indonesia.

b. Validator desain media pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli desain media pembelajaran disini yaitu:

- Orang yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran.
- Memiliki latar belakang pendidikan S2.
- Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran.

c. Validator ahli pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli pembelajaran guru bidang studi disini yaitu:

- Sebagai guru yang ahli telah berpengalaman mengajar IPS SD/MI minimal 3 tahun.
- Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1
- Memahami tentang materi IPS SD/MI
- Memahami kurikulum IPS SD/MI

Selain itu peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang berupa nilai test siswa kontrol dan eksperimen untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran tersebut, dengan membandingkan hasil dari keduanya.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan yakni berupa hasil wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar.

### a. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai tahap awal pengumpulan data. Pedoman wawancara di sini ditunjukkan kepada guru kelas IV B MINU Raudlatul Falah Talok Malang dengan ibu Siti Chuzainatin S.Pd untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan menganalisis karakteristik siswa di dalam proses pembelajaran. Selain pada guru wawancara juga ditunjukkan kepada siswa kelas IV B MINU Raudlatul Falah Talok Malang untuk mengetahui keluhan siswa terhadap pembelajaran di kelas sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan keadaan siswa.

### b. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketetapan komponen media pembelajaran, ketetapan perencanaan atau desain media pembelajaran, ketetapan isi/materi pembelajaran. Angket yang dibuat berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi atau tanggapan tentang kemenarikan dan keefektifan penggunaan media yang telah dikembangkan. Pertanyaan dalam angket yang digunakan meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data

kualitatif sedangkan pertanyaan tertutup untuk mendapatkan data kuantitatif.

Angket yang sudah diisi oleh ahli validasi materi dan ahli desain media, guru kelas IV B, dan siswa kelas IV B. Selanjutnya angket dianalisis setelah mengetahui prosentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket. Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

#### 1) Aspek Isi

**Tabel 3.1 Tabel Indikator Pada Aspek Isi**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum					
2	Kesesuaian isi dengan KD					
3	Kesesuaian isi dengan indikator					
4	Kesesuaian media dengan isi materi					
5	Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat kemampuan siswa					
6	Buku panduan dapat meningkatkan dalam pemahaman					
7	Gaya bahsa dalam isi buku panduan					
8	Isi materi membantu pemahaman siswa					
9	Kesesuaian gambar dengan materi					
10	Penggunaan gambar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi					

#### 2) Aspek Desain

**Tabel 3.2 Tabel Indikator Pada Aspek Desain**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain kartu					
2	Kesesuaian warna dan tulisan					
3	Ketepatan penempatan gambar					

4	Kesesuaian penggunaan tampilan tulisan					
5	Kualitas bahan dasar					
6	Kekuatan media dalam jangka panjang					
7	Kemenarikan kombinasi warna desain kartu					
8	Ketetapan pemilihan ukuran kartu dengan karakteristik siswa					
9	Kesesuaian tampilan tampilan kartu					
10	Kemenarikan desain sampul buku panduan					
11	Kemenarikan desain halaman buku panduan					
12	Kesesuaian tampilan pada buku panduan					
13	Kemenarikan kombinasi warna pada buku panduan					
14	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi					
15	Konsistensi penggunaan huruf, spasi dan pengetikan					

### 3) Aspek Pembelajaran

**Tabel 3.3 Tabel Indikator Pada Aspek Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media membantu pemahaman					
2	Relevansi media dengan pembelajaran menyenangkan					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kejelasan paparan materi					
5	Kegiatan media sesuai dengan lingkungan					
6	Ketepatan tampilan media					
7	Ketetapan ukuran kartu dengan karakteristik siswa					
8	Media yang mudah dioperasikan					
9	Media yang dapat membuat siswa aktif					
10	Kesesuaian gambar dan materi					

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 2 : Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 3 : cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 4 : Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
- 5 : Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

### c. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik, yaitu:

### 1) Analisis data tingkat kevalidan produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>53</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

<sup>53</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 152

Sedangkan dasar pedoman untuk menentukan tingkat kelayakan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar menggunakan kualifikasi penilaian berdasarkan Skala Likert sebagai berikut:<sup>54</sup>

**Tabel 3.5 Tabel Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert**

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak perlu direvisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Direvisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Direvisi
20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Direvisi

Berdasarkan tabel di atas, penilaian media pembelajaran dapat dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV B MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

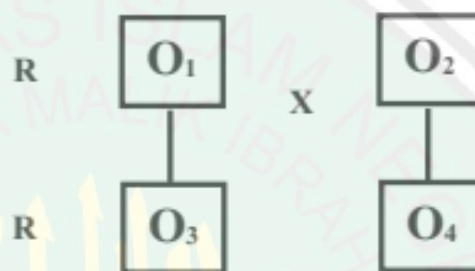
## 2) Analisis hasil tes

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran

<sup>54</sup> Jurnal, Subali dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak*, (Semarang: UNNES, 2012), hlm 27

menggunakan media pembelajaran kartu kuartet lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.

Untuk pengujian media pembelajaran kartu kuartet dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (kelas eksperimen dan kelas kontrol).



**Gambar 3.2** Desain Eksperimen (*Before-After*)

Keterangan:

R :Pengambilan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random

O1 :Nilai kemampuan awal kelas eksperimen (*Pre-test*)

X :Treatment

O2 :Nilai kelas eksperimen dengan menggunakan kartu kuartet (*Post-test*)

O3 :Nilai kemampuan awal kelas kontrol (*Pre-test*)

O4 :Nilai kelas kontrol dengan menggunakan media kartu kuartet (*Post-test*)

### 3) Analisis Uji T

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel.<sup>55</sup>

Pada penelitian dan pengembangan ini data yang diuji adalah data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran) dengan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran).

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dilakukan dengan lebih dulu menghitung  $t$  menggunakan rumus  $t_{hitung}$  angka  $t_{hitung}$  selanjutnya dikonfirmasi dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi. Bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikansi. Begitu juga sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka dikatakan tidak berbeda secara signifikan.<sup>56</sup> Uji-t pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 16*.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan maka hasil uji coba dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikansi (5%) (antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan).

<sup>55</sup> Imam Gunawan, *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hlm 113

<sup>56</sup> Purwanto, *Statistika untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm 179

$H_1$  : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  diterima.
- b) jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  ditolak.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet

##### 1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran Kartu Kuartet

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran kartu kuartet dengan materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang. Adapun deskripsi dari media pembelajaran kartu kuartet ini adalah sebagai berikut:

##### a. Kemasan Tempat Kartu Kuartet

Desain kemasan kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia berbentuk balok dengan ukuran 18 x 7 x 3 cm yang didominasi dengan warna orange dan coklat. Pada tampilan depan kemasan terdapat nama media “Kartu Kuartet Keragaman Budaya di Indonesia” yang di tulis dengan menggunakan font *Roboto Black*. Selain itu terdapat gambar keragaman budaya di Indonesia. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.1 Kemasan Tempat Kartu Kuartet

b. Kartu Kuartet

Kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia dengan ukuran 10 x 6,7 cm. Tampilan bagian depan kartu kuartet terdiri dari bagian judul berupa nama provinsi dan nama ibu kota provinsi, isi berupa gambar yang menunjukkan budaya sesuai dengan provinsinya dan keterangan nama provinsi. Setiap kartu memiliki gambar budaya yaitu gambar rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan tarian adat serta keterangan penjabaran dari gambar. Teks yang diberi warna tebal merupakan keterangan dari gambar dan setiap provinsi memiliki warna dasar kaartu yang berbeda-beda. Pada bagian belakang kartu terdapat gambar keberagaman yang ada di Indonesia yang disertai nama kartu, seperti gambar di bawah ini:

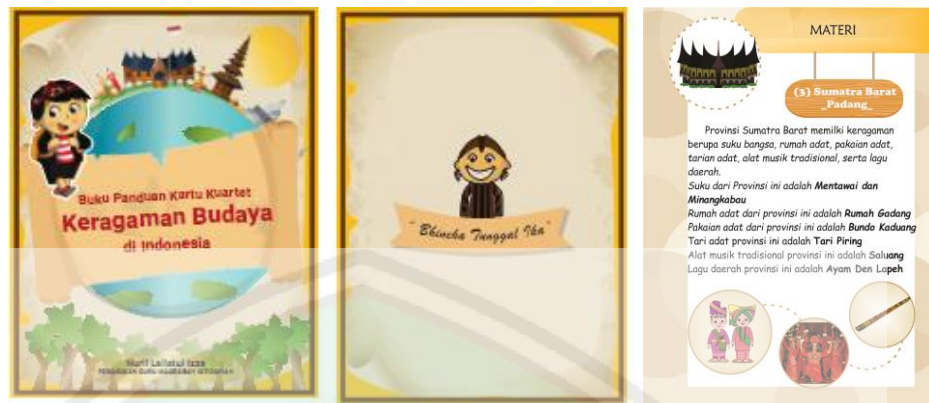




**Gambar 4.2 Tampilan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Keragaman Budaya di Indonesia**

c. Buku Panduan

Buku panduan digunakan untuk mengetahui cara menggunakan media permainan kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia. Buku dengan ukuran 17 x 13 cm yang di dalamnya terdapat beberapa aspek yaitu: cover depan dan belakang, kata pengantar, manfaat kartu kuartet pembelajaran, tujuan pembelajaran yang meliputi Standar Kompetensi dan Indikator pembelajaran, dan instruksi untuk menggunakan media permainan kartu kuartet, serta ulasan singkat materi keragaman budaya di Indonesia. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.3 Desain Buku Panduan

d. Smile Poin

Smile Poin adalah koin yang berbergambar smil di gunakan untuk memberi apresiasi kepada pemain yang berhasil mengumpulkan kartu yang memiliki subtema yang sama. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.4 Smile Poin

## 2. Validasi Produk

Setelah pembuatan media pembelajaran kartu kuartet selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran kartu kuartet

sebagai acuan untuk kelayakan pengembangan yang sedang dilakukan oleh pengembang.

Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari validasi ahli dan uji coba lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari 3 ahli validator yaitu validator ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Di bawah ini kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi yang akan dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran**

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang sebagai pengguna media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan. Berikut adalah paparan data hasil validasi media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi produk untuk ahli materi/isi dilakukan ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Validator materi pada media pembelajaran kartu kurtet materi keragaman budaya di Indonesia adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana

Malik Ibrahim Malang M. Irfan Islamy, M.Pd. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Sosial**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian media pembelajaran dan buku panduan dengan kurikulum	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kesesuaian media pembelajaran kartu kuartet dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Pemilihan kata dalam materi kartu kuartet sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan pemahaman	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan mudah dipahami	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Uraian materi disertai gambar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

	sesuai dan memudahkan siswa untuk memahami pesan yang disampaikan					
9.	Kesesuaian isi gambar dengan materi keragaman budaya di Indonesia	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami materi	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
<b>JUMLAH</b>		46	50	92%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran ular tangga materi keragaman budaya di Indonesia, maka dapat dihitung tingkat kevalidan media pembelajaran kartu kuartet dengan menggunakan rumus beriku:

$$\text{Rumus} : P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$  : Skor jawaban oleh responden

$\sum x_i$  : Skor jawaban tertinggi

P : persentase tingkat kevalidan

Jadi jika dihitung

$$P = \frac{5+5+5+5+4+4+4+5+5+5}{5 \times 11} \times 100$$

$$= \frac{46}{50} \times 100$$

$$= 92\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi/isi IPS dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran kartu kuartet dengan prosentase kevalidan sebesar 92%. Akan tetapi menurut ahli materi/isi IPS masih harus tetap merevisi beberapa bagian media supaya media lebih sempurna.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.3 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi**

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
M. Irfan Islamy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesuaikan materi dengan buku paket dan lihat standar minimalnya.</li> <li>• Materi: menggunakan 34 provinsi di Indonesia</li> </ul>

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli materi IPS dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran kartu kuartet dan memperkaya paparan materi keragaman budaya di Indonesia.

## 3) Revisi Produk

Tabel 4.4 Revisi Validasi Materi

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Buku Panduan: Sertakan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.	-	
2.	Buku panduan: Kalimat cara penggunaan kartu kuartet diganti dengan kalimat cara bermain kartu kuartet.		

## b. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Penilaian uji validasi produk untuk ahli desain media dilakukan ahli media pembelajaran. Validator materi pada media pembelajaran kartu kurtet materi keragaman budaya di Indonesia adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Maryam Faizah, M.PdI. Hasil dari validasi ahli desain berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

## 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli desain akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kemenarikan desain kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kesesuaian warna dan tulisan pada kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap kartu kuartet.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf pada media kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Kualitas bahan dasar media kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Kekuatan media kartu kuartet untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media kartu kuartet.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Ketetapan pemilihan ukuran kartu kuartet dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan pengetikan materi pada buku panduan media kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

10.	Kemenarikan desain sampul buku panduan media kartu kuartet	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
11.	Kemenarikan desain halaman buku panduan media kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan penyetikan materi pada buku panduan media kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain buku panduan media kartu kuartet	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media kartu kuartet dengan materi keragaman budaya di Indonesia	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan penyetikan materi pada kartu kuartet dan buku panduan	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
<b>JUMLAH</b>		73	75	97%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain media pembelajaran terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia, maka dapat dihitung tingkat kevalidan media pembelajaran kartu kuartet sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{58}{60} \times 100$$

$$= 97\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain produk media dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-15 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran kartu kuartet dengan prosentase kevalidan sebesar 97%. Akan tetapi menurut ahli desain media pembelajaran kartu kuartet masih harus tetap merevisi beberapa bagian media supaya media lebih sempurna.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli desain media pembelajaran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media**

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
Maryam Faizah M.PdI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian warna cover buku panduan gunakan warna yang lebih cerah.</li> <li>• Bagian cover belakang kartu kuartet gunakan warna yang lebih cerah.</li> </ul>

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli desain media dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk

menyempurnakan media pembelajaran kartu kuartet dan memperkaya paparan materi keragaman budaya di Indonesia.

### 3) Revisi Produk

**Tabel 4.7 Revisi Validasi Ahli Desain Media**

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Bagian warna cover buku panduan gunakan warna yang lebih cerah.		
2.	Bagian cover belakang kartu kuartet gunakan warna yang lebih cerah.		

### c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS

Penilaian uji validasi produk untuk ahli pembelajaran dilakukan guru kelas IV B MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang oleh Ibu Siti Chuzainatin S.Pd. Hasil dari validasi ahli pembelajaran berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

## 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Media kartu kuartet membantu dalam pemahaman siswa	4	5	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Relevansi media kartu kuartet dengan pembelajaran yang menyenangkan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kejelasan paparan materi dan gambar pada kartu yang disajikan pada media kartu kuartet	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Kegiatan permainan kartu kuartet sesuai dengan lingkungan siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media kartu kuartet dan buku panduan	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Ketetapan ukuran kartu sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Media kartu kuartet ini dapat membuat siswa aktif di kelas	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

	panduan dan media kartu kuartet					
<b>JUMLAH</b>		46	50	92%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia, maka dapat dihitung tingkat kevalidan media pembelajaran kartu kuartet sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100 \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain produk dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran kartu kuartet dengan prosentase kevalidan sebesar 92%. Akan tetapi menurut ahli pembelajaran media pembelajaran kartu kuartet masih harus tetap merevisi beberapa bagian media supaya media lebih sempurna.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli desain media pembelajaran, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.9 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Nama Subyek Ahli Materi	Pendapat dan Saran
Siti Chuzainatin S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media sudah baik, tetapi kalau bisa ditingkatkan lagi.</li> </ul>

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli pembelajaran dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran kartu kuartet dan memperkaya paparan materi keragaman budaya di Indonesia.

### B. Kemenarikan Media Pembelajaran Kartu Kuartet

Penentuan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran kartu kuartet. Sebagaimana yang sudah dipaparkan pada bab III, bahwa uji coba untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran kaertu kuartet maka dilakukan pada 2 tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### 1. Tingkat Kemenarikan Produk Uji Coba Kelompok Kecil

Data diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran kartu kuartet pada 6 siswa kelas IV B MINY Raudlatul Falah

Talok Turen Malang. Berikut paparan data kuantitatif dari hasil uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Daftar Responden Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil**

No.	Nama	Kode
1.	Ahmad Afif Amirullah	X <sub>1</sub>
2.	Bagas Muhammad Rafly	X <sub>2</sub>
3.	Bunga Kurnia Maulida	X <sub>3</sub>
4.	Ivan Maulana E	X <sub>4</sub>
5.	Karina Azzara	X <sub>5</sub>
6.	Rizky Ahmad Ubay	X <sub>6</sub>

**Tabel 4.11 Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Butir Pernyataan	Skor	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteri Kemenarikan
		X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> , X <sub>3</sub> , X <sub>4</sub> , X <sub>5</sub> , X <sub>6</sub>				
1.	Tampilan media pembelajaran kartu kuartet ini menarik	5, 5, 5, 4, 5, 5	29	30	97%	Sangat Menarik
2.	Bahasa dalam media pembelajaran kartu kuartet mudah dipahami	5, 4, 5, 5, 5, 5	29	30	97%	Menarik
3.	Media pembelajaran kartu kuartet ini memberikan saya semangat untuk belajar	5, 5, 5, 5, 5, 5	30	30	100%	Sangat Menarik
4.	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami	5, 5, 5, 5, 5, 4	29	30	97%	Sangat Menarik
5.	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar	5, 5, 5, 4, 5, 5	29	30	97%	Menarik
6.	Tampilan gambar yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik	4, 5, 5, 5, 5, 5	29	30	97%	Sangat Menarik
7.	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik dan	5, 4, 5, 4, 5, 5	28	30	93%	Sangat Menarik

	menumbuhkan minat belajar untuk saya					
8.	Tampilan tulisan yang digunakan pada media pembelajaran kartu kuartet ini jelas dan mudah untuk dibaca	5, 5, 5, 4, 4, 5	28	30	93%	Menarik
9.	Media pembelajaran ini mudah dimainkan	5, 5, 5, 5, 4, 5	29	30	97%	Menarik
10.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran	5, 5, 5, 5, 5, 5	30	30	100%	Sangat Menarik
<b>JUMLAH</b>			319	330	97%	Sangat Menarik

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4., langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang sudah disajikan. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat kemenarikan media pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{319}{330} \times 100 \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh hasil keseluruhan mencapai 97%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria tingkat kemenarikan, maka ekor tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap produk pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia.

## 2. Tingkat Kemenarikan Produk Uji Coba Lapangan

Data diperoleh dari hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran kartu kuartet pada semua siswa kelas IV B MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang. Berikut paparan data kuantitatif dari hasil uji coba kelompok besar sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Daftar Responden Uji Coba Lapangan**

No.	Nama	Kode
1.	Ahmad Afif Amirullah	X <sub>1</sub>
2.	Ahmad Afriza Rizki R	X <sub>2</sub>
3.	Ahmad Fauzan Afif	X <sub>3</sub>
4.	Ailsa Uyunin Nadhiroh	X <sub>4</sub>
5.	Alfi Hamid	X <sub>5</sub>
6.	Alie Rizky A	X <sub>6</sub>
7.	Altaf Haqiqi	X <sub>7</sub>
8.	Aldina El Madila	X <sub>8</sub>
9.	Aulia Rahma K	X <sub>9</sub>
10.	Bagas Muhammad Rafly	X <sub>10</sub>
11.	Bunga Kurnia Maulida	X <sub>11</sub>
12.	Chintyasrisvi Mayla	X <sub>12</sub>
13.	Egi Puspitaningsari	X <sub>13</sub>
14.	Fara Naila R	X <sub>14</sub>
15.	Firsa Bunga R	X <sub>15</sub>
16.	Ibnu Hanafi	X <sub>16</sub>
17.	Ivan Maulana E	X <sub>17</sub>
18.	Karina Azzara	X <sub>18</sub>
19.	Kiromim Baroroh	X <sub>19</sub>
20.	Maulidia Rahma E. M	X <sub>20</sub>
21.	Mesa Trisvia I	X <sub>21</sub>
22.	Muhammad Ilham Anshori	X <sub>22</sub>
23.	Muhammad Bahri	X <sub>23</sub>
24.	Muhammad Zaki Antoni	X <sub>24</sub>
25.	Nadine Candra W	X <sub>25</sub>
26.	Naufal Anggara P	X <sub>26</sub>
27.	Nisrina Rifda	X <sub>27</sub>
28.	Ratna Hamid	X <sub>28</sub>
29.	Ridho Airil	X <sub>29</sub>
30.	Rizky Ahmad Ubay	X <sub>30</sub>

Tabel 4.13 Perhitungan Hasil Kemenarikan Produk uji Coba

## Lapangan

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										$\Sigma N$	$\Sigma x_i$	P %	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
X <sub>1</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>2</sub>	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	50	96	Sangat Menarik
X <sub>3</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>4</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>5</sub>	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96	Sangat Menarik
X <sub>6</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>7</sub>	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	47	50	94	Sangat Menarik
X <sub>8</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>9</sub>	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	47	50	94	Sangat Menarik
X <sub>10</sub>	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Menarik
X <sub>11</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>12</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	50	96	Sangat Menarik
X <sub>13</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>14</sub>	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Menarik
X <sub>15</sub>	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Menarik
X <sub>16</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>17</sub>	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Menarik
X <sub>18</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
X <sub>19</sub>	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	47	50	94	Sangat Menarik

$X_{20}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{21}$	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47	50	94	Sangat Menarik
$X_{22}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{23}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{24}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{25}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{26}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{27}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Menarik
$X_{28}$	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96	Sangat Menarik
$X_{29}$	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Menarik
$X_{30}$	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	50	96	Sangat Menarik
$\sum X$	149	147	148	148	148	147	145	146	149	148	1473			Sangat Menarik
$\sum X_i$	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	1500			Sangat Menarik
P %	99	98	99	99	99	98	97	97	99	99	98%		98%	Sangat Menarik

Dari tabel perhitungan di atas, dapat diperjelas lagi dengan tabel di bawah ini.

**Tabel 4.14 Hasil Penilaian Lapangan**

No.	Butir Pertanyaan	Skor	$\sum X_i$	P %)	Kriteria Kemenarikan
		$\sum X$			
1.	Tampilan media pembelajaran kartu kuartet ini menarik	149	150	99%	Sangat Menarik
2.	Bahasa dalam media pembelajaran kartu kuartet mudah dipahami	147	150	98%	Sangat Menarik

3.	Media pembelajaran kartu kuartet ini memberikan saya semangat untuk belajar	148	150	99%	Sangat Menarik
4.	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami	148	150	99%	Sangat Menarik
5.	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar	148	150	99%	Sangat Menarik
6.	Tampilan gambar yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik	147	150	98%	Sangat Menarik
7.	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik dan menumbuhkan minat belajar untuk saya	145	150	97%	Sangat Menarik
8.	Tampilan tulisan yang digunakan pada media pembelajaran kartu kuartet ini jelas dan mudah untuk dibaca	146	150	97%	Sangat Menarik
9.	Media pembelajaran ini mudah dimainkan	149	150	99%	Sangat Menarik
10.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran	148	150	99%	Sangat Menarik
JUMLAH		1473	1500	98%	Sangat Menarik

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4., langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase pada tingkat kemenarikan media pembelajaran.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1473}{1500} \times 100\%$$

$$P = 98 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh hasil keseluruhan mencapai 98%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria tingkat kemenarikan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria **sangat menarik** terhadap produk pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia. Karena media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi, selain itu media yang menarik sehingga siswa semangat untuk belajar dan senang dalam menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran.

### C. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Pada uji coba penggunaan media pembelajaran kartu kuartet ini peneliti melakukan tes berupa pre test dan post test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan mempunyai keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Subyek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV B dan IV C di MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang. Pre-test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan post-test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah data hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## 1. Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen

**Tabel 4.15 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen (Kelas IV B)**

No.	Nama	Kode	
		Pre Test	Post Test
1.	Ahmad Afif Amirullah	54	77
2.	Ahmad Afriza Rizki R	54	80
3.	Ahmad Fauzan Afif	77	100
4.	Ailsa Uyunin Nadhiroh	72	91
5.	Alfi Hamid	54	89
6.	Alie Rizky A	66	83
7.	Altaf Haqiqi	68	89
8.	Aldina El Madila	69	89
9.	Aulia Rahma K	77	97
10.	Bagas Muhammad Rafly	43	66
11.	Bunga Kurnia Maulida	66	91
12.	Chintyasrisvi Mayla	69	86
13.	Egi Puspitaningsari	51	69
14.	Fara Naila R	72	89
15.	Firsa Bunga R	60	74
16.	Ibnu Hanafi	58	77
17.	Ivan Maulana E	51	74
18.	Karina Azzara	60	71
19.	Kiromim Baroroh	71	97
20.	Maulidia Rahma E. M	54	83
21.	Mesa Trisvia I	71	86
22.	Muhammad Ilham Anshori	51	71
23.	Muhammad Bahri	72	97
24.	Muhammad Zaki Antoni	54	72
25.	Nadine Candra W	72	91
26.	Naufal Anggara P	54	71
27.	Nisrina Rifda	57	77
28.	Ratna Hamid	60	80
29.	Ridho Airil	60	74
30.	Rizky Ahmad Ubay	73	100
<b>Jumlah</b>		1870	2491
<b>Rata-rata</b>		62.33333	83

## 2. Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol

**Tabel 4.16 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol (Kelas IV C)**

No.	Nama	Kode	
		Pre Test	Post Test
1.	Afidah Dinda A	69	73
2.	Ahmad Putra	60	70
3.	Aufal Mazidatul I	66	71
4.	Aura Shifa A	71	77
5.	Bagus Saputra	66	71
6.	Eka Yudha S	51	66
7.	Evania Ganis	63	70
8.	Fadli Novangga	54	66
9.	Fitria Nur R	60	66
10.	Gadis Sabrina	74	80
11.	Hafidz R	57	61
12.	Khoriq F	49	60
13.	Maharani Faizatun	71	83
14.	Muhammad Aldiansyah	71	81
15.	Muhammad Fikri	66	73
16.	Muhammad Habib	51	69
17.	Muhammad Thoriq K	63	69
18.	Naufal Al Faruq	34	49
19.	Naurah Aqila F	69	71
20.	Naurah Rayyani	57	66
21.	Rozi	57	69
22.	Rizki Firmansyah	51	63
23.	Sabrina Hilwa	77	80
24.	Salsabila Andriani	63	71
25.	Satria Wahyu P	61	69
26.	Talita Maulidia	66	73
27.	Tsania Marwa	60	71
28.	Wahyu Andrian	57	66
29.	Zahrotus Syita	66	71
30.	Zakky Firmansyah	43	57
<b>Jumlah</b>		1823	2082
<b>Rata-rata</b>		60.767	69.4

**Tabel 4.17 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nilai Pre-Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	54	69
2.	54	60
3.	77	66
4.	72	71
5.	54	66
6.	66	51
7.	68	63
8.	69	54
9.	77	60
10.	43	74
11.	66	57
12.	69	49
13.	51	71
14.	72	71
15.	60	66
16.	58	51
17.	51	63
18.	60	34
19.	71	69
20.	54	57
21.	71	57
22.	51	51
23.	72	77
24.	54	63
25.	72	61
26.	54	66
27.	57	60
28.	60	57
29.	60	66
30.	73	43
Jumlah	1870	1823
Rata2	62.33333	60.767

Hasil dari uji homogenitas sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.420	1	58	.519

Berdasarkan data hasil oleh uji homogenitas terlihat bahwa  $p = 0,519$ . Karena  $p > 0,05$  maka tidak ada perbedaan varian pada data hasil test siswa dikelas eksperimen dan kontrol (data homogenitas). Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

**Tabel 4.19 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**

No	Nilai Pre-Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	77	73
2.	80	70
3.	100	71
4.	91	77
5.	89	71
6.	83	66
7.	89	70
8.	89	66
9.	97	66
10.	66	80
11.	91	61
12.	86	60
13.	69	83
14.	89	81
15.	74	73
16.	77	69
17.	74	69
18.	71	49
19.	97	71
20.	83	66
21.	86	69
22.	71	63
23.	97	80
24.	72	71
25.	91	69
26.	71	73
27.	77	71
28.	80	66
29.	74	71
30.	100	57
<b>Jumlah</b>	<b>2491</b>	<b>2082</b>

Rata2	83	69.4
-------	----	------

Data tabel di atas untuk membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti juga melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Independen Simple T Test. Berdasarkan olah data *Independen Simple T Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS 16. Dengan taraf signifikansi 0,05, karena jumlah subjek pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka  $T_{tabel} = (n-1)$  pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,00172 jika hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  = maka kelompok yang dibandingkan dikatakan berbeda secara signifikan. Jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka kelompok yang dibandingkan dikatakan tidak berbeda secara signifikan. Berikut ini data dari hasil Uji-t pada *Independen Simple T Test*:

**Tabel 4.4.20 Hasil Independen Simple T-Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	7.960	.007	6.054	58	.000	13.63333	2.25199	9.12549	18.14118
	Equal variances not assumed			6.054	52.404	.000	13.63333	2.25199	9.11522	18.15145

Berdasarkan hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan kesamaan kemampuan kognitif. Oleh karena itu, tabel yang dibaca adalah bagian *Equal Variances Assumed*. Pada tabel di atas menjelaskan bahwa  $t_{hitung} = 6,054$  dengan Sig. p-value sig (2-tailed) = 0,000. Sedangkan berdasarkan perhitungan  $t_{tabel}$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$

$N = (60-2) = 58$  sebesar 2,00172. Karena  $t_{hitung} = 6,054 > t_{tabel} = 2,00172$  dan  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MINU Rudlatul Falah Talok Turen Malang.



## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Analisi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Keberagaman Budaya di Indonesia**

##### **1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet**

Pengembangan media pembelajaran materi keragaman budaya di Indonesia ini didasarkan pada belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang masih belum ada di sekolah. Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, kongkret dan mudah dipahami.<sup>57</sup> Oleh karena itu, media ini dimaksudkan dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang menarik, yang dilengkapi dengan permainan yang berisi tentang materi pelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kartu Kuartet keragaman budaya di Indonesia merupakan media yang dikembangkan peneliti untuk membantu siswa dalam memahami materi

---

<sup>57</sup> M. Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 21

keragaman budaya di Indonesia, serta media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Disamping itu dengan desain media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran kartu kuartet ini dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat dengan teori tentang manfaat media pembelajaran media pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pada saat ini media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran selain itu pengembangan media pembelajaran ini ditunjukkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran ditingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Pada mata pelajaran IPS kebanyakan siswa ditekankan untuk membaca dan menghafal sehingga siswa akan merasa bosan maka dari itu dengan media pembelajaran berupa permainan kartu kuartet ini akan lebih aktif dan efektif dalam pembelajaran khususnya materi keragaman budaya di Indonesia.

Media pembelajaran kartu kuartet ini berupa media yang hampir sama dengan permainan kartu kuartet pada umumnya, namun pada kartu kuartet ini berisi tentang materi keragaman budaya di Indonesia dan disertai dengan penjelasan singkat tentang keragaman budaya yang sesuai dengan gambar, misalnya pada kartu kuartet terdapat gambar rumah joglo dari Jawa Timur maka di dalam gambar tersebut terdapat penjelasan singkat tentang rumah

adat tersebut. Dalam permainan ini aturannya sama dengan permainan kartu kuartet pada umumnya, namun perbedaannya ketika salah satu pemain sudah mengumpulkan kartu yang memiliki sub topik yang sama maka pemain akan membacakan bentuk keragaman yang ada di topik tersebut dan akan mendapatkan nilai bintang.

Media pembelajaran kartu kuartet ini berisi materi keragaman budaya di Indonesia yang sesuai dengan KI, KD dan Indikator yang telah disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Media pembelajaran kartu kuartet ini terdiri dari kartu permainan yang berisi topik dan subtopik keragaman di Indonesia dari 34 provinsi yang ada di Indonesia disertai gambar keragaman di Indonesia dan keterangan dari gambar keragaman yang terdapat pada kartu. Tata letak gambar dan motif dibuat beragam. Gambar lebih diutamakan dengan warna dan lebih jelas sesuai dengan karakter anak supaya dapat menarik perhatian siswa. Kartu kuartet dicetak dengan menggunakan bahan kertas *Art Paper 260* ukuran 6,7 x 10 cm. Buku panduan dicetak ukuran 17 x 173 cm dengan menggunakan kertas *Art Paper 269* untuk coverv depan dan belakang, dan untuk halaman isi menggunakan kertas *Art Paper 150*. Penggunaan kertas *Art Paper* ini dimaksudkan karena kertas *Art Paper* ini tahan lama memiliki permukaan yang licin sehingga apabila terkena air tidak mudah sobek dan untuk ukuran kartu dibuat tidak terlalu besar agar kartu mudah dipergunakan untuk anak-anak. Hal ini diperkuat dengan teori tentang kriteria pemilihan media

pembelajaran, bahwa media yang baik hendaknya memiliki nilai praktis, luwes, dan bertahan.<sup>58</sup>

Dilihat dari hasil peneliti terapkan media kartu kuartet ini di kelas, siswa sangat senang dan tidak ada rasa kebosanan untuk bermain sambil belajar. Secara tidak langsung siswa yang bermain media kartu kuartet ini bisa mengenal dan menghafal materi keragaman budaya di Indonesia tanpa unsur kepaksaan dan mengeluh. Ketika siswa diberi soal-soal pertanyaan tentang keragaman yang ada di Indonesia banyak siswa yang sudah mulai hafal macam-macam keragaman dari setiap provinsi yang ada di Indonesia. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran kartu kuartet yang diberikan oleh peneliti sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang setelah menggunakan produk yang dikembangkan dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

## **2. Analisis Validitas Ahli Terhadap Media Kartu Kuartet**

Validasi penelitian dan pengemabngan ini dilakukan pada tiga subyek, yaitu ahli materi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk dapat menilai rancangan produk yang dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu melakuakn revisi sesuai dengan kritik dan saran yang sudah diberikan oleh para ahli serta menganalisis data kuantitatif berupa skor angket dari penialain para ahli. Hasil validitas dari beberapa subjek validator dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada

---

<sup>58</sup> Azhar Arsyad. *Op. cit.*, hlm. 74-75

ketentuan tingkat validitas serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran kartu kuartet digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

**Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan berdasarkan Persentase**

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$84% < \text{skor} \leq 100%$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$68% < \text{skor} \leq 100%$	Valid	Tidak Revisi
$52% < \text{skor} \leq 100%$	Cukup Valid	Perlu Revisi
$36% < \text{skor} \leq 100%$	Kurang Valid	Revisi
$20% < \text{skor} \leq 100%$	Sangat Kurang Valid	Revisi

Paparan dan hasil validitas ahli isi/materi, validitas ahli desain media, validitas ahli pembelajaran IPS terhadap media pembelajaran kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia untuk kelas IV SD/MI adalah sebagai berikut:

**a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi/Materi**

Paparan data hasil validasi ahli isi/materi oleh dosen ilmu Pengetahuan Sosial FITK Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd terhadap media pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli isi/materi ini mencapai prosentase 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria maka hasil ini mencapai kriteria **sangat valid** ( $84% < \text{skor} \leq 100%$ ). Media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia ini sudah layak digunakan karena materi dalam media pembelajaran kartu kuartet sesuai dengan siswa kelas IV tingkat sekolah dasar. Hal ini diperkuat sesuai

dengan fungsi media khususnya media visual yaitu Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.<sup>59</sup>

#### **b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media**

Paparan data hasil validasi ahli desain media oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Ibu Maryam Faizah S.Pd.I terhadap media pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli isi/materi ini mencapai prosentase 97%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria maka hasil ini mencapai kriteria **sangat valid** ( $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ ). Media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia ini sudah layak digunakan karena media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan oleh peneliti dalam pemilihan desain warna, gambar dan tema yang menarik serta sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan teori fungsi media khususnya media visual.<sup>60</sup>

#### **c. Analisis Hasil Validitas Ahli Pembelajaran/Guru**

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran oleh guru bidang IPS MINU Raudlatul Falah Ibu Siti Chuzainatin S.Pd terhadap media

---

<sup>59</sup> HM. Musfiqon, *op.cit.*, hlm.33

<sup>60</sup> *Ibid.*, hlm.33

pembelajaran kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli isi/materi ini mencapai prosentase 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria maka hasil ini mencapai kriteria **sangat valid** ( $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ ). Media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia ini sudah layak digunakan karena media pembelajaran ini merupakan media yang sesuai bagi siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.<sup>61</sup>

Pada penelitian dan pengembangan ini selain mencari data dari pengisian angket tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan dari para ahli, peneliti juga mengambil data tentang media pembelajaran yang dikembangkan kepada siswa. Hal ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Subjek penilaian angket oleh siswa terbagi dalam 2 kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dan uji coba lapangan yang terdiri dari 30 siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

Pada uji coba kelompok kecil didapatkan prosentase sebesar 97%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria maka hasil ini mencapai kriteria **sangat valid** ( $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ ). masuk kriteria sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman

---

<sup>61</sup> Hujair AH. Sanaky, *op.cit.*, hlm. 5

budaya di Indonesia kelas IV SD/MI sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan dalam skala lebih besar lagi.

Uji coba lapangan mendapatkan prosentase sebesar 98% yang berarti pada tingkat kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD/MI sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran kartu kuartet ini sudah mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.<sup>62</sup>

#### **B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Kartu Kuartet Keberagaman Budaya di Indonesia**

Paparan data pada tabel 4.9 merupakan hasil angket kemenarikan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba kelompok kecil yaitu 6 siswa dari kelas IV B dan pada tabel 4.11 merupakan hasil angket kemenarikan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas IV B di MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia hasil

---

<sup>62</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 28

pengembangan yaitu uji coba produk responden. Adapun hasil penilaian uji coba produk pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba produk dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Kemenarikan dalam tampilan media pembelajaran kartu kuartet ini diperoleh hasil penilaian dengan presentase 97% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat kriteria sangat menarik karena siswa sangat tertarik dengan tampilan media pembelajaran kartu kuartet. Hal ini dapat dilihat siswa antusias ketika kartu kuartet yang ditampilkan oleh peneliti dan siswa menikmati melakukan permainan kartu kuartet.
2. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami dalam pembelajaran ini diperoleh hasil penelitian dengan presentase 97% pada uji coba kelompok kecil dan 98% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajarana kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena siswa mudah memahami bahasa yang ada dalam media pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki kata-kata yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kata-kata yang digunakan dalam media ini jauh dari kata yang sulit untuk dipahami karena dalam proses pembelajaran siswa antusias dan tidak menemukan kata-kata yang sult saat proses belajar berlangsung.

3. Media pembelajaran kartu kuartet memberikan semangat belajar untuk siswa memperoleh hasil penelitian dengan prosentase 100% pada ujicoba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena siswa merasa semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
4. Materi yang disajikan mudah lebih mudah dipahami memperoleh hasil prosentase 97% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena siswa mudah memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran.
5. Media pembelajaran kartu kuartet dapat mempermudah dalam belajar memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 97% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet memudahkan siswa dalam belajar tau mengingat materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika siswa diberi test pertanyaan tentang materi keragaman budaya di Indonesia siswa lebih mudah untuk menyebutkan macam-macam keberagaman di Indonesia yang ditanyakan oleh guru.
6. Tampilan gambar yang digunakan dalam media jelas dan menarik memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 97% pada uji coba

kelompok kecil dan 98% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena siswa merasa tertarik dengan tampilan gambar pada media pembelajaran kartu kuartet. Tampilan warna pada media kartu pembelajaran menarik dan menumbuhkan minat belajar memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 93% pada uji coba kelompok kecil dan 97% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena warna yang digunakan di dalam kartu kuartet dapat menarik minat belajar siswa.

7. Tampilan tulisan yang digunakan pada media pembelajaran kartu kuartet jelas dan mudah dibaca memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 93% pada uji coba kelompok kecil dan 97% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena tulisan yang digunakan di dalam kartu kuartet jelas dan mudah dibaca oleh siswa. Ketepatan pemakaian jenis dan ukuran huruf memudahkan siswa dalam membaca keterangan atau tulisan yang ada di dalam kartu kuartet. Jenis huruf yang dipaparkan dalam kartu kuartet menggunakan huruf yang jelas dan tidak rumit sehingga siswa tertarik untuk membaca dan memahami isi yang berhubungan dengan materi yang disajikan di dalam kartu kuartet.

8. Media pembelajaran mudah dimainkan memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 97% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena siswa merasa media pembelajaran kartu kuartet mudah dimainkan oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemudahan siswa dalam menggunakan kartu kuartet ini seperti pada permainan kartu pada umumnya yang telah didesain dengan semenarik mungkin sehingga siswa dapat mandiri dalam menggunakan kartu kuartet selama proses pembelajaran.

9. Siswa senang belajar menggunakan media pembelajaran memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 100% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kurtet ini terdapat dalam kriteria sangat menarik karena siswa merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Hal ini ditunjukkan dengan ketika siswa sangat antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisa kemenarikan media pembelajaran kartu kuartet yang telah dipaparkan seperti di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Levie & Lentz (1982) dalam bukunya Azhar Arsyad mengenai fungsi atensi media pembelajaran visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran

yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.<sup>63</sup>

### C. Efektifitas Media Pembelajaran kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar dengan menggunakan produk media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia ini terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan *pre test* dan *post test*. Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 62.333 dan kelas kontrol adalah 60.767. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 83 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 69.4. Dengan begitu menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kaertu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengolahan data hasil statistik post-test yang telah dianalisis melalui rumus Uji-t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 6,054$  dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Sedangkan berdasarkan perhitungan  $t_{tabel}$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel} N = (60-2) = 58$  sebesar 2.00172 Karena  $t_{hitung} = 6,054 > t_{tabel} = 2.00172$  dan  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa

---

<sup>63</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 20

adanya perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B MINU Raudlatul Falah talok Turen Malang yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia.

Hasil belajar mengalami kenaikan setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia, dapat dilihat dari rata-rata nilai *post test* lebih besar dari *pre test* yaitu ( $83 > 62,3$ ) untuk kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa benda konkret bisa meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif siswa SD/MI yang usianya berkisar antara 6 sampai 13 tahun, dimana mereka berada pada fase operasional kongkrit.<sup>64</sup>

Penggunaan media kartu kuartet disajikan lebih menarik, mudah difahami, sehingga menambah daya tarik dan semangat siswa dalam proses belajar sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan pada materi keragaman budaya di Indonesia secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI.

---

<sup>64</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 77-79

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berupa kartu permainan kartu yang berisi tentang keragaman yang ada di Indonesia dari 34 provinsi, meliputi; (a) tarian adat, (b) rumah adat, (c) pakaian tradisional, (d) dan alat musik tradisional. Disetiap kartu berisikan 1 tema provinsi di Indonesia dan 4 keragaman yang ada di provinsi tersebut yang disertai dengan keterangan yang menjelaskan tentang gambar yang ada pada kartu. Buku panduan yang berisi KI, KD, cara penggunaan permainan kartu kuartet, manfaat permainan kuartet, dan rangkuman materi tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia.
2. Tingkat kemenarikan dari penelitian ini terlihat dari hasil uji coba pengembangan media pembelajaran kartu kuartet keragaman budaya di Indonesia ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari para ahli validator serta penilaian dari

siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen malang. Berikut hasil uji coba pengembangan media pembelajarana kartu kuatet:

- a. Penilaian dari ahli isi/materi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 92%.
  - b. Penilaian dari ahli desain media memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 97%.
  - c. Tanggapan penilaian dari guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 92%.
  - d. Tanggapan penilaian datru uji lapangan memperoleh presentase kevalidan/kemenarikan mencapai 98%.
3. Efektifitas media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan uji coba produk yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar sebagai berikut:
- a. Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ini terdapat perbedaan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur menggunakan pre-test dan post-test. Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 62,333 dan kelas kontrol adalah 60,767. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 83 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 69,4
  - b. Berdasarkan pengolahan data hasil statistik post-test yang telash dianalisis melalui rumus Uji-t dengan tingkat kemaknaan 0,05

diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 6,054$  dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Sedangkan berdasarkan perhitungan  $t_{tabel}$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel} N = (60-2) = 58$  sebesar 2.00172 Karena  $t_{hitung} = 6,054 > t_{tabel} = 2.00172$  dan  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B MINU Raudlatul Falah talok Turen Malang yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan pada materi keragaman budaya di Indonesia secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang.

## B. Saran

Produk media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran didalam kelas IV SD/MI. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet. Saran tersebut sebagai berikut:

### 1. Saran untuk keperluan pemanfaatan produk

Berikut adalah beberapa saran yang terkait dengan keperluan pemanfaatan produk:

- a. Media pembelajaran kartu kuartet ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI, sehingga diharapkan dapat digunakan secara mandiri.
  - b. Media pembelajaran kartu kuartet ini disesuaikan dengan Kurikulum 2013 di kelas IV SD/MI dengan memperhatikan KI, KD, dan Indikator yang telah ditetapkan oleh pemerintah.
2. Saran untuk pengembangan lanjutan
- a. Bagi guru media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak oleh guru karena sudah melalui proses penelitian. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran secara lebih kreatif lagi. Karena media pembelajaran ini hanya sebagai alternatif dan bukan satu-satunya media pembelajaran yang digunakan.
  - b. Media pembelajaran kartu kuartet ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2013, *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anit, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadirman, Arif S., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafinda Persada.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Eka Izzaty, Rita, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyanta & Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabet.
- Aziz Wahab, Abdul, dkk. 2010. *Kosep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabet.

- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenanda Media.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Bahri Djamarah, Syaiful & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasil wawancara dengan ibu Khuzainatin, S,Pd guru mata pelajaran IPS MINU Raudlatul Falah Talok Malang, pada tanggal 16 November 2017.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik..* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahmun, Nunu. 2012 *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. UIN Suska Riau
- Nisa', Rofiatun. 2015. *Skripsi Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Mekananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sidowati, Putrika Rahajeng, 2017. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika (Kuantum) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian kartu kuartet.  
<https://kbbi.web.id/kuartet>

Candra Dewi, Meita. 2015. *Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Jurnal, Subali dkk. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak*. Semarang: UNNES.

Gunawan, Imam. 2013. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Anita, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta. Yuma Pressindo.

Purwanto. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Afifatun Nisa', Laila. 2014. *Skripsi Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Blitar*. Malang: UIN Malang.

Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kementrian Pendidikan dan Budaya. 2016. *Buku Temati Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.



# LAMPIRAN-LAMPIRAN



## Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1440/Un.03.1/TL.00.1/05/2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

02 Mei 2018

Kepada  
Yth. Kepala MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nuril Lailatul Izza  
NIM : 14140043  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang**  
Lama Penelitian : Mei 2018 sampai dengan Juli 2018  
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

## Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
**MADRASAH IBTIDAIYAH "RAUHLATUL FALAH"**  
NSM : 111235070286 NPSN : 60715272  
**STATUS : TERAKREDITASI A**

Jl. KH. Wahid Hasyim 42 Talok-Turen-Malang 65175 ☎ ( 0341 ) 826444 Email: mis\_raudlatulalah@yahoo.co.id

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 165/ML.107/N/V/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Falah Talok – Turen  
– Malang :

Nama : ABDUL ROHIM, S.PdI  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI RAUHLATUL FALAH

menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : NURIL LAILATUL IZZA  
NIM : 14140043  
Semester : Genap - 2017/2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )  
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

telah melakukan Penelitian di MI Raudlatul Falah Talok - Turen - Malang pada tanggal 30 Mei 2018 guna Penyelesaian Tugas Akhir penyusunan Skripsi dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MINU RAUHLATUL FALAH TALOK TUREN MALANG.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Talok, 31 Mei 2018

Kepala Madrasah

  
  
**ABDUL ROHIM, S.Pd.I**

### Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
 http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email : fitk@uin-malang.ac.id

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : NURIL LAILATUL IZZA  
 NIM : 1940043  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet  
 Materi keragaman Budaya di Indonesia kelas IV  
 Minu Raudlatul Falah Talok Turen Malang.  
 Dosen Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.Ag.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	22 Mei 2018	Revisi angket validasi & media	/
2.	16 Juli 2018	Revisi Bab II kemenarikan media.	/
3.	27 Juli 2018	Revisi Bab II Abstrak	/
4.	31 Juli 2018	Revisi Bab IV, V, VI angket	/
5.	14 Agus 2018	Revisi kesimpulan dan bab IV	/
6.	21 - 08 - 2018	Revisi BAB I - III	/
7.	27-08- 2018	Revisi BAB 4-6, dan penulisan.	/
8.	29 Agustus '18	ACC BAB I - VI	/
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 30 Agustus 2018.

Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
 NIP. 197608032006041001

## Lampiran IV : Surat Pengantar Validasi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1130 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan menjadi Validator

9 Mei 2018

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu.....  
di -  
Tempat

*Assalamualaikum wr. wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nuril Lailatul Izza  
NIM : 14140043  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet  
Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV MINU  
Raudlatul Falah Talok Turen Malang  
Dosen Pembimbing : Dr. H. Moh. Padil, M.Pdi

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

## Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KARTU KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK AHLI ISI MATERI

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : M. Irfan Iskam  
NIP : 19871025 201503 1002  
Instansi : UIN Malang  
Pendidikan : S2

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2

3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

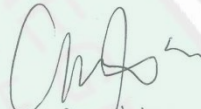
**C. Pernyataan-Pernyataan Angket**

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media pembelajaran dan buku panduan dengan kurikulum					✓
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD					✓
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator					✓
4.	Kesesuaian media pembelajaran kartu kuartet dengan materi					✓
5.	Pemilihan kata dalam materi kartu kuartet sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
6.	Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan dalam pemahaman				✓	
7.	Gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan mudah dipahami				✓	
8.	Uraian materi disertai gambar sesuai dan memudahkan siswa untuk memahami pesan yang disampaikan					✓
9.	Kesesuaian isi gambar dengan materi keragaman budaya di Indonesia					✓
10.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami materi				✓	

**Saran**

1. Sesuaikan dgn buku paket dan lihat standar minimalnya

Malang,

  
(M. Irfan Islamy)  
NIP.



## Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KARTU KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media kartu kuartet materi dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : Maryam Faizah .  
NIDP : 19901225 20160801 2 015 .  
Instansi : UIN Malang  
Pendidikan : S2 P&MI  
Alamat : Jl. Tirta Taruno XI Malang .

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

**C. Pernyataan-pernyataan Angket**

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain kartu kuartet					✓
2.	Kesesuaian warna dan tulisan pada kartu kuartet					✓
3.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap kartu kuartet.					✓
4.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf pada media kartu kuartet					✓
5.	Kualitas bahan dasar media kartu kuartet					✓
6.	Kekuatan media kartu kuartet untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar					✓
7.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media kartu kuartet.					✓
8.	Ketetapan pemilihan ukuran kartu kuartet dengan karakteristik siswa					✓
9.	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan pengetikan materi pada buku panduan media kartu kuartet					✓

10.	Kemenarikan desain sampul buku panduan media kartu kuartet					✓	
11.	Kemenarikan desain halaman buku panduan media kartu kuartet						✓
12.	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan pengetikan materi pada buku panduan media kartu kuartet						✓
13.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain buku panduan media kartu kuartet						✓
14.	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media kartu kuartet dengan materi keragaman budaya di Indonesia						✓
15.	Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan pengetikan materi pada kartu kuartet dan buku panduan					✓	

#### Kritik dan Saran

1. Bagian warna cover buku panduan / kartu gunakan warna yg lebih cerah.

Malang,

(...Maryam, Faizah...)

NIP.

## Lampiran VII : Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Turen Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman budaya di Indonesia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : SITI CHUZAINATIKY  
NIP :  
Instansi : MINU RAUDLATUL FALAH  
Pendidikan : S1  
Alamat : JL KH WAHID HASYIM NO 42 TALOK TUREN

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1

2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Tbu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

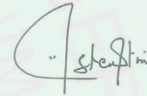
**C. Pernyataan-pernyataan Angket**

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media kartu kuartet membantu dalam pemahaman siswa				✓	
2.	Relevansi media kartu kuartet dengan pembelajaran yang menyenangkan					✓
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran					✓
4.	Kejelasan paparan materi dan gambar pada kartu yang disajikan pada media kartu kuartet				✓	
5.	Kegiatan permainan kartu kuartet sesuai dengan lingkungan siswa					✓
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media kartu kuartet dan buku panduan				✓	
7.	Ketetapan ukuran kartu sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
8.	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan					✓
9.	Media kartu kuartet ini dapat membuat siswa aktif di kelas					✓
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media kartu kuartet				✓	

Saran

\* Media sudah baik. tetapi kalau bisa ditingkatkan lagi yang lebih kekinian terutama untuk peraga. PKN + Matematika.

Malang, 31. Juni 2018



(Siti Chusainah)  
NIP.

## Lampiran VIII : Hasil Instrumen Penilaian Siswa

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK SISWA

#### Identitas

Nama : Aulia Rahma Khoirunnisa  
No. Absen : 10  
Kelas : IV B

#### Petunjuk Pengisian

1. Mulai dengan membaca Bismillah
2. Adik-adik isilah lembaran ini sesuai dengan perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ini.
3. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang kamu pilih.
4. Berilah komentarmu tentang media pembelajaran kartu kuartet ini.

#### Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
☹☹	☹	😊	😊😊	😊😊😊
Sangat Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup	Setuju	Sangat Setuju

**Contoh** : Saya merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ini.

Jika kamu merasa **sangat setuju**, maka centang (√) pada kolom yang bertuliskan angka lima (5).

1	2	3	4	5
				√

#### A. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran kartu kuartet ini menarik					√

2.	Bahasa dalam media pembelajaran kartu kuartet mudah dipahami				✓	
3.	Media pembelajaran kartu kuartet ini memberikan saya semangat untuk belajar				✓	
4.	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami					✓
5.	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar					✓
6.	Tampilan gambar yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik					✓
7.	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik dan menumbuhkan minat belajar untuk saya				✓	
8.	Tampilan tulisan yang digunakan pada media pembelajaran kartu kuartet ini jelas dan mudah untuk dibaca				✓	
9.	Media pembelajaran ini mudah dimainkan					✓
10.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran					✓

**Komentar**

Kwartatnya bagus, mudah dipahami, dan saya jadi senang, dan saya suka dgn media pembelajaran dgn bermain dgn kuartet

Malang,

*Julia* ✨

(Aulia Rahma K.....)

**Lampiran IX : Soal Pre-Tes dan Post-Test**

Soal Pre-Test

52

Nama : Andina El Madilla <DILA>

Kelas : IV B <4B>

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Tarian ayang berasal dari Sumatera Utara adalah ...

- a. Saman
- b. Remo
- c. Tor-tor
- d. Piring

2. Rumah Nuwo Sesat merupakan rumah adat dari ...

- a. Palembang
- b. Bengkulu
- c. Lampung
- d. Riau

3. Ngaben merupakan upacara adat dari daerah ...

- a. Bali
- b. Lombok
- c. Kalimantan
- d. Sulawesi

4. Alat musik yang berasal dari Jawa Barat ...

- a. Gendang
- b. Angklung
- c. Tifa
- d. Ketepung

5. Sikap kita terhadap perbedaan budaya daerah harus saling ...

- a. Menghormati  
b. Membandingkan  
c. Menjelek-jelekan  
d. Mengabaikan
6. Berikut ini yang termasuk tarian yang berasal dari Papua adalah ...  
a. Jaipong  
b. Saman  
 c. Serimpi  
d. Musyoh
7. Pakaian adat kustin merupakan pakaian adat dari ...  
a. Kalimantan Barat  
b. Kalimantan Utara  
 c. Kalimantan Selatan  
d. Kalimantan Timur
8. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia adalah ...  
a. Adat istiadat  
b. Kesenian daerah  
c. Bahasa daerah  
 d. Gaya hidup
9. Rumah adat provinsi Bengkulu adalah ...  
 a. Limas  
b. Nuwou Sesat  
c. Panggung  
d. Gadang
10. Tari piring adalah tarian tradisional dari ...

- a. Sumatera Barat
- b. Sumatera Utara
- ~~c. Sumatera Selatan~~
- d. Jambi

7

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Alat musik gongseng berasal dari daerah Sumatera utara
2. Rumah adat yang berasal dari DKI Jakarta adalah Joglo
3. Tari tandak berasal dari provinsi Jambi
4. pakaian adat Pesa'an berasal dari provinsi Maluku
5. Rumah Baileo merupakan rumah adat dari Maluku

2.

III. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Sebutkan 3 macam tarian adat di Indonesia!  
Jawab : Tari rema, piring saman
2. Sebutkan 3 macam alat musik tradisional di Indonesia!  
Jawab : Angklung, gendang, tifa
3. Sebutkan 3 macam pakaian adat di Indonesia!  
Jawab : pesa'an, kustin, kebaya
4. Sebutkan 3 macam rumah adat di Indonesia!  
Jawab : Joglo, Baileo, Honai
5. Bagaimana cara memainkan alat musik Sasado!  
Jawab : dengan cara dipetik

😊😊 Selamat Mengerjakan 😊😊



Soal Post-Test

Nama : Kiromi M Baroroh

Kelas : 4 B

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Tari Tor-tor berasal dari provinsi ...

- a. Sumatera Utara  
 b. Sumatera Barat  
 c. Jawa Timur  
 d. Jawa Barat  
 e.

2. Rumah adat tongkonan merupakan rumah adat dari ...

- a. Sulawesi Tenggara  
 b. Sulawesi Selatan  
 c. Sulawesi Utara  
 d. Sulawesi Tengah

3. Fu merupakan alat musik berasal dari Maluku Utara yang dimainkan dengan cara ...

- a. Ditepuk  
 b. Ditiup  
 c. Dipetik  
 d. Digesek

4. Alat musik yang berasal dari Sulawesi Utara...

- a. Gendang  
 b. Angklung  
 c. Kolintang  
 d. Ketepong  
 e.

5. Sikap kita terhadap perbedaan budaya daerah harus saling ...

- a. Menghormati  
 b. Membandingkan  
 c. Menjelek-jelekan  
 d. Mengabaikan

6. Berikut ini yang termasuk tarian yang berasal dari Jawa Tengah adalah ..

- a. Jaipong  
 b. Saman

e. Serimpi

d. Musyoh

7. Pakaian adat Sangkarut merupakan pakaian adat dari ...

a. Kalimantan Barat

c. Kalimantan Selatan

b. Kalimantan Utara

d. Kalimantan Tengah

8. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia adalah ...

a. Adat istiadat

c. Bahasa daerah

b. Kesenian daerah

d. Gaya hidup

9. Rumah adat provinsi Riau adalah ...

a. Limas

c. Panggung

b. Salaso jatuh Kembar

d. Gadang

10. Tari yang berasal dari provinsi sumatra Barat adalah tari ...

a. Tari Piring

c. Tari Jaipong

b. Tari Saman

d. Tari Kecak

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Nama alat musik yang berasal dari Bali adalah Gongceng

2. Rumah adat Honai berasal dari provinsi Papua.

3. Tari saman berasal dari provinsi Aceh.

4. Nama pakaian adat dari provinsi Jawa Timur adalah Pesa'an.

5. Rumah Adat korong bade merupakan rumah adat dari Aceh.

5 x 2 = 10

III. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Sebutkan 3 macam tarian adat di Indonesia dengan asal provinsi!

3 Jawab : Tari Saman = Aceh

Tari piring = Sumatera barat

Tari Kecak = Bali

2. Sebutkan 3 macam alat musik tradisional di Indonesia dengan asal provinsi!

Jawab : <sup>3</sup> Fu = Maluku Utara  
 Gongseng = Bali  
 Angklung = Jawa Barat

3. Sebutkan 3 macam pakaian adat di Indonesia dengan asal provinsi!

Jawab : <sup>2</sup> Pesa'an = Jawa Timur  
 Kebaya = Jawa Barat

4. Sebutkan 3 macam rumah adat di Indonesia dengan asal provinsi!

Jawab : <sup>3</sup> Honai = Papua  
 Joglo = Jawa Timur  
 Selasoh jatuh kembar = Aceh

5. Bagaimana cara memainkan alat musik Nafiri dari Maluku!

Jawab : <sup>3</sup> Dengan cara ditiup. 14

Rom 1 = 10  
 2 = 10  
 3 = 14  

$$\begin{array}{r} 34 \\ \times 100 \\ \hline 35 \end{array} = 97, 14$$

😊😊 Selamat Mengerjakan 😊😊

## Lampiran X : Tabel Distribusi-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80) Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

**Lampiran XI : Hasil uji-T SPSS**

**Group Statistics**

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai eksperimen	30	83.0333	10.04639	1.83421
kontrol	30	69.4000	7.15638	1.30657

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
nilai	7.960	.007	6.054	58	.000	13.63333	2.25199	9.12549	18.14118
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			6.054	52.404	.000	13.63333	2.25199	9.11522	18.15145

**Lampiran XII : Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.420	1	58	.519

**ANOVA**

nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	36.817	1	36.817	.422	.519
Within Groups	5062.033	58	87.276		
Total	5098.850	59			

**Lampiran XIII : Dokumentasi Penelitian**





## Lampiran XIV : Benua Media

### Tampilan Kartu Kuartet

**SUMATRA BARAT**  
Ibu Kota Padang

Rumah Gadang Saluang  
Bundo Kaduang Tari Piring

Rumah gadang merupakan rumah model panggung yang berbentuk persegi panjang. Rumah adat ini terbuat dari bahan alam, yaitu kayu, bambu, dan atap yang terbuat dari ijuk

**SUMATRA BARAT**  
Ibu Kota Padang

Rumah Gadang Saluang  
Bundo Kaduang Tari Piring

Nama pakaian adat dari wilayah Sumatra Barat bernama Bundo Kaduang yang artinya ibu dari raja. Keunikan baju adat khas Sumatera Barat ini sangat identik dengan penutup kepala yang menyerupai tanduk

**SUMATRA BARAT**  
Ibu Kota Padang

Rumah Gadang Saluang  
Bundo Kaduang Tari Piring

Alat musik Saluang dimainkan dengan cara ditiup serta terdapat lubang yang dimainkan dengan jari pengatur nada yang dimainkan

**SUMATRA BARAT**  
Ibu Kota Padang

Rumah Gadang Saluang  
Bundo Kaduang Tari Piring

Tari Piring adalah sebuah tarian tradisional yang melambungkan suasana kegotong royongan rakyat dalam menunaikan tugasnya. Siang hari mengerjakan sawah ladang dan malam harinya bersukaria bersama-sama



## Tampilan Buku Panduan dan Smile Point



## Lampiran XV : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Nuril Lailatul Izza  
TTL : Malang, 23 Januari 1996  
Alamat : Jl. K.H. Wahid Hasyim Rt: 01 Rw: 02 Talok Kec. Turen  
Kab. Malang  
Email : [nurillizza23@gmail.com](mailto:nurillizza23@gmail.com)  
No. Hp : 081357000713  
Motto : *“Bermimpilah Sukses dan Berusahalah Meraihnya”*

#### **Jenjang Pendidikan :**

1. TK Al-Ikhsan 2001 s/d 2004
2. MINU Raudlatul Falah Talok 2004 s/d 2009
3. SMP Al-Rifa'ie Ketawang 2009 s/d 2011
4. SMA Al-Rifai'ie Ketawang 2011 s/d 2014
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2014 s/d 2018