

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CINTA
SEJARAH INDONESIA (ACISI) BERUPA FLASHCARD DENGAN
PERMAINAN UNO PADA MATERI SEJARAH DI KELAS IV MI NU
HIDAYATUL MUBTADI'IN**

SKRIPSI

OLEH

NABILA RAHMAH

NIM. 210103110029



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

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CINTA
SEJARAH INDONESIA (ACISI) BERUPA FLASHCARD DENGAN
PERMAINAN UNO PADA MATERI SEJARAH DI KELAS IV MI NU
HIDAYATUL MUBTADI'IN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

NABILA RAHMAH

Nim. 210103110029



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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Muhtadi’in”* oleh Nabila Rahmah ini telah diperiksa dan disetujui untuk ke sidang ujian pada tanggal

Pembimbing,



Ratna Nufinnaja, M.Pd.I

Nip.198912102023212048

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

Nip. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CINTA SEJARAH
INDONESIA (ACISI) BERUPA FLASHCARD DENGAN PERMAINAN UNO PADA
MATERI SEJARAH DI KELAS IV MI NU HIDAYATUL MUBTADI'IN**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Nabila Rahmah (210103110029)

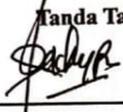
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 19 Mei 2025 dan dinyatakan

LULUS

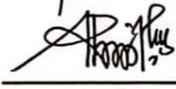
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Ketua Penguji
Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

Tanda Tangan
: 

Anggota Penguji
Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

: 

Sekretaris
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 198912102023212048

: 

Pembimbing
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 198912102023212048

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Muhammad Malik Ibrahim Malang




H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nabila Rahmah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 05 April 2025

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

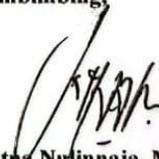
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Nabila Rahmah
NIM	: 210103110029
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Muhtadi'in

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

Wassalammu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 198912102023212048

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Rahmah
Nim : 210103110029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Muhtadi'in

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 5 April 2025



Nabila Rahmah

NIM. 210103110029

LEMBARAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا . إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(Q.S Al Insyirah: 5-6)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(Q.S Al Baqarah: 286)

“Jangan khawatir atas masalah yang menimpamu, karena setiap kesulitan selalu Allah sandingkan dengan seribu solusi. Yang penting, dekati Allah, perbaiki ibadahmu, dan yakin bahwa Allah tidak akan meninggalkanmu”

(Ustadz Adi Hidayat)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji diberikan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan baik. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan pada baginda kita Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta semangat kepada peneliti, supaya terselesaikannya skripsi ini dengan baik, kepada:

1. Kedua orang tua peneliti Bapak Damsuki S.Ag dan Ibu Ismiatun yang selalu memberikan dukungan, semangat dan kasih sayangnya, serta rasa terimakasih peneliti atas setiap pengorbanan yang telah dilakukan untuk kelancaran skripsi peneliti. Peneliti sangat berterimakasih dan bersyukur atas segala hal dan waktu yang mereka berikan, peneliti sangat sayang dan mencintai mereka.
2. Saudara peneliti Rahman Syaifullah, Zakia Rahmah, Arif Rahman yang selalu memberikan support dan kasih sayang pada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan serta pengajaran yang baik dengan setulus hati dan sabar. Selalu memotivasi peneliti untuk semangat mengerjakan skripsi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dr. Abd Gafur, M.Ag selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, dukungan serta kemudahan dalam setiap proses perkuliahan dari awal hingga akhir.

5. Maryamah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku kepala sekolah MI NU Hidayatul Mubtadi'in dan Panco Andri Anto S.Pd yang memberikan bimbingan, kesempatan dan kemudahan selama proses penelitian disekolah.
6. Sahabat peneliti, Rahmatul, Fauziah, Nafis, Devina, Salwa, Regina, Maulidah, dan Ghina yang telah membantu menyelesaikan skripsi peneliti serta memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik dan tepat.
7. Segenap teman-teman PGMI Angkatan 2021, teman-teman seperjuangan yang telah memberikan banyak cerita serta banyak pengalaman selama masa perkuliahan dari awal hingga akhir.
8. Dan semua pihak yang dengan ikhlas membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-satu.

Hanya sebuah doa yang bisa peneliti berikan kepada mereka semua atas segala kebaikan yang telah mereka berikan selama pengerjaan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kelancaran, kemudahan serta keberkahan dalam setiap langkah yang mereka jalani.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta petunjuknya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi sejarah Di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Mubtadi’in”. Serta sholawat serta salam akan tetap tercurahkan pada junjungan baginda kita Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari beberapa pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terimakasih dan penghargaan tinggi terhadap:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah.
4. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian penyusunan skripsi peneliti dengan baik.
5. Dr. Ahmad Makki, M.Pd.I selaku validator ahli media dan waluyo Satrio Adjie, M.Pd selaku validator ahli materi yang memberikan saran, kritik dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

6. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, Namun, penulis sangat menyadari akan kemungkinan adanya kekeliruan pada penulisan tetap bisa terjadi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf terhadap segala kesalahan yang mungkin terjadi dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Malang, 05 April 2025

Nabila Rahmah

NIM. 210103110029

PEDOMAN TRANSLITER ARAB-LATIN

Pedoman transliter Arab-Latin merujuk pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U.1987, sebagai berikut:

A. Konsonan

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 = ‘	
ذ = dz	غ = gh	ء = ‘
ر = r	ف = f	ي = y

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal Bahasa Arab yang lambanya berupa tanda atau harakat, transliternyasinya sebagai berikut:

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap dalam Bahasa Arab yang lambannya berupa gabungan antara harakat dan huruf, sebagai berikut:

أ = aw

أ = û

أ = ay

إ = î

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACK	xix
خالصة	xx
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Keterbatasan Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk	7
H. Orisinalitas Penelitian	8
I. Definisi Istilah.....	11
J. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
B. Perspektif Teori Dalam Islam	55
C. Kerangka Berfikir	59
BAB III METODE PENELITIAN	61

A. Jenis Penelitian.....	61
B. Model Pengembangan.....	62
C. Prosedur Pengembangan.....	63
D. Uji Produk.....	69
E. Jenis Data.....	71
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	71
G. Teknik Pengumpulan Data.....	73
H. Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	77
A. Proses Pengembangan.....	77
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	100
C. Revisi Produk.....	110
BAB V PEMBAHASAN.....	112
A. Analisis Hasil Pengembangan Media	112
B. Analisis Hasil Validasi.....	117
C. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Uno	120
BAB VI PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran	122
DAFTARPUSTAKA.....	124
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Indikator	30
Tabel 3.1 Desain Media Pembelajaran	65
Tabel 3.2 Petunjuk Pengisian Kuesioner	75
Tabel 3.3 Kriteria keberhasilan.....	76
Tabel 3.4 Kriteria N-Gain	75
Tabel 4.1 Petunjuk Penggunaan Kartu.....	81
Tabel 4.2 Petunjuk Penggunaan Kartu.....	84
Tabel 4.3 Penjelasan tentang Kartu.....	85
Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Materi.....	101
Tabel 4.5 Saran dan Kesimpulan Validator Ahli Materi.....	102
Tabel 4.6 Validasi Ahli Desain Media.....	103
Tabel 4.7 Saran dan Kesimpulan Validator Desain Media	104
Tabel 4.8 Validasi Ahli Praktisi.....	104
Tabel 4.9 Saran dan Kesimpulan Validator Praktisi	106
Tabel 4.10 Data Validasi Soal Pre-tes Post-test.....	107
Tabel 4.11 Saran dan kesimpulan Validator Soal Pre-tes Post-test	108
Tabel 4.12 Data Hasil Pre-tes Post-test.....	109
Tabel 4.13 Revisi Produk.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	60
Gambar 3.1 Konsep Pengembangan ADDIE.....	63
Gambar 4.1 Flashcar Uno	84
Gambar 4.2 Cover box Kartu	86
Gambar 4.3 Kartu Merah Angka Tampak Depan	86
Gambar 4.4 Kartu Merah Angka Tampak Belakang	87
Gambar 4.5 Kartu Kuning Angka Tampak Depan.....	87
Gambar 4.6 Kartu Kuning Angka Tampak Belakang.....	88
Gambar 4.7 Kartu Hijau Angka Tampak Depan.....	88
Gambar 4.8 Kartu Hijau Angka Tampak Belakang	89
Gambar 4.9 Kartu Biru Angka TampakDepan	89
Gambar 4.10 Kartu Biru Angka Tampak Belakang.....	90
Gambar 4.11 Kartu Aksi Reverse Tampak Depan.....	90
Gambar 4.12 Kartu Aksi Reverse Tampak Belakang	91
Gambar 4.13 Kartu Aksi Plush One Tampak Depan	91
Gambar 4.14 Kartu Aksi Plush One Tampak Belakang	92
Gambar 4.15 Kartu Aksi Skip Tampak Depan	92
Gambar 4.16 Kartu Aksi Skip Tampak Belakang.....	93
Gambar 4.17 Kartu Aksi Wild Tampak Depan dan Belakang.....	93
Gambar 4.18 Materi Kerajaan Hindu Augmented Reality.....	94
Gambar 4.19 Materi Kerajaan Buddha Augmented Reality	95
Gambar 4.20 Materi Kerajaan Islam Augmented Reality.....	95
Gambar 4.21 Materi Tambahan Augmented Reality	96
Gambar 4.22 Penggunaan Media Pembelajaran	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	128
Lampiran 2 Surat Bukti Selesai Penelitian	129
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	130
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	131
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Desain Media	133
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	134
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Praktisi	136
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 9 Lembar Hasil Pre-Test.....	142
Lampiran 10 Lembar Hasil Poat-Test.....	145
Lampiran 11 Proses Mengajar Sebelum Penggunaan Media.....	148
Lampiran 12 Pengerjaan Pre-Test.....	148
Lampiran 13 Implementasi Media Pembelajaran	149
Lampiran 14 Pengerjaan Post-Test	150
Lampiran 15 Lembar Observasi.....	151
Lampiran 16 Lembar Wawancara.....	152

ABSTRAK

Rahmah Nabila. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in. Pembimbing Skripsi, Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flashcard, Sejarah Kerajaan di Indonesia

Penggunaan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran Flashcard Uno atau Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) berupa flashcard dengan permainan uno merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran khususnya pada materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV SD/MI. Media pembelajaran ini disajikan dengan semenarik mungkin serta diintegrasikan dengan permainan sederhana untuk mempermudah penjelasan materi pelajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran flashcard Uno, mengetahui tingkat validitas media, dan mengetahui hasil belajar siswa setelah dan sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut, serta dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap desain untuk merancang bentuk media pembelajaran, tahap pengembangan untuk membuat dan mengintegrasikan media dengan aplikasi assembler edu berupa augmented reality, tahap implementasi untuk menguji coba media di kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in, serta tahap evaluasi untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, serta tes pre-test dan post-test.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran Flashcard Uno dengan kombinasi aplikasi assembler edu (augmented reality) pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV SD/MI. Media yang dikembangkan mendapatkan hasil media sebesar 93,3% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi materi sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari rata-rata 53,8% meningkat menjadi 79,5% melalui hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Hasil uji analisis menggunakan N-Gain menunjukkan skor rata-rata 0,56 dengan kategori sedang. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flashcard Uno dengan kombinasi Aplikasi Assembler Edu (augmented reality) ini dianggap valid dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Rahmah Nabila. 2025. Development of Learning Media for the Love of Indonesian History Application (ACISI) in the form of flashcards with the Uno game in class IV history material MI NU Hidayatul Muhtadi'in. Thesis Supervisor, Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Keywords: Learning Media, Flashcards, History of Kingdoms in Indonesia

The use of learning media is a tool used by teachers in delivering learning materials to students. Flashcard Uno learning media or the Indonesian History Love Application (ACISI) in the form of flashcards with the Uno game is one of the tools that can be used by teachers in explaining learning materials, especially in the history of kingdoms in Indonesia for grade IV SD/MI. This learning media is presented as attractively as possible and integrated with simple games to facilitate the explanation of learning materials and learning will be more interesting.

This development research aims to explain the procedure for developing the Uno flashcard learning media, determine the level of media validity, and determine student learning outcomes after and before using the learning media, and can assist in learning activities in grade IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in. This type of research uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE model consisting of five stages, namely: the analysis stage to identify students' needs and characteristics, the design stage to design the form of learning media, the development stage to create and integrate media with the assembler edu application in the form of augmented reality, the implementation stage to test the media in class IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in, and the evaluation stage to assess the effectiveness and feasibility of learning media. The subjects in this study were 22 students of class IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and pre-tests and post-tests.

The results of this development research are in the form of Flashcard Uno learning media products with a combination of assembler edu applications (augmented reality) in the subject of science, the history of the kingdom in Indonesia, class IV SD/MI. The media developed obtained media results of 93.3% with a very feasible category and material validation results of 92% with a very feasible category. Student learning outcomes showed an increase from an average of 53.8% to 79.5% through the results of the Pre-test and Post-test. The results of the analysis test using N-Gain showed an average score of 0.56 with a moderate category. Therefore, based on the results of this study, it can be concluded that the Flashcard Uno learning media with a combination of the Assembler Edu Application (augmented reality) is considered valid and relevant for use in the learning process.

خالصة

رحمة نبيلة 2025. تطوير تطبيق وسائط تعلم تطبيق حب التاريخ الإندونيسي (ACISI) في شكل بطاقات تعليمية مع ألعاب أونو على مادة التاريخ في الصف الرابع ميو هداية المبتدئين. المشرفة على الأطروحة، راتنا نوليناجا، ماجستير في التاريخ.

الكلمات المفتاحية وسائط التعلم، البطاقات التعليمية، تاريخ الممالك في إندونيسيا.

يعد استخدام وسائل التعلم إحدى الأدوات التي يستخدمها المعلمون في توصيل المواد التعليمية للطلاب تعتبر البطاقات التعليمية مع (ACISI) وسائل تعليمية بطاقة تعليمية أونو أو تطبيق حب التاريخ الإندونيسي إحدى الأدوات التي يمكن للمعلمين استخدامها في شرح مواد الدرس، وخاصة في تاريخ الممالك في Uno لعبة إندونيسيا للصف الرابع من المدرسة الابتدائية /المدرسة الابتدائية الإسلامية. يتم تقديم هذه الوسيلة التعليمية بشكل جذاب قدر الإمكان ومتكاملة مع ألعاب بسيطة لتسهيل شرح مادة التعلم وسيصبح التعلم أكثر إثارة للاهتمام.

،يهدف هذا البحث التنموي إلى شرح إجراءات تطوير وسائل التعلم باستخدام بطاقات أونو التعليمية وتحديد مستوى صلاحية الوسائل، ومعرفة نتائج تعلم الطلاب بعد وقبل استخدام وسائل التعلم، ويمكن أن يساعد في أنشطة التعلم في الصف الرابع في مدرسة مي نو هداية المبتدئون. يستخدم هذا النوع من البحث البحث والتطوير والذي يتكون من خمس مراحل وهي: مرحلة التحليل لتحديد احتياجات الطلاب ADDIE بنموذج (R&D) وخصائصهم، ومرحلة التصميم لتصميم شكل الوسائط التعليمية، ومرحلة التطوير لإنشاء الوسائط ودمجها مع تطبيق تعليمي للغة التجميع على غرار الواقع المعزز، فإن مرحلة التنفيذ هي اختبار الوسائط في الصف الرابع مي نو هداية المبتدعين ومرحلة التقييم لمعرفة مدى فعالية وإمكانية تطبيق وسائل التعلم. كان موضوع هذا البحث ٢٢ طالبًا من الصف الرابع في مدرسة مي نو هداية المبتدئة. تتضمن تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات المسبقة واللاحقة

تتمثل نتائج هذا البحث التنموي في منتجات وسائط تعليمية بطاقات تعليمية للعبة أونو مع مجموعة من تطبيقات برنامج تجميع تعليمي (الواقع المعزز (في مادة العلوم لتاريخ الممالك في إندونيسيا للصف الرابع من المدرسة الابتدائية /المدرسة الابتدائية الإسلامية. حصلت الوسائط المتقدمة على نتائج وسائط بنسبة %٩٣,٣ مع فئة قابلة للتنفيذ للغاية ونتائج التحقق من المواد بنسبة %٩٢ مع فئة قابلة للتنفيذ للغاية. وأظهرت نتائج تعلم الطلاب زيادة من متوسط %٥٣,٨ إلى %٧٩,٥ من خلال نتائج الاختبار المسبق والاختبار اللاحق. وأظهرت نتائج متوسط درجة بلغ ٠,٥٦ في الفئة المتوسطة. لذلك، وبناءً على نتائج هذه N-Gain اختبار التحليل باستخدام الدراسة، يمكن الاستنتاج أن وسيلة التعلم بطاقات تعليمية للعبة أونو مع الجمع بين تطبيق برنامج تجميع تعليمي الواقع المعزز تعتبر صالحة ومناسبة للاستخدام في عملية التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman mendasar kepada siswa tentang lingkungan alam, fenomena alam, serta aspek-aspek sosial yang terdapat dimasyarakat. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan sikap, keterampilan, serta pengetahuan siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan yang terkait dengan alam dan masyarakat di sekitarnya, serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara sinergis.¹

Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS adalah materi sejarah kerajaan di Indonesia. Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang sudah disusun atas penyelidikan- penyelidikan terdahulu yang dikuatkan dengan bukti yang nyata.² Dalam penyampaian materi pembelajaran, sejarah perlu disampaikan secara menarik supaya siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut. Berdasarkan hasil observasi saya pada hari senin, tanggal 19 Agustus 2024 jam 09.00 WIB di MI NU Hidayatul Mubtadi'in. Bapak Anto selaku wali kelas IV mengatakan bahwa siswa kurang minat belajar dengan bercerita dan menulis. Berdasarkan

¹ Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," *Metodik Didaktik* 18, no. 2 (January 31, 2023): 54–64, <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>.

² Titik Purni, "Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter," *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah* 2, no. 1 (April 18, 2023): 190–97, <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>.

pengalaman peneliti ketika melakukan asistensi mengajar disekolah tersebut siswa lebih senang belajar sambil bermain dibandingkan pembelajaran yang sederhana. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media pembelajaran yang menarik terhadap siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat, metode, dan teknik yang digunakan guru untuk menjalin komunikasi interaktif terhadap siswa. Tujuan dari adanya media pembelajaran ini adalah untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik serta memfokuskan perhatian siswa agar tetap konsentrasi terhadap pelajaran.³ Tidak terdapat media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk membuat inovasi media pembelajaran yang interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan Asistensi Mengajar disekolah tersebut, menyatakan bahwa siswa lebih suka belajar sambil bermain, hal tersebut terbukti ketika selesai belajar siswa selalu mengajak guru untuk bermain.

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran oleh peneliti adalah Flashcard dengan permainan Uno yang dikombinasikan dengan aplikasi Assemblr Edu. Flashcard adalah media pembelajaran yang berisikan informasi dan juga bergambar berbentuk persegi panjang atau dengan ukuran tertentu.⁴ Uno adalah sebuah permainan menggunakan kartu

³ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).

⁴ Novi Tri Utami, "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6, no. 01 (January 31, 2023): 43–52, <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>.

yang dimainkan oleh dua hingga sepuluh orang, tujuan dari permainan ini adalah untuk menghabiskan kartu yang ada ditangan mereka, kartu uno sendiri memiliki empat waran identik yaitu merah, kuning, hijau, biru, serta terdapat angka dan beberapa kartu khusus (kartu aksi). Aplikasi Assemblr Edu merupakan platform pendidikan yang memungkinkan guru, siswa, dan orangtua untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan mengusung konsep teknologi 3D dan Augmented Reality (AR). Flashcard Uno dengan aplikasi Assemblr Edu ini merupakan sebuah kartu kombinasi antar permainan uno dan aplikasi Assemblr Edu, yang dapat digunakan untuk bermain dan belajar.⁵

Pernyataan di atas didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran Flashcard Uno dengan aplikasi Assemblr Edu ini dapat diterapkan pada pembelajaran dikelas. Seperti skripsi yang ditulis oleh Annisa Mutma'inna yang ditulis tahun 2024 menunjukkan bahwa tingkat validitas media flashcard uno berbasis aplikasi assemblr edu pada materi tata nama senyawa adalah sebanyak 93% dan dapat dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan terdapat hasil 95% yang dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan.

Jurnal yang ditulis oleh Risda Lailul, M.Amin, Febriarsita Eka pada tahun 2024 menyatakan bahwa pembelajaran dengan assemblr edu berbasis augmented reality ini dapat meningkatkan hasil belajar pesertadidik.⁶ Jurnal

⁵ Muhamad Chairudin et al., "*Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS*," 2023.

⁶ Risda Lailul Yulfa Fitria, M Amin Hasan, and Febriarsita Eka Sasmita, "*Efektivitas Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Diferensiasi*

yang ditulis oleh Muhammad Taufik dan Arlien Karlina pada tahun 2020 menyatakan bahwa penggunaan media flashcard augmented reality efektif digunakan pada penugasan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan media GCL.⁷ Jurnal yang ditulis oleh Nabila Putri, Mohamad Faith, Cindy Alfi, dan Siti Rofiah pada tahun 2024 menyatakan bahwa validasi media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality dari ahli materi IPA sebesar 90%, ahli media pembelajaran 94%, dan respon dari guru 98%.⁸ Jurnal yang ditulis oleh Sardianto Markoso dan Agung Malsen pada tahun 2024 menyatakan bahwa penggunaan media flashcard digital berbantuan augmented reality pada materi efek Doppler dan polarisasi dinyatakan valid.⁹

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa flashcard berbasis augmented reality. Penelitian terdahulu memperkuat peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang peneliti buat yaitu Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) berupa flashcard dengan permainan Uno. Media pembelajaran yang dibuat peneliti diharapkan mampu menjadi solusi dalam permasalahan yang terjadi dan juga sebagai referensi peneliti lainya dalam mengembangkan media

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIS Thoriqussalam Sidoarjo 09 (2024).

⁷ Muhamad Taufik Hidayat and Arlien Karlina Yulianti, "The Effectiveness of Flashcard Augmented Reality Media and Game Chick Learn on the Ability to Memorize Vocabulary in English Primary School Students," *International Journal of Innovation* 11, no. 5 (2020).

⁸ Nabila Putri Lestari et al., "Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis augmented reality pada materi tata surya untuk meningkatkan self-efficacy" 4 (2024).

⁹ Sardianto Markos Siahaana and Agung Malsen Nugraha, "Development of Digital Flashcards Assisted by Augmented Reality on Doppler Effect and Polarization Material" 8, no. 1 (2024).

pembelajaran flashcard berbasis augmented reality. Media pembelajaran ini diterapkan pada siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadiin Kota Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penjelasan permasalahan yang disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in?
3. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan penjelasan konteks rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan pada media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in.

3. Mengetahui gambaran hasil belajar pada penggunaan media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in.

D. Manfaat Pengembangan

Terdapat manfaat pengembangan yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta mampu menambah refrensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat terhadap guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, mengenalkan kepada guru pembelajaran interaktif, serta menambah refrensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk bermain.

- b. Manfaat terhadap siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa lebih semangat dalam belajar, serta mempermudah siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang telah diterangkan.

c. Manfaat terhadap peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, serta referensi untuk penelitian lain supaya mempermudah jalannya penelitian media pembelajaran ACISI berupa flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia.

E. Asumsi Pengembangan

Terdapat asumsi pengembangan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran flashcard dirancang semaksimal mungkin dengan tampilan yang menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan senang dan dapat memahami materi yang telah disajikan dengan mudah.
2. Media pembelajaran flashcard dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan terhadap siswa.
3. Media pembelajaran flashcard dengan permainan uno dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah kerajaan Indonesia.

F. Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini terdapat keterbatasan pengembangan media pembelajaran ACISI berupa flashcard uno pada mata pelajaran sejarah kerajaan Indonesia sebagai berikut:

1. Media pembelajaran flashcard hanya memuat satu materi saja yaitu materi sejarah kerajaan diindonesia.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in kota Malang.

3. Pengembangan media ini digunakan untuk tahap uji coba terbatas disekolah, dan tidak sampai ketahap produksi masal.
4. Media pembelajaran ini membutuhkan hp dan juga koneksi internet dalam penggunaannya pada kartu berbarcode/qr.

G. Spesifikasi Produk

Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan berbentuk media pembelajaran flashcard augmented reality ini sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah berupa flashcard atau kartu yang telah dirancang semenarik mungkin dengan aplikasi canva dan juga aplikasi assemblr edu.
2. Dalam satu box terdapat 34 kartu, 3 kartu penjelasan, 16 kartu angka (angka 1 sampai 4), 14 kartu aksi (reverse, skip, plus one, wild) dan 1 kartu profil. Ukuran yang digunakan pada desain canva adalah 21 x 29,7 cm, sedangkan kartu yang dicetak memiliki ukuran 6 x 9,5 cm.
3. Warna yang terdapat pada kartu yaitu warna merah, kuning, hijau, biru, cream, putih, dan hitam. Kertas yang digunakan adalah art paper.
4. Terdapat dua type pada satu kartu yaitu type permainan dan type pembelajaran. Type permainan berupa kartu uno bergambar dan type pembelajaran berupa kartu berbarcode.
5. Aplikasi assemblr edu yang digunakan adalah assemblr edu barcode dengan memunculkan augmented reality. Untuk menscand barcode yang terdapat dikartu bisa menggunakan google lens atau dari aplikasi assemble edu.

H. Orisinalitas Pengembangan

Terdapat penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan penelitian ini sekaligus persamaan dan perbedaannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No	Nama Peneliti dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Annisa Mutma'inna, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard UNO Berbasis Aplikasi Assmblr Edu Pada Materi Tata Nama Senyawa", skripsi Uin Suka Riau, tahun 2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media flashcard 2. Mengembangkan media berbasis teknologi dengan aplikasi assmblr edu 3. Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media dijenjang SMA 2. Diterapkan dikelas XI 3. Fokus materi pembelajaran tentang tata nama senyawa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran flashcard dengan aplikasi assemblr edu 2. Metode pengembangan R&D dengan Model ADDIE 3. Fokus materi pelajaran tentang nama senyawa 4. Diterapkan disekolah menengah atas (SMA) kelas XI
2.	Risda Lailul, M.Amin, Febriarsita Eka, "Efektivitas Media Pembelajaran Assmblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Diferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIS Thoriqussalam Sidoarjo", Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Sunan Giri Surabaya, tahun 2024.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media flashcard 2. Mengembangkan media berbasis teknologi dengan aplikasi assmblr edu 3. Pengembangan media berada dijenjang sekolah dasar 4. Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus materi pembelajaran tentang kegiatan ekonomi 2. Diterapkan dikelas IV 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran flashcard dengan aplikasi assmblr edu 2. Metode pengembangan R&D dengan model ADDIE 3. Fokus materi pelajaran adalah kegiatan ekonomi 4. Diterapkan dijenjang sekolah dasar kelas IV

No	Nama Peneliti dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
3.	Muhammad Taufik dan Arlien Karlina, “The Effectiveness of Flashcard Augmented Reality Media and Game Chick Learn on the Ability to Memorize Vocabulary in English Primary School Students”, International Journal of Innovation, Creativity and Change, tahun 2020.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media flashcard 2. Mengembangkan media berbasis teknologi 3. Pengembangan media dijenjang sekolah dasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan pendekatan Quasi Experimental Design 2. Fokus materi pembelajaran tentang kosa kata bahasa inggris 3. Diterapkan dikelas II 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality 2. Metode penelitian komparatif dengan pendekatan Quasi Experimental Design 3. Fokus materi kosa kata bahasa inggris 4. Diterapkan dijenjang sekolah dasar kelas II
4.	Nabila Putri, Mohamad faith, Cindya Alfi, Siti Rofiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard berbasis Augmented Reality pada materi tata surya untuk meningkatkan self-efficacy”, jurnal Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, tahun 2024.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media flashcard 2. Mengembangkan media berbasis teknologi 3. Pengembangan media dijenjang sekolah dasar 4. Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus materi pembelajaran tentang tata surya 2. Diterapkan dikelas VI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality 2. Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE 3. Fokus materi tata surya 4. Diterapkan dijenjang sekolah dasar kelas VI
5.	Sardianto Markos dan Agung Malsen, “Development of Digital Flashcards Assisted by Augmented Reality on Doppler Effect and Polarization Material”, International Journal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media flashcard 2. Mengembangkan media berbasis teknologi 3. Menggunakan metode Research and 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media dijenjang SMA 2. Fokus materi pembelajaran tentang Efek Doppler 3. Model pengembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality 2. Menggunakan an metode R&D dengan model rowentree 3. Fokus materi efek doppler

No	Nama Peneliti dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
5.	of Artificial Intelegence Research	Development (Rnd)	yang digunakan adalah rowentree 4.Diterapkan dikelas XI	4. Diterapkan dijenjang SMA kelas XI

I. Definisi Istilah

Penulisan definisi istilah ini bertujuan untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman terhadap penelitian ini. Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Kerajaan Indonesia di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Muftadi’in”, maka definisi istilah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran, supaya terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Flashcard

Flashcard adalah media pembelajaran sederhana berbentuk kartu yang menyajikan sebuah informasi kepada penggunanya. Flashcard atau kartu dengan permainan uno yang dikombinasikan dengan augmented reality dengan memanfaatkan aplikasi canva, assmblr edu, dan microsoft word. Media pembelajaran ini bisa digunakan untuk bermain dan juga sebagai media pembelajaran atau kartu two in one.

3. Permainan Uno

Permainan Uno adalah permainan kartu berwarna yang dimainkan oleh tiga hingga sepuluh orang, dengan tujuan utama menghabiskan semua kartu yang dimiliki pemain. Kartu uno terdiri dari kartu angka dan kartu aksi, dengan warna identiknya merah, kuning, hijau, biru. Permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa.

4. Aplikasi Assemblr Edu

Assemblr Edu adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang menyajikan konten 3D dan 2D dengan augmented reality (AR). Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan elemen digital, seperti gambar, video, atau suara, dengan dunia nyata melalui perangkat seperti handphone.

5. Sejarah Kerajaan di Indonesia

Sejarah kerajaan di Indonesia merupakan cakupan materi dari mata pelajaran IPAS. IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang sebuah fakta, peristiwa, dan konsep yang berhubungan dengan permasalahan sosial. Sejarah merupakan peristiwa yang terjadi dimasa lampau dengan bukti nyata. Sejarah kerajaan adalah peristiwa bagaimana terjadinya sebuah kerajaan yang berdiri di Indonesia, sejarah kerajaan di Indonesia terbagi menjadi tiga corak yaitu kerajaan bercorak hindu, budha, dan islam.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditulis untuk menjelaskan pembahasan pada setiap bab penelitian, secara spesifik adalah sebagai berikut:

1. BAB I

Bab I menjelaskan pembahasan pendahuluan, berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat yang didapat dari penelitian ini. Selain itu penelitian ini juga membahas tentang asumsi penelitian, keterbatasan penelitian, spesifikasi produk penelitian yang dikembangkan, hasil perbandingan orisinalitas penelitian pengembangan, serta definisi istilah judul peneliti dan sistematika penulisan peneliti.

2. BAB II

Bab II menjelaskan kajian teori yang menjelaskan teori yang digunakan peneliti dalam skripsi dan pembahasannya. Di Bab II ini peneliti juga menghubungkan perspektif al qur'an yang digunakan pada penulisan penelitian pengembangan ini. Dan terdapat kerangka berfikir yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini.

3. BAB III

Bab III menjelaskan tentang metode dan model yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan. Terdapat model prosedur pengembangan yang digunakan serta uji produk media pembelajaran dan instrument pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti.

4. BAB IV

Bab IV menjelaskan hasil yang didapat peneliti dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang di uji cobakan disekolah. Bagaimana proses pengembangan peneliti, penyajian dan analisis uji produk yang dikembangkan peneliti serta revisi produk.

5. BAB V

Bab V ini menjelaskan pembahasan dari hasil penelitian pengembangan yang diterapkan disekolah. Serta hasil dari validasi produk media pengembangan.

6. BAB VI

Bab VI menjelaskan kesimpulan dari penelitian pengembangan dan juga saran yang dapat digunakan di masa mendatang untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Medius merupakan bahasa latin dari media yang mempunyai sebuah arti tengah, perantara, dan pengantar. Menurut Association of Education Comunication Technology (AECT) mendefinisi media adalah bentuk pengantar yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Newby mengatakan (channels of communication) atau media adalah sebuah saluran informasi. Adapun saluran komunikasi itu merupakan alat yang membawa dan mengantarkan pesan dari seorang individu ke individu lainnya. Media dapat berbentuk cetak seperti koran dan majalah, elektronik seperti televisi dan radio, maupun digital seperti situs web dan media sosial. Pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar sehingga mendapatkan pelajaran yang diinginkan.¹⁰ Dari pengertian diatas maka media diartikan sebagai alat atau sarana pengantar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pada penerima. Sedangkan pembelajaran merupakan proses atau usaha terencana yang dilakukan guru untuk membantu siswa dalam belajar dan menemukan minat bakat mereka. Dalam proses pemebelajaran guru

¹⁰ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018).

sebagai subjek pengajar untuk siswa, dan siswa sebagai subjek yang belajar.

Menurut Hamka, 2018 media pembelajaran adalah suatu alat berbentuk fisik ataupun non fisik yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa secara efektif dan efisien.¹¹ Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif.¹² Dengan demikian maka media pembelajaran merupakan alat yang bisa berbentuk fisik ataupun non-fisik, yang berfungsi untuk mendukung proses penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses mengajar untuk mempermudah proses pengajaran supaya lebih berhasil dan tepat sasaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sarana alat bantu guru dalam menyampaikan pelajaran, yang dapat memberikan pengalaman secara visual terhadap siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan juga memberikan pemahaman yang mudah dalam belajar. Fungsi lain media pembelajaran adalah untuk mempermudah guru mengajar, memberikan pengalaman yang lebih nyata terhadap siswa, menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga pembelajaran

¹¹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021).

¹² Ani Daniyati et al., "*Konsep Dasar Media Pembelajaran*," n.d.

tidak membosankan, dan membangkitkan dunia teori dengan dunia realitanya.¹³ Dari penjelasan diatas maka fungsi media pembelajaran sebagai sarana alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang membuat siswa lebih paham pada materi pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat manfaat media pembelajaran yang hampir sama dengan fungsinya yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena penyampaian materi dapat didengar dan dilihat secara visual, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena hal ini dapat menjadikan siswa dan guru menjalin komunikasi dari dua arah secara aktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi karena kebanyakan guru biasanya menghabiskan waktunya untuk menjelaskan materi sedangkan waktu untuk mengajar sangat terbatas, kualitas proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun karena media pembelajaran tidak membatasi waktu dan ruang.¹⁴

Adapun manfaat yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa termotivasi untuk belajar
- 2) Memberikan pengalaman yang nyata terhadap siswa

¹³ Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal* 2, no. 1 (2022).

¹⁴ Gunawan and Asnil Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri* (Sumatra Utara: Raja Grafindo Persada, 2019).

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman
- 4) Penggunaan bahan ajar akan lebih bermakna serta dapat dipahami oleh siswa
- 5) Memiliki variasi dalam mengajar supaya siswa tidak bosan
- 6) Megembangkan motivasi dan minat belajar siswa
- 7) Mengajak siswa untuk berfikir kongkrit
- 8) Memberikan pengalaman yang baru terhadap siswa¹⁵

d. Peran Media Pembelajaran

Pada hakikatnya media pembelajaran memiliki peran sebagai penyampaian pesan pembelajaran dari guru sebagai subjek dan siswa sebagai objek. Media pembelajaran juga memiliki peran khusus yaitu sebagai pemberi pemahaman konsep yang bersifat abstrak atau konsep yang masih sulit untuk dijelaskan kepada siswa, karena dalam pemahaman ini dibutuhkan suatu media untuk menjelaskannya seperti materi sejarah kerajaan atau pada sistem peredaran darah manusia. Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pembelajaran mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada guru ketika sedang belajar di luar kelas. Misalnya, melalui modul online, tutorial video, atau aplikasi pembelajaran, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Dalam hal ini guru dapat mengefektifkan tujuan pembelajaran secara optimal melalui media pembelajaran tersebut.¹⁶ Dengan demikian peran

¹⁵ Yolanda Febrita and Maria Ulfah, "*Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*," 2019.

¹⁶ Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri*.

media pembelajaran adalah sebagai sarana perantara penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa yang disampaikan dengan berbagai alat pembelajaran.

e. Ciri - Ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri-ciri dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely yaitu fixative property, manipulative pro-perty, distributive property. Dari ketiga ciri tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Ciri Fiksatif (fixative property)

Fiksatif ialah gambaran sebuah media yang memiliki kemampuan dalam merekam, menyimpan, merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa. Objek atau peristiwa yang telah direkam mempermudah dalam reproduksi kapan saja saat diperlukan. Dengan kata lain ciri fiksatif ini mengacu pada kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali informasi atau pesan. Media dapat digunakan untuk mendokumentasikan suatu materi sehingga dapat diakses kembali di lain waktu tanpa mengalami perubahan yang signifikan. Contohnya adalah buku, video, atau rekaman audio yang bisa digunakan berulang kali dalam proses pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif (manipulative pro perty)

Manipulatif merupakan transformasi dari suatu objek atau kejadian yang memiliki ciri manipulatif. Suatu kejadian yang terjadi dalam waktu beberapa hari yang disajikan kepada siswa dalam

waktu dua sampai tiga hari. Ciri yang mengacu pada kemampuan untuk mengubah, mengedit, atau memodifikasi suatu pesan atau informasi sesuai kebutuhan. Penggunaanya dapat menyesuaikan dengan materi pembelajaran supaya pembelajaran lebih efektif dan juga sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Contohnya pada penggunaan software pengeditan gambar, video, atau presentasi yang memungkinkan guru atau siswa untuk mengubah konten agar lebih menarik dan mudah dipahami.

3. Ciri Distributif (distributive property)

Distributive merupakan sebuah kejadian atau objek yang ditransportasikan melalui ruangan, diberikan kepada siswa melalui pengalaman yang relatif serupa dengan peristiwa tersebut. Dsistributif adalah kemampuan menyebarkan informasi atau pesan kepada siswa secara luas dalam waktu yang relatif singkat. Media yang dapat dijangkau secara efisien tanpa dibatasi ruang dan waktu. Contohnya adalah televisi, internet, video pembelajaran, dan platform e-learning yang memungkinkan materi disebarluaskan ke banyak siswa sekaligus.¹⁷

2. Flashcard

a. Pengertian Flashcard

Flashcard adalah sebuah kartu berbentuk persegi panjang dengan ukuran tertentu dalam bentuk kartu bergambar, kartu bergambar yang

¹⁷ cecep kustandi and daddy Darmawan, "*Pengembangan Media Pembelajaran*", cetakan pertama (Jakarta: Kencana, 2021).

menyampaikan sebuah informasi kepada seseorang. Riyana (2009:94) mendefinisikan flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang bergambar dengan ukuran 30x50cm¹⁸. sedangkan Febrianto mengatakan bahwa flashcard adalah sebuah media sederhana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan sederhana.¹⁹ Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa flashcard merupakan kartu dengan ukuran tertentu yang memiliki gambar, digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran sebagai media pembelajaran.

b. Karakteristik Flashcard

Pujiati mengatakan karakteristik flashcard memiliki tampilan huruf yang cukup besar dan warna yang mencolok dengan latar polos.²⁰ Flashcard digunakan untuk membantu menghafal informasi dengan cara berulang kali melihat pertanyaan dan mencoba mengingat jawabannya. Metode ini sering digunakan dalam proses belajar bahasa, menghafal fakta, atau persiapan ujian. Flashcard bisa berbentuk fisik (kartu kertas) atau digital (aplikasi atau perangkat lunak). Flashcard ini adalah media pembelajaran yang membantu siswa dalam mengingat dan mengkaji ulang materi pelajaran berupa

¹⁸ Rosananda Arnas Pradana and Agus Budi Santosa, "Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi" 09 (2020).

¹⁹ Sefty Okta Auliah As and Muhammad Faisal, "Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene," n.d.

²⁰ Rahel Ika Primadini Maryanto and Imanuel Adhitya Wulanata, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado," *PEDAGOGIA* 16, no. 3 (December 27, 2018): 305, <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>.

gambar, simbol-simbol, rumus, dan definisi atau istilah lainnya.

Terdapat karakteristik dari flashcard yaitu:

- 1) Ukuran yang digunakan biasanya 20x30 cm tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan kartu
- 2) Berisikan gambar sesuai dengan materi yang disajikan
- 3) Penggunaan flashcard dalam lingkup kecil yang berisikan tidak lebih dari 25 orang
- 4) Terdapat huruf, angka, gambar dan warna yang mencolok
- 5) Latar pada flashcard biasanya identik dengan warna yang polos dan kontras.²¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Flashcard

Flashcard merupakan alat bantu belajar yang populer karena kemudahan dan kemampuannya dalam meningkatkan daya ingat. Namun, seperti metode pembelajaran lainnya, flashcard tetap memiliki kelebihan dan kekurangan. Di satu sisi, flashcard efektif untuk memfasilitasi proses penghafalan dan mengulang materi secara singkat. Adapun kelebihan dari flashcard ini sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana saja, tidak memerlukan tempat yang besar untuk menyimpannya, dapat ditaruh disaku, serta dapat digunakan dimana saja didalam ruangan maupun pada luar ruangan.

²¹ Sisca Wulansari Saputri, "Pengenalannya sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris," *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (April 15, 2020): 56–61, <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>.

- 2) Praktis, dalam penggunaan dan pembuatannya flashcard tergolong media yang mudah dibuat, tidak memerlukan keahlian khusus dalam pembuatannya.
- 3) Mudah diingat, penyampaian pesan yang singkat dalam flashcard membuat siswa mudah mengingat yang disajikan dalam setiap kartu tersebut.
- 4) Menyenangkan, media flashcard merupakan media yang digunakan dengan cara bermain sehingga dapat menambah minat belajar siswa dan pembelajaran tidak berjalan dengan bosan.

Meskipun flashcard merupakan alat bantu belajar yang efektif untuk menghafal informasi secara cepat, tetapi flashcard juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman terhadap materi menjadi tidak sepenuhnya maksimal karena media hanya mengandalkan persepsi visual, yang kurang efektif untuk melibatkan keseluruhan aspek kepribadian manusia, sehingga pembahasan materi tersebut menjadi tidak lengkap.
- 2) Harus diiringi dengan permainan jika tidak maka pembelajaran akan menjadi membosankan.
- 3) Ukuran yang terlalu kecil.²²

3. Permainan Uno

Menurut Rohrig uno adalah sebuah kartu permainan keluarga yang memiliki aturan permainan yang mudah, sehingga dapat dimainkan

²² Putri Ratna Wati, "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I MI Brawijaya I Trowulan," n.d.

oleh siapapun dan dapat dimainkan oleh anak umur tuju tahun keatas.²³ Uno merupakan sebuah permainan menggunakan kartu yang dimainkan oleh dua hingga sepuluh orang, permainan uno sering dimainkan dari berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tujuan dari permainan uno adalah untuk menghabiskan kartu yang dipegang oleh pemain, permainan uno dilakukan dengan mensamakan angka atau warna yang terdapat pada kartu tersebut. Selain angka kartu uno juga memiliki simbol-simbol istilah seperti reserver, stop, dan plus. Dalam permainan ini kita memerlukan strategi dan juga taktik untu menang.²⁴ Selain dapat dimainkan dengan dua hingga sepuluh orang, uno dapat dimainkan orang sesuai dengan penerapan pengembangan media pembelajaran peneliti. Cara bermain kartu uno dengan cara membagi 3-4 kartu kesetiap pemain, pemain pertama dapat memulai permainan dan disusul pemain lainnya secara bergantian. Jika kartu yang dimiliki pemain tinggal satu maka pemain harus mengatakan “Uno” sebagai pertanda permainan akan selesai, dan ketika pemain hendak mengeluarkan kartu terakhir maka harus mengatakan “Uno Game”.

Flashcard uno adalah media pembelajaran sekaligus media permainan yang di gunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi

²³ Fidi Dwi Anita, Puji Siti Balkist, and Novi Andri Nurcahyono, “Kartu Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (January 26, 2022): 484–93, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1009>.

²⁴ Rahmi Aulya, Zulyusri Zulyusri, and Rahmawati Rahmawati, “Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (December 26, 2021): 421, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>.

materi pembelajaran. Terdapat dua bagian yaitu depan dan belakang, bagian depan berisikan informasi tentang materi pelajaran dan bagian belakang berisi permainan uno angka. Media permainan flashcard uno termasuk ke dalam media visual cetak dan multimedia, karena menggunakan cetakan dan teknologi augmented reality melalui aplikasi Assemblr Edu. Flashcard uno ini didesain dan dimodifikasi supaya dapat membantu siswa dalam mengingat tentang sejarah kerajaan di Indonesia. Flashcard Uno menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, sehingga bermanfaat untuk siswa yang ingin belajar sambil bermain.²⁵ Dari penjelasan di atas maka flashcard adalah media permainan pembelajaran, flashcard yang dapat membantu siswa dalam mengingat mata pelajaran dengan mudah dan memberikan pemahaman yang simple.

4. Aplikasi Assemblr Edu

a. Pengertian Aplikasi Assemblr Edu

Assemblr Edu adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang menyajikan konten tiga lapis (3D) dan augmented reality (AR) yang mengasikan dengan menggabungkan beberapa item. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran untuk siswa dengan menambahkan teks atau pertanyaan pada konten yang telah dibuat. Aplikasi assemblr edu menjadikan solusi pembelajaran interaktif karena dapat menarik perhatian siswa dalam belajar supaya dapat meningkatkan

²⁵ Meiva Dwi Harlin and Novanita Whindi Arini, "Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (September 13, 2023): 3027–38, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>.

hasil belajar. Assemblr Edu adalah platform pendidikan yang memberikan kesempatan terhadap guru dan juga siswa untuk membuat dan mengakses materi pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) dan 3D.²⁶ Dengan aplikasi Assemblr Edu, guru dapat merancang pengalaman belajar yang menarik dan imersif, membantu memvisualisasikan konsep belajar yang sulit dipahami kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan elemen digital, seperti gambar, video, atau suara, dengan dunia nyata melalui perangkat seperti smartphone ataupun tablet. Teknologi ini dapat membantu pengguna untuk melihat objek digital yang tampak seolah-olah berada di lingkungan fisik mereka. Augmented reality (AR) merupakan sebuah inovasi yang menghadirkan gambar 3D dan 2D. Terdapat dua type pada augmented reality yaitu marked based augmented reality, diperlukan kertas bergambar untuk dapat discan dan markerless augmented reality salah satu jenis yang sering dipakai tanpa perlu kertas gambar untuk discan. AR memiliki banyak aplikasi di berbagai bidang, seperti pendidikan, medis, hiburan, dan industri, di mana teknologi ini digunakan untuk visualisasi data, pelatihan, pemasaran, dan banyak lagi. Dalam dunia pendidikan augmented reality

²⁶ Desi Ratna Sari and Sheila Febriani Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Platform Assemblr Edu Pada Materi Pajak Pertambahan Nilai” 4, no. 3 (2024).

dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas materi-materi yang sulit dimengerti.²⁷

Aplikasi assemblr edu berbasis augmented reality ini tidak jauh berbeda dengan aplikasi atau media lainnya, augmented reality juga memiliki kekurangan dan kelebihan diantaranya sebagai berikut:

b. Kelebihan Aplikasi Assemblr Edu

- 1) Menciptakan pengalaman Pengguna yang Imersif, AR menciptakan pengalaman yang mendalam dan menarik dengan menggabungkan dunia nyata dan elemen digital, yang dapat meningkatkan daya tarik suatu produk atau layanan, terutama dalam pemasaran.
- 2) Visualisasi yang lebih baik, dalam bidang seperti pendidikan dan pelatihan, AR memungkinkan visualisasi konsep yang kompleks dalam bentuk 3D, membantu memberikan pemahaman yang lebih baik dari pada menggunakan metode pembelajaran tradisional.
- 3) Menjadikan pembelajaran lebih interaktif, dalam hal ini guru melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar melalui penggunaan teknologi, aktivitas praktis, atau diskusi. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga ikut berkontribusi, berinteraksi dengan materi, guru, dan sesama siswa.
- 4) Penggunaanya lebih efektif, penggunaan yang efektif merupakan pemanfaatan pada sumber daya, waktu, dan tenaga secara optimal

²⁷ Dinda Puspita Nilamsari and Ika Parma Dewi, "Rancang Bangun Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 11, no. 1 (March 1, 2023): 96, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i1.121759>.

dalam mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan efisiensi dan minimalisasi pemborosan.

c. Kekurangan Aplikasi Assemblr Edu

- 1) Aksesibilitas Terbatas, tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat yang mendukung AR, seperti smartphone atau tablet yang canggih. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan digital di antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak.
- 2) Ketergantungan pada Teknologi, penggunaan AR dalam pembelajaran dapat membuat siswa terlalu bergantung pada teknologi, yang bisa mengurangi interaksi sosial dan keterampilan belajar tradisional, seperti membaca buku teks dan mencatat.

5. Materi Sejarah Kerajaan Di Indonesia

a. Mata Pelajaran IPAS

Sejarah kerajaan merupakan materi pembelajaran yang masuk kedalam mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai dengan kurikulum sekarang yaitu kurikulum merdeka. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman yang terpadu mengenai ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial pada tingkat sekolah dasar. Tujuan mata pelajaran IPAS adalah untuk menarik rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena dan peduli terhadap semesta alam yang ada kaitanya dengan manusia.²⁸ Adapun tujuan utamanya adalah

²⁸ *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, n.d.

untuk mengintegrasikan pemahaman tentang dunia fisik (IPA) dan dunia sosial (IPS) sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan manusia dalam konteks sehari-hari.²⁹

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang mengkaji tentang sebuah peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial yang kemudian dapat menjadikan warga negara yang bertanggung jawab. Susanti (2018) berpendapat bahwa hakikat ips adalah sebagai pembinaan makhluk sosial yang memiliki sikap rasional, bertanggung jawab, dan rasa sosial yang tinggi terhadap nilai luhur bangsa. Maka dapat disimpulkan IPS adalah ilmu yang bertujuan untuk mendidik siswa untuk mengembangkan konsep berfikir berdasarkan rasa sosial yang tinggi serta memiliki rasa tanggung jawab, rasional, dan peduli terhadap nilai leluhur.

IPS juga menjelaskan pengetahuan tentang aspek-aspek sosial dari kehidupan manusia, termasuk interaksi antar individu, kelompok, masyarakat, serta hubungan manusia dengan lingkungan sosial dan lingkungannya. IPS mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial untuk memahami fenomena sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat. Cakupan pelajaran IPS meliputi sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan politik. Tujuan dari

²⁹ Atikah Dewi Anggita et al., "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SD N Panggung Lor," *INVENTA* 7, no. 1 (March 27, 2023): 78–84, <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.

pembelajaran IPS ini adalah untuk memahami kultur masyarakat, membangun kesadaran sosial, dan mengembangkan keterampilan sosial. Adapun karakteristik dari pembelajaran IPS sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan ilmu yang memiliki banyak sumber seperti sejarah, geografi, sosiologi, politik, ekonomi dan kewarganegaraan.
- 2) Kompetensi dasar dan standar kompetensi dapat diambil dari struktur keilmuan sejarah, ekonomi, sosiologi, dan geografi yang kemudian dijadikan satu dalam satu tema yang menarik.³⁰

Kurikulum merdeka pada fase b kelas 4 sd memiliki elemen kunci yang digunakan seperti Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan juga penggunaan modul ajar dalam proses pembelajaran. Adapun CP dan TP dari mata pelajaran IPAS yang dikhususkan pada materi cerita tentang daerahku sebagai berikut:

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Indikator

Capaian Pembelajaran
Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam dilingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

³⁰ Suhelayanti, Syamsiah, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, pertama (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

Capaian Pembelajaran
<p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.</p> <p>Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta lokal konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>
Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menyebutkan kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia serta peninggalan kerajaan di Indonesia. 2. Siswa mampu menjelaskan perbedaan karakteristik kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia serta memunculkan faktor-faktor yang mempengaruhi penyebaran Islam di Indonesia. 3. Siswa mampu menentukan ciri-ciri kerajaan bercorak Buddha di Indonesia. 4. Siswa mampu menganalisis karakteristik kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia serta memberikan nilai sejarah dan relevansi peninggalan bersejarah, seperti candi, bagi kehidupan masyarakat modern.

Capaian pembelajaran diatas merupakan CP dari seluruh mata pelajaran IPAS, tetapi peneliti hanya mengambil bagian yang sesuai

dengan mata pelajaran sejarah yaitu “Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini”. Dari CP diatas maka dapat dijabarkan tujuan pembelajaran yang telah dituliskan diatas, tujuan pembelajaran tersebut dibuat dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan diatas.

b. Sejarah

Sejarah pada dasarnya berkaitan erat dengan kejadian-kejadian penting yang dialami manusia di masa yang telah berlalu. Sejarah sebagai peristiwa yang dikatakan oleh Sobana H (2015) merupakan (*history as past actuality*) proses sejarah dalam aktualitasnya. Sejarah sebagai kisah (*history as written*) dikisahkan secara tertulis berdasarkan fakta hasil penelitian. Sejarah sebagai ilmu mencakup berbagai tahapan dalam penelitian historis, sehingga memiliki sifat yang ilmiah.³¹ Dari pengertian diatas maka sejarah merupakan kajian tentang peristiwa penting yang terjadi di masa lalu dan dialami oleh manusia. Sejarah dapat dipahami dalam tiga bentuk yaitu sebagai peristiwa nyata yang terjadi (*history as past actuality*), sebagai kisah yang ditulis berdasarkan fakta penelitian (*history as written*), dan sebagai ilmu yang bersifat ilmiah karena melalui tahapan penelitian historis.

³¹ Yussi Martha, Durratus Sa'diyah, and Habib Maulana, “*Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran,*” n.d.

Sejarah juga memiliki makna dasar seperti peristiwa, kejadian, dan aktivitas manusia yang terjadi dimasa lampau. Dalam ilmu pendidikan sejarah memiliki pengertian sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa dimasa lampau, terutama yang berkaitan dengan perkembangan manusia, masyarakat, dan peradaban. Sejarah berfokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data dari masa lalu untuk memahami bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut terjadi, apa yang menyebabkan mereka, serta dampak dan pengaruhnya terhadap perkembangan zaman hingga saat ini.³² Maka sejarah dapat didefinisikan sebagai peristiwa yang terjadi dimasa lampau yang benar adanya.

Terdapat manfaat dan tujuan dari mempelajari sejarah. Manfaat mempelajari sejarah adalah memperluas wawasan dan memberikan perspektif serta pedoman tentang perkembangan selanjutnya, sesuai dengan pandangan Dr. supaya kita lebih berhati-hati agar kejadian dimasa lampau tidak akan terjadi lagi. Tujuan dari mempelajari sejarah adalah mengetahui lintas peristiwa, mengetahui tokoh dan tempat bersejarah, mengetahui dan memahami peninggalan bersejarah, mengambil hikma dari pelajaran sejarah, meneladani kisah baik tokoh-tokoh pada zaman dulu.³³ Dapat disimpulkan bahwa mempelajari sejarah memiliki manfaat dalam memperluas wawasan serta memberikan pedoman untuk perkembangan dimasa

³² Solihah Sumanti, *Sejarah Peradaban Islam*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2024).

³³ Dwi Muthia Ridha Lubis et al., "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Islamic Education* 1, no. 2 (October 31, 2021): 68–73, <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>.

depan supaya tidak mengulangi kesalahan yang sama. Tujuannya adalah memahami peristiwa, tokoh, tempat, dan peninggalan bersejarah, serta mengambil hikmah dan meneladani kisah tokoh-tokoh di masa lalu.

c. Kerajaan di Indonesia

Sejarah kerajaan di Indonesia sangat panjang dan kompleks, mencakup berbagai periode, dari zaman prasejarah hingga penjajahan dan kemerdekaan. Terdapat kerajaan yang berkembang di Indonesia yang sudah dipengaruhi dengan tiga corak budaya yaitu hindu, budha, dan juga islam sebagai berikut:³⁴

1) Kerajaan Hindu

Hindu-budha masuk ke Indonesia melalui pedagang india dan para pendeta brahmana, setelah itu mulailah terdapat kerajaan-kerajaan hindu-budha di Indonesia. Kerajaan bercorak hindu meliputi kerajaan kutai, tarumanegara, kalingga, mataram, kediri, singosari, majapahit. Kerajaan bercorak budha meliputi kerajaan sriwijaya dan mataram.³⁵ Kerajaan hindu-budha ini hampir memiliki kesamaan yaitu dibawa oleh pedagang india, sistem kepercayaan ada pada dewa, kemiripan kuil dan penggambaran dewa yang hampir mirip. Berikut adalah kerajaan bercorak hindu:

³⁴ Amalia Fitri, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, Pertama (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, 2021).128

³⁵ Ari Pudjiastuti et al., *Bupena Merdeka*, 2022.110

a) Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai adalah kerajaan bercorak Hindu yang tertua di Indonesia berkembang di wilayah Kalimantan Timur daerah Muarakaman tepi sungai Mahakam yang menjadi strategis untuk jalur perdagangan Cina dan India. Berdiri sekitar abad ke 400 Masehi. Terdapat raja – raja yang terkenal pada zaman itu yaitu Kudunga, merupakan raja pertama kerajaan kutai.³⁶ Kudungga masih berbudaya Indonesia barulah pengaruh Hindu masuk ke wilayahnya dan saat itu kudunga belum memeluk agam hindu. Kemudian pada masa putranya Aswawarman menjadi seorang hindu, Asmawarman merupakan raja ke dua setelah kudunga. Kemudian setelah itu tahta kerajaan dilanjutkan oleh anak Raja Aswawarman yaitu Mulawarman. Keberadaan kerajaan Kutai diketahui ditemukannya prasasti berbentuk yupa atau tiang batu berjumlah 7 buah dan batu bertuliskan huruf Pallawa.

b) Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara adalah salah satu kerajaan tertua kedua di Indonesia yang berada di wilayah Jawa Barat berdiri sekitar abad ke 450 Masehi. Kerajaan ini didirikan oleh Raja Purnawarman, penguasa yang terkenal dan tercatat

³⁶ Muhammad Sarip, “Kajian Etimologis Kerajaan (Kutai) Martapura di Muara Kaman, Kalimantan Timur,” *Yupa: Historical Studies Journal* 4, no. 2 (December 31, 2020): 50–61, <https://doi.org/10.30872/yupa.v4i2.264>.

dalam beberapa prasasti bersejarah. Tarumanegara dikenal sebagai kerajaan Hindu yang menganut agama Hindu aliran Wisnu, dan memiliki hubungan dengan peradaban India, seperti terlihat dari nama raja dan praktik keagamaan yang mereka anut. Prasasti-prasasti yang ditemukan, seperti Prasasti dengan bentuk tugu batu yang bertuliskan huruf Pallawa. Purnawarman dikenal sebagai raja yang membangun banyak infrastruktur, termasuk saluran irigasi dan jalan, yang penting bagi pertanian dan perdagangan di wilayah tersebut. Kerajaan ini berperan penting dalam perkembangan peradaban dan budaya awal di Nusantara, sebelum pengaruh kerajaan-kerajaan besar lainnya seperti Sriwijaya.³⁷

c) Kerajaan Kalingga

Kerajaan Kalingga adalah kerajaan bercorak Hindu-Buddha diperkirakan berdiri pada abad ke-6 Masehi di wilayah Jawa Tengah, terutama di pesisir utara. Kerajaan ini dikenal melalui berbagai sumber, termasuk catatan sejarah Cina dan legenda lokal. Penguasa yang paling terkenal dari Kalingga adalah Ratu Shima,³⁸ seorang ratu yang dikenal karena pemerintahannya yang adil dan tegas dalam menegakkan hukum. Kalingga diperkirakan memiliki hubungan dagang yang kuat dengan India dan Cina.

³⁷ Veni Rosfenti, *Sejarah Indonesia* (Bekasi, 2020).

³⁸ Fitri, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*.129

Meskipun informasi tentang Kalingga terbatas, kerajaan ini dianggap penting dalam sejarah awal Indonesia karena turut membentuk fondasi kebudayaan dan keagamaan di Jawa sebelum munculnya kerajaan-kerajaan besar seperti Mataram Kuno. Prasasti peninggalan kerajaan kalingga berupa Prasasti Tukmas, Prasasti Sojomertol, Candi Buprah.³⁹

d) Kerajaan Mataram Hindu

Kerajaan Mataram Hindu adalah kerajaan Hindu yang berdiri di Jawa Tengah, Indonesia, sekitar abad ke-8 hingga 10. Kerajaan ini dikenal juga sebagai Kerajaan Medang dan didirikan oleh Raja Sanjaya pada tahun 730.⁴⁰ Ibu kota Mataram terletak di wilayah Mataram Kuno, yang saat ini berada di sekitar Yogyakarta dan Jawa Tengah. Kerajaan Mataram Hindu berkembang menjadi pusat kebudayaan dan agama Hindu di Jawa, dengan masyarakat yang juga memiliki pengaruh dari agama Buddha. Pada masa jayanya, kerajaan ini berhasil membangun berbagai candi besar yang megah, seperti Candi Prambanan dan Candi Dieng. Dua dinasti utama yang memerintah kerajaan ini adalah Dinasti Sanjaya yang beragama Hindu dan Dinasti Syailendra yang beragama Buddha. Kerajaan ini mulai melemah pada abad ke-10 karena serangan dari kerajaan-kerajaan lain serta bencana alam, seperti letusan gunung berapi, yang memaksa

³⁹ Rosfenti, *Sejarah Indonesia*.

⁴⁰ Pudjiastuti et al., *Bupena Merdeka*.110

pusat kekuasaan kerajaan pindah ke Jawa Timur, menandai akhir dari era Mataram Kuno di Jawa Tengah. Salah satu peninggalan penting dari masa Mataram Hindu adalah candi-candi yang megah, termasuk Candi Prambanan yang dibangun oleh dinasti penerusnya.⁴¹

e) Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri adalah kerajaan Hindu yang ada di Jawa Timur, Indonesia, sekitar abad ke-11 hingga ke-13 atau sekitar tahun 1117 Masehi.⁴² Kerajaan ini merupakan penerus Kerajaan Kahuripan dan didirikan oleh Raja Airlangga. Setelah membagi wilayahnya untuk kedua putranya, Kediri menjadi salah satu dari dua kerajaan yang terbentuk (satunya adalah Janggala). Ibu kota Kerajaan Kediri berada di Daha Kediri. Kerajaan Kediri mencapai puncak kejayaan di bawah pemerintahan Raja Jayabaya, yang dikenal sebagai raja yang adil dan bijaksana. Kediri terkenal sebagai pusat perdagangan dan kebudayaan, serta berkembang pesat pada bidang sastra, dengan banyak karya sastra Jawa Kuno yang dihasilkan pada masa ini. Namun, Kediri akhirnya runtuh dan ditaklukkan oleh Kerajaan Singasari pada akhir abad ke-13. Adapun peninggalan kerajaan Kediri berupa Prasasti Padlegan, prarasti

⁴¹ Rosfenti, *Sejarah Indonesia*.37

⁴² Pudjiastuti et al., *Bupena Merdeka*.111

Mahaksubya, Kitab-kitab karya Mpu Panuluh dan Mpu Sedah.⁴³

f) Kerajaan Singosari

Kerajaan Singasari adalah kerajaan Hindu-Buddha yang berdiri di Jawa Timur, sekitar tahun 1222 hingga 1292. Kerajaan yang didirikan oleh Ken Arok setelah mengalahkan Kerajaan Tumapel (bagian dari Kerajaan Kediri). Ibu kota Kerajaan Singasari terletak di Tumapel (sekarang wilayah Malang). Singasari mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Raja Kertanegara (1268– 1292), yang dikenal sebagai raja terakhir dan paling terkenal dari Singasari. Kertanegara berusaha memperluas wilayah kekuasaannya dengan melakukan ekspedisi Pamalayu ke Sumatra untuk melawan Kerajaan Sriwijaya dan menyatukan Nusantara. Namun, pada tahun 1292, kerajaan ini runtuh akibat serangan Jayakatwang, raja Kediri yang ingin membalas kekalahan leluhurnya, yang akhirnya menyebabkan berdirinya Kerajaan Majapahit. Adapun peninggalan kerajaan singosari berupa Candi Jago, Candi Singosari, Candi Kagenengan.

g) Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha yang berdiri di Jawa Timur, dari sekitar tahun 1292 hingga

⁴³ Rosfenti, *Sejarah Indonesia*.42

akhir abad ke-15. Didirikan oleh Raden Wijaya setelah berhasil mengalahkan pasukan Mongol dari Dinasti Yuan. Puncak kejayaan Majapahit terjadi pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk (1350–1389) yang didampingi mahapatih Gajah Mada. Di bawah Gajah Mada, Majapahit berhasil menyatukan banyak wilayah di Nusantara, termasuk sebagian besar wilayah Indonesia, Semenanjung Malaya, dan sebagian Filipina, melalui Sumpah Palapa. Majapahit juga menjadi pusat perdagangan dan kebudayaan, dengan ekonomi yang kuat dan perkembangan seni, sastra, serta arsitektur. Namun, setelah Hayam Wuruk dan Gajah Mada, Majapahit meninggal maka terjadilah kemunduran akibat konflik internal dan serangan dari kerajaan lain, hingga akhirnya runtuh pada akhir abad ke-15, yang menandai akhir dari kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara. Adapun peninggalan kerajaan majapahit berupa Candi Penataran, Candi Tikus, dan Candi Sumber.⁴⁴

2) Kerajaan Budha

a) Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya adalah kerajaan maritim bercorak Buddha yang berdiri dari sekitar abad ke-6 hingga ke-13 di Sumatra, Indonesia, dengan pusat kekuasaannya berada di sekitar Palembang saat ini. Sriwijaya dikenal sebagai

⁴⁴ Rosfenti.47

kerajaan maritim terbesar di Asia Tenggara yang menguasai jalur perdagangan di Selat Malaka dan Laut Cina Selatan, menjadikannya pusat perdagangan dan pelayaran internasional. Raja yang pernah memerintah kerajaan sriwijaya adalah Balaputeradewa, Sri Sangrama Wijaya. Pada puncak kejayaannya, Sriwijaya memiliki wilayah kekuasaan yang luas, meliputi Sumatra, Semenanjung Malaya, Jawa Barat, hingga sebagian Kalimantan dan Thailand selatan.

Kerajaan ini juga menjadi pusat penyebaran agama Buddha di Asia Tenggara dan memiliki hubungan erat dengan pusat-pusat agama Buddha di India, terutama Nalanda. Pada abad 11 M Sriwijaya mulai mengalami kemunduran akibat serangan dari Kerajaan Chola dari India dan persaingan dengan kerajaan lain di Nusantara. Pada abad ke-13, Sriwijaya kehilangan dominasinya dan akhirnya runtuh, yang kemudian mengakhiri masa kejayaannya sebagai kerajaan maritim terbesar di Asia Tenggara. Adapun peninggalan kerajaan sriwijaya berupa Candi Muara Takus, Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Talang Tuo, Prasasti Telaga Batu.⁴⁵

b) Kerajaan Mataram Budha

Kerajaan Mataram Buddha, yang sering disebut sebagai bagian dari Kerajaan Medang atau Kerajaan Mataram Kuno,

⁴⁵ Rosfenti.30

adalah kerajaan yang berkembang di Jawa Tengah pada periode sekitar abad ke-7 sekitar tahun 750 Masehi.⁴⁶ Kerajaan ini dipimpin oleh Dinasti Syailendra, yang dikenal sebagai penganut agama Buddha Mahayana. Adapun raja yang pernah memerintah yaitu Bhanu, Wisnu, Indra, Samaratungga. Pada masa kejayaannya, Dinasti Syailendra membangun banyak candi Buddha yang megah dan monumental, dengan Candi Borobudur sebagai salah satu hasil karya arsitektur terbesar dan paling terkenal di dunia. Selain Candi Borobudur, Dinasti Syailendra juga membangun candi lainnya seperti Candi Mendut dan Candi Pawon. Kerajaan Mataram Buddha memiliki hubungan erat dengan kerajaan lain di Asia Tenggara dan India, baik dalam hal perdagangan maupun budaya. Namun, pada akhir abad ke-9, Dinasti Syailendra mengalami penurunan kekuasaan dan akhirnya digantikan oleh Dinasti Sanjaya, yang menganut agama Hindu, sehingga mengakhiri dominasi pengaruh Buddha di wilayah Mataram Kuno.⁴⁷

3) Kerajaan Islam

Sejarah masuknya Islam ke Indonesia berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perdagangan, dakwah, politik, perkawinan, pendidikan, kesenian, tasawuf serta interaksi budaya dengan dunia Islam di

⁴⁶ Pudjiastuti et al., *Bupena Merdeka*.112

⁴⁷ Rosfenti, *Sejarah Indonesia*.40

kawasan Asia. Penyebaran Islam di Indonesia berlangsung secara damai dan bertahap. Islam dapat diterima secara luas oleh masyarakat setempat karena pendekatan yang toleran dan adaptif terhadap budaya lokal. Hingga saat ini, Islam menjadi agama mayoritas di Indonesia dan memainkan peran penting dalam sejarah dan perkembangan budaya di Nusantara.⁴⁸

Berikut adalah kerajaan bercorak Islam:

a) Kerajaan Samudra Pasai

Kerajaan Samudra Pasai adalah kerajaan Islam pertama di Indonesia yang berdiri abad ke 13, terletak di pesisir utara Sumatra, dekat dengan kota Lhokseumawe saat ini. Kerajaan yang didirikan oleh Sultan Malik Al Salih sekitar tahun 1267. Terdapat beberapa raja yang terkenal yaitu Sultan Malik As-Salih, Sultan Malik At-Tahir, Sultan Ahmad. Samudra Pasai berkembang pesat sebagai pusat perdagangan dan penyebaran agama Islam di Asia Tenggara karena lokasinya strategis di jalur perdagangan internasional antara India dan Cina.

Kerajaan ini terkenal sebagai produsen dan pengeksport lada, serta menjadi pelabuhan persinggahan bagi pedagang dari Arab, Persia, India, dan Cina. Pada puncak kejayaannya, Samudra Pasai menjadi pusat kegiatan ekonomi, keagamaan, dan intelektual Islam. Namun, pada

⁴⁸ Abdul Mujib, *“Sejarah Masuknya Islam Dan Keragaman Kebudayaan Islam Di Indonesia,”* n.d.

abad ke-16, kerajaan ini mengalami kemunduran akibat dari serangan Kerajaan Aceh dan persaingan perdagangan di Selat Malaka, yang akhirnya menyebabkan runtuhnya Samudra Pasai.⁴⁹ Adapun peninggalan bersejarah pada masa kerajaan Samudra pasai yaitu Batu Nisan Makam Sultan Malik As-Salih, Lonceng Cakra Donya.

b) Kerajaan Aceh

Kerajaan Aceh, atau Kesultanan Aceh Darussalam, adalah kerajaan Islam yang berdiri pada awal abad ke-15 di ujung utara Pulau Sumatra. Didirikan oleh Sultan Ali Mughayat Syah pada tahun 1514, Aceh berkembang pesat menjadi salah satu kerajaan Islam terkuat dan terkaya di Asia Tenggara. Terdapat beberapa raja yang terkenal yaitu Ali Mughayat, Salahuddin, Alauddin Riayat Syah, Sultan Iskandar Muda I, Iskandar Tsani (Sultan Iskandar Muda II). Pada puncak kejayaannya, terutama di bawah pemerintahan Sultan Iskandar Muda (1607–1636), Aceh berhasil memperluas wilayah kekuasaannya hingga ke sebagian besar Sumatra dan Semenanjung Malaya.

Aceh menjadi pusat perdagangan rempah-rempah, terutama lada, dan menjalin hubungan serta perdagangan dengan berbagai negara seperti Kesultanan Ottoman, India, dan Timur Tengah. Aceh terkenal dengan pusat penyebaran

⁴⁹ Aulia Dinan Muhammad Dzakiyy and Muhammad Farhan Febrian, “*Sejarah Kerajaan Samudera Pasai di Indonesia*,” 2024.

dan pembelajaran agama Islam di Nusantara, dengan banyak ulama dan cendekiawan yang menghasilkan karya-karya penting. Namun, setelah masa kejayaan Iskandar Muda, kerajaan aceh mulai mengalami kemunduran akibat terjadinya konflik internal, serangan dari Belanda, dan persaingan perdagangan, hingga akhirnya resmi berakhir ketika Belanda berhasil menguasainya pada tahun 1904. Adapun peninggalan bersejarah kerajaan aceh yaitu Darussalam, makam sultan muda I.

c) Kerajaan Demak

Kerajaan Demak adalah kerajaan Islam pertama dan salah satu yang terkuat di Pulau Jawa berdiri pada awal abad ke-16, sekitar tahun 1400 masehi. Didirikan oleh Raden Patah, seorang keturunan Majapahit yang memeluk Islam, Demak menjadi pusat penyebaran agama Islam di Jawa dan sekitarnya. Pada masa kejayaannya, terutama di bawah kepemimpinan Sultan Trenggana (1521– 1546), Demak berhasil memperluas pengaruhnya ke berbagai wilayah di Jawa, termasuk Banten, Cirebon, dan sebagian wilayah Kalimantan. Kerajaan ini juga dikenal sebagai kekuatan maritim yang kuat, yang sering berperang melawan Portugis di Malaka dan kerajaan-kerajaan lain yang mengancam wilayahnya. Terdapat beberapa raja di kerajaan demak yaitu

Raden Patah, Adipati Unus, Sultan Trenggono, Pangeran Hadiwijaya.⁵⁰

Demak memainkan peran penting dalam proses Islamisasi di Nusantara dan dikenal dengan Masjid Agung Demak merupakan salah satu masjid tertua di Indonesia. Setelah wafatnya Sultan Trenggana, Kerajaan Demak mengalami konflik internal dan akhirnya runtuh pada tahun 1554, digantikan oleh Kerajaan Pajang yang didirikan oleh Jaka Tingkir. Terdapat peninggalan kerajaan demak yaitu Masjid Agung Demak, Saka Tatal (tiang utama masjid), Bedug dan Kentongan.

d) Kerajaan Banten

Kerajaan Banten adalah kerajaan Islam yang berdiri abad ke-16 hingga ke-19 Serang Banten wilayah barat Pulau Jawa, Indonesia. Kerajaan ini didirikan oleh Sultan Maulana Hasanuddin, putra Sunan Gunung Jati, sekitar tahun 1526 setelah berhasil merebut sunda kelapa dari Kerajaan Pajajaran.⁵¹ Banten berkembang pesat sebagai pusat perdagangan internasional yang strategis, terutama dalam perdagangan lada, yang menarik pedagang Arab, Persia, Cina, India, dan Eropa. Pada puncak kejayaannya, terutama di bawah pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa (1651-682),

⁵⁰ Nur Afidah, "Perkembangan Islam pada Masa Kerajaan Demak," *Jurnal Studi Islam dan Kemuhammadiyah (JASIKA)* 1, no. 1 (March 30, 2021): 64–76, <https://doi.org/10.18196/jasika.v1i1.6>.

⁵¹ Fitri, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*.114

Banten menjadi salah satu kerajaan terkuat di Nusantara dan memiliki wilayah kekuasaan yang meliputi Lampung, wilayah pesisir Sumatra, dan sebagian Jawa Barat.

Terdapat beberapa raja yang pernah memerintah yaitu Sultan Hasanuddin, Syekh Maulana Yusuf, Sultan Ageng Tirtayasa. Namun, Kerajaan Banten mengalami kemunduran akibat konflik internal, persaingan dengan VOC (Belanda), dan penaklukan oleh Belanda pada akhir abad ke-17. Pada tahun 1813, kerajaan ini resmi dihapus oleh pemerintah Belanda, menandai berakhirnya kekuasaan Kerajaan Banten. Adapun peninggalan bersejarah kerajaan Banten yaitu Masjid Banten, dan Benteng.⁵²

e) Kerajaan Ternate

Kerajaan Ternate adalah kerajaan Islam yang berdiri di Maluku Utara sekitar abad ke-15. Sebagai salah satu dari empat kerajaan besar di Maluku. Ternate mencapai puncak kejayaannya pada abad 16 dan 17 dan dikenal sebagai salah satu produsen cengkeh terbesar di dunia. Kerajaan Ternate memainkan peran penting dalam perdagangan rempah-rempah internasional, yang menarik minat pedagang dari Arab, Cina, India, dan Eropa. Pada masa pemerintahan Sultan Baabullah (1570– 1583), Ternate mencapai puncak

⁵² Ika Rifqiawati et al., “*Riwayat bangunan bersejarah sebagai peninggalan masa kesultanan Banten*,” *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA* 13, no. 2 (July 29, 2023): 145–62, <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i2.14491>.

kekuasaannya dan berhasil mengusir Portugis dari benteng mereka, menjadikan Ternate sebagai kerajaan paling kuat di wilayah timur Nusantara.

Terdapat beberapa raja yang pernah memerintah pada yaitu Sultan Zaenal Abidin, Sultan Khairun, Alauddin Riayat Syah, Sultan Baabullah. Kerajaan Ternate sering berkonflik dengan saingannya, Kerajaan Tidore, tetapi keduanya juga bersekutu melawan kolonialisme Eropa, terutama Portugis dan kemudian Belanda (VOC). Meskipun pengaruhnya mulai menurun akibat intervensi VOC, Ternate tetap mempertahankan eksistensinya hingga akhirnya menjadi bagian dari wilayah 36rgument Belanda pada abad ke-19. Adapun peninggalan bersejarah kerajaan ternate yaitu Istana Sultan Ternate, Benteng Kerajaan Ternate, Masjid Ternate.

f) Kerajaan Tidore

Kerajaan Tidore adalah kerajaan Islam yang berdiri di Maluku Utara sekitar abad ke-15. Bersama dengan Kerajaan Ternate, Tidore menjadi salah satu kerajaan besar dan berpengaruh di Kepulauan Maluku, terutama karena produksi rempah-rempah seperti cengkeh yang menjadi komoditas penting dalam perdagangan internasional. Pada puncak kejayaannya, terutama pada masa pemerintahan Sultan Nuku (akhir abad ke-18), Tidore memiliki wilayah

kekuasaan yang meliputi sebagian besar Maluku, Papua Barat, dan wilayah sekitarnya.

Sultan Nuku terkenal karena keberaniannya melawan kolonialisme Belanda (VOC) dan berhasil membangun aliansi dengan suku-suku di Maluku dan Papua untuk melawan dominasi Eropa. Meskipun sering terlibat dalam persaingan dan konflik dengan Kerajaan Ternate, Tidore juga berperan dalam perlawanan melawan kekuatan Eropa. Pada akhirnya, kerajaan ini berada di bawah pengaruh Belanda, dan pada awal abad ke-20, Tidore resmi menjadi bagian dari wilayah Hindia Belanda, meskipun sultan-sultan Tidore tetap memerintah dalam kapasitas simbolis hingga era modern. Adapun peninggalan kerajaan tidore berupa Benteng peninggalan Portugis dan Spanyol.⁵³

g) Kerajaan Gowa

Kerajaan Gowa adalah kerajaan Islam yang berdiri di Makassar Sulawesi Selatan, Indonesia, sejak sekitar abad 16 hingga 20. Kerajaan Gowa, bersama dengan Kerajaan Tallo (yang kemudian menjadi Gowa-Tallo), dikenal sebagai kekuatan maritim yang dominan di wilayah Indonesia timur, menguasai jalur perdagangan laut dan mengembangkan hubungan dagang dengan berbagai wilayah di Nusantara, Maluku, dan bahkan hingga ke Malaka. Pada masa

⁵³ Rosfenti, *Sejarah Indonesia*.

pemerintahan Sultan Hasanuddin (1653–1669), Gowa mencapai puncak kekuasaannya dan berperan penting dalam perlawanan melawan ekspansi VOC (Belanda).

Terdapat raja yang pernah memerintah pada saat itu yaitu Raja Karaeng Matoaya, Sultan Alauddin, Muhamad Said, Sultan Hasanuddin. Namun, setelah perang sengit dengan VOC yang dikenal sebagai Perang Makassar (1666-1669), Kerajaan Gowa akhirnya mengalami kekalahan, dan VOC berhasil mengendalikan sebagian besar wilayahnya. Meskipun kekuasaannya berkurang, kerajaan ini tetap bertahan hingga akhirnya menjadi bagian dari wilayah Hindia Belanda pada awal abad ke-20, ketika pengaruh kerajaan sepenuhnya dihapus. Adapun peninggalan dari kerajaan gowa yaitu Benteng Ujung Pandang, Makam Sultan Hasanuddin.⁵⁴

6. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Seorang tokoh teori belajar behaviorisme Edward Lee Thorndike mengatakan bahwa belajar merupakan interaksi antara stimulus (suatu rangsangan yang menyebabkan terjadinya keinginan untuk belajar seperti perasaan, pikiran, dan gerakan) dan respon (reaksi yang timbul setelah terjadinya stimulus seperti pikiran, gerakan, dan tindakan). Suatu tingkah laku yang terjadi akibat adanya kegiatan belajar yang berwujud

⁵⁴ Suyuthi Pulungan, "*Sejarah Peradaban Islam Di Indonesia*", Cetakan Pertama (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2019).

sesuatu yang dapat diamati atau tidak dapat diamati. Thorndike juga mengatakan belajar adalah pembentukan koneksi antara stimulus dan respon.⁵⁵

John B. Watson berpendapat belajar adalah suatu proses interaksi antara stimulus dan respons, respon dan stimulus harus berbentuk tingkah laku yang dapat diukur dan diamati. Tingkah laku merupakan sebuah tindakan yang dapat diamati dan dilihat dengan objektif. Belajar suatu proses yang membentuk stimulus dan respons. Menurut teori Behaviorisme belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dinilai secara konkret. Teori ini menggunakan hubungan stimulus dan respons dalam penerapannya, siswa dijadikan sebagai individu yang pasif.⁵⁶ Tujuan dari pembelajaran teori ini adalah untuk menambah pengetahuan.

Pengertian hasil belajar menurut Gagne merupakan sebuah pola perbuatan, nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan yang dapat menciptakan sebuah informasi, keterampilan motorik, keterampilan intelektual, strategi kognitif. Penjelasan Gagne diatas disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku, sikap, dan mental seseorang yang terbagi kedalam aspek kognitif, afektif, psikomotor.⁵⁷ Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dalam perilaku, sikap, dan mental seseorang setelah

⁵⁵ A. Mustika Abidin, "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)," *AN-NISA* 15, no. 1 (December 18, 2022): 1–8, <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>.

⁵⁶ Ridwan Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Pertama (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013).

⁵⁷ Destri Astrianingsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas IV," n.d.

mengikuti proses pembelajaran. hasil belajar terbagi kedalam tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang dapat diukur melalui proses penilaian.

Benyamin S. Bloom berpendapat hasil belajar terbagi menjadi tiga yaitu kognitif (proses berfikir), afektif (sikap atau nilai), dan psikomotor (keterampilan). Ranah kognitif terbagi kedalam enam jenjang kemampuan yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*).⁵⁸

Dalam ranah kognitif memiliki enam jenjang kemampuan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Enam jenjang kemampuan tersebut akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

a. Pengetahuan

Merupakan kemampuan seseorang dalam mengenal dan mengingat kembali tentang istilah, nama, gejala, ide dan lainnya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Contohnya seperti mengingat tokoh sejarah dan tahun terjadinya peristiwa penting, tanpa perlu menganalisis dampaknya.

b. Pemahaman

Merupakan kemampuan seseorang yang dituntut untuk mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan kepadanya dan memanfaatkannya. Terdapat tiga tingkatan dalam

⁵⁸ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, Pertama (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021).

pemahaman yaitu tingkat terjemahan yaitu tingkat penjelasan yang menyatukan bagian-bagian sebelumnya dengan hal-hal yang diketahui setelahnya dan tingkat ekstrapolasi diharapkan seseorang dapat memahami makna yang tersembunyi di balik tulisan, memperkirakan konsekuensi yang mungkin terjadi, serta memperluas perspektifnya dalam hal waktu, dimensi, situasi, atau permasala.

c. Penerapan

Merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan ide-ide umum mereka, menerapkan metode, adanya prinsip, dan teori pada situasi baru. Proses penerapan ini setingkat lebih tinggi dengan proses berfikir pemahaman. Contohnya seperti dalam konteks sejarah kerajaan, seorang siswa yang mempelajari sistem pemerintahan Kerajaan Majapahit dapat menganalisis bagaimana prinsip politik dan strategi ekspansi Gajah Mada dapat diterapkan dalam konsep persatuan Nusantara modern.

d. Analisis

Merupakan kemampuan seseorang dalam menguraikan situasi dan keadaan tertentu kedalam komponen pembentuknya. Kemampuan analisis juga dapat diartikan sebagai keterampilan dalam mengidentifikasi bagian dari suatu masalah, solusi, atau gagasan, serta memahami hubungan antar bagian tersebut.

e. Sintesis

Merupakan pemersatu antara bagian dan unsur kedalam bentuk yang menyeluruh. Penerapan dalam pembelajaran melalui mencari solusi dari permasalahan, memprediksi, merancang produk, membuat desain, dan menciptakan produk.

f. Evaluasi

Merupakan kemampuan seseorang dalam mengevaluasi keadaan, pernyataan, dan situasi. Hal yang perlu diperhatikan pada evaluasi adalah bagaimana menciptakan sebuah kondisi yang sedemikian rupa sehingga seseorang itu dapat mempunyai patokan dalam mengevaluasi sesuatu.⁵⁹

Fokus perkembangan kognitif mengacu pada bagaimana individu dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya dan mendapatkan pengetahuan. Perkembangan belajar kognitif siswa dibedakan menjadi dua yaitu pembangunan secara formal dan pengembangan materi. konsep pokok perkembangan teori kognitif Piaget dibagi menjadi tiga bagian yaitu asimilasi, penyerapan merupakan pengambungan informasi dengan pola, struktur kognitif merupakan kerangka berfikir yang telah memperoleh informasi. Perkembangan kognitif mempengaruhi faktor lingkungan belajar siswa karena siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan mendapatkan

⁵⁹ Rizky Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksomoni Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)," *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (July 30, 2024): 18–26, <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>.

pengetahuan lebih banyak lagi.⁶⁰ Kesimpulan perkembangan kognitif berfokus kepada bagaimana individu mengembangkan kemampuan berpikir dan memperoleh pengetahuan, serta faktor lingkungan belajar memiliki peran dalam teori kognitif tersebut.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam ajaran Islam, proses pendidikan menempati posisi yang sangat mulia dan strategis dalam membentuk kepribadian manusia yang beriman, berilmu, serta berakhlak mulia. Salah satu unsur dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran, yaitu sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi pada proses pembelajaran, yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar yang efektif.

Media pembelajaran merupakan sebuah pesan perantara antara guru dan siswa, dalam Al Qur'an dijelaskan bahwa penyampaian pesan harus disampaikan dengan santun, oleh sebab itu media pembelajaran dijadikan sebuah penyampaian pesan pembelajaran. Penyampaian pesan dijelaskan dalam Al Qur'an surah An Nahl ayat 125 sebagai berikut:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya

⁶⁰ Awalina Barokah et al., “Menganalisis Proses Belajar dan Pembelajaran dalam Teori Kognitif pada Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 3 (June 14, 2024): 2490–97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6793>.

Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Pada Tafsir Al-Misbah karya M.Quraish Shihab, dalam tafsirnya beliau memberikan tentang “penjelasan dari kata Hikmah, Maudzah dan juga jadal/mujadalah. Kata Hikmah yang terdapat dalam ayat tersebut dipahami sebagai arti yang paling utama dari segala hal, baik itu perbuatan ataupun pengetahuan. Kata Maudzah mempunyai makna yang menyentuh hati dan menghantarkan pada suatu kebaikan, dan juga kata Jadal dalam tafsir Al Misbah jadal disini mempunyai tiga macam pertama, buruk, suatu penyampaian pesan yang disampaikan dengan kasar yang berakibat munculnya kemarahan pendengar. Kedua, yang baik merupakan sesuatu yang disampaikan dengan perkataan yang sopan didengar. Dan yang ketiga, terbaik, maksudnya ialah sesuatu yang disampaikan dengan cara yang baik melalui cara yang tepat dan benar serta bisa membuat lawan terdiam atau bungkam”.⁶¹

Abdul juga menafsirkan surah An Nahl ayat 125 dalam tafsir Al Qur’an hidayatul insan yang menyebutkan:

- a. Kalimat “Jalan Tuhanmu” memiliki makna (yang lurus), didalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal shaleh.
- b. Kalta “Hikma” memiliki makna (tepat sasaran) yaitu dengan menempatkan posisi pada tempatnya. Yang tertuang kedalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang penting, berdakwah dengan memperhatikan keadaan orang yang

⁶¹ KGS Muhammad Zaki et al., “Reinterpretasi Konsep Dakwah QS. An-Nahl Ayat 125 (Aplikasi Teori Hermeneutika Ma’na Cum Maghza)” 6, no. 2 (2024).

didakwahi, berbicara dengan singkat dan mudah dipahami sesuai kemampuan yang didakwahi, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami, berdakwah dengan menghadirkan sebuah perumpamaan, serta berdakwah dengan lemah dan lembut.

- c. Kalimat “Pelajaran Yang Baik” memiliki makna (nasehat) berupa nasihat dan perkataan yang baik. Dan janganlah melararng dan memerintah dengan cara menakut-nakuti dan mendorong.
- d. Kalimat “Bantahlah Mereka Dengan Cara Yang Baik” memiliki makna jika seseorang yang didakwahi menyeru pada kebathilan maka bantahlah mereka dengan cara yang baik dan berikanlah dalil sesuai akal pikiran mereka. Jangan sampai perdebatan itu menyeru pada pertengkaran dan caci maki yang tidak ada faedahnya dari tujuan mendakwah. Tujuannya adalah menunjukkan kepada manusia jalan yang benar.⁶²

Berdasarkan tafsir diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus didasarkan dan mempertimbangkan dengan akal pikiran supaya pesan yang disampaikan memberikan sifat yang positif, dan pada penggunaan bahasa pun harus disampaikan dengan santun, apabila dibantah guru harus menjelaskannya dengan cara yang baik dan bahasa yang logis.

⁶² Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (December 31, 2018): 97–117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

2. Sejarah Sebagai Peristiwa Dimasa Lampau

Sejarah merupakan sebuah kisah dimasa lampau, kisah yang terdapat dalam Al Qur'an merupakan pembenaran terhadap peristiwa yang terjadi pada masa umat terdahulu. Dalam Al Qur'an kisah yang diibartkan seperti sejarah ini terdapat dalam Al Qur'an surah Yusuf ayat 111 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولَى الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya:

“Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.”

Quraish Shihab menafsirkan ayat diatas sebagai berikut “Sungguh Kami telah mewahyukan kepadamu, Muhammad, kisah-kisah para Nabi, guna memantapkan hatimu dan sebagai petunjuk bagi pengikut-pengikutmu. Kisah-kisah itu berisikan pelajaran dan nasihat yang dapat menerangi orang-orang yang berakal dan menyadari bahwa Al-Qur'an itu benar. Cerita-cerita itu bukan dibuat-buat dan bukan merupakan dongeng. Kisah-kisah itu benar adanya dan merupakan wahyu yang menguatkan kebenaran kitab-kitab suci dan kebenaran nabi-nabi yang membawanya. Selain itu, kisah- kisah itu juga menerangkan persoalan-persoalan agama yang memerlukan penjelasan, menunjukkan kepada kebenaran dan kepada jalan yang lurus, dan membuka pintu rahmat bagi

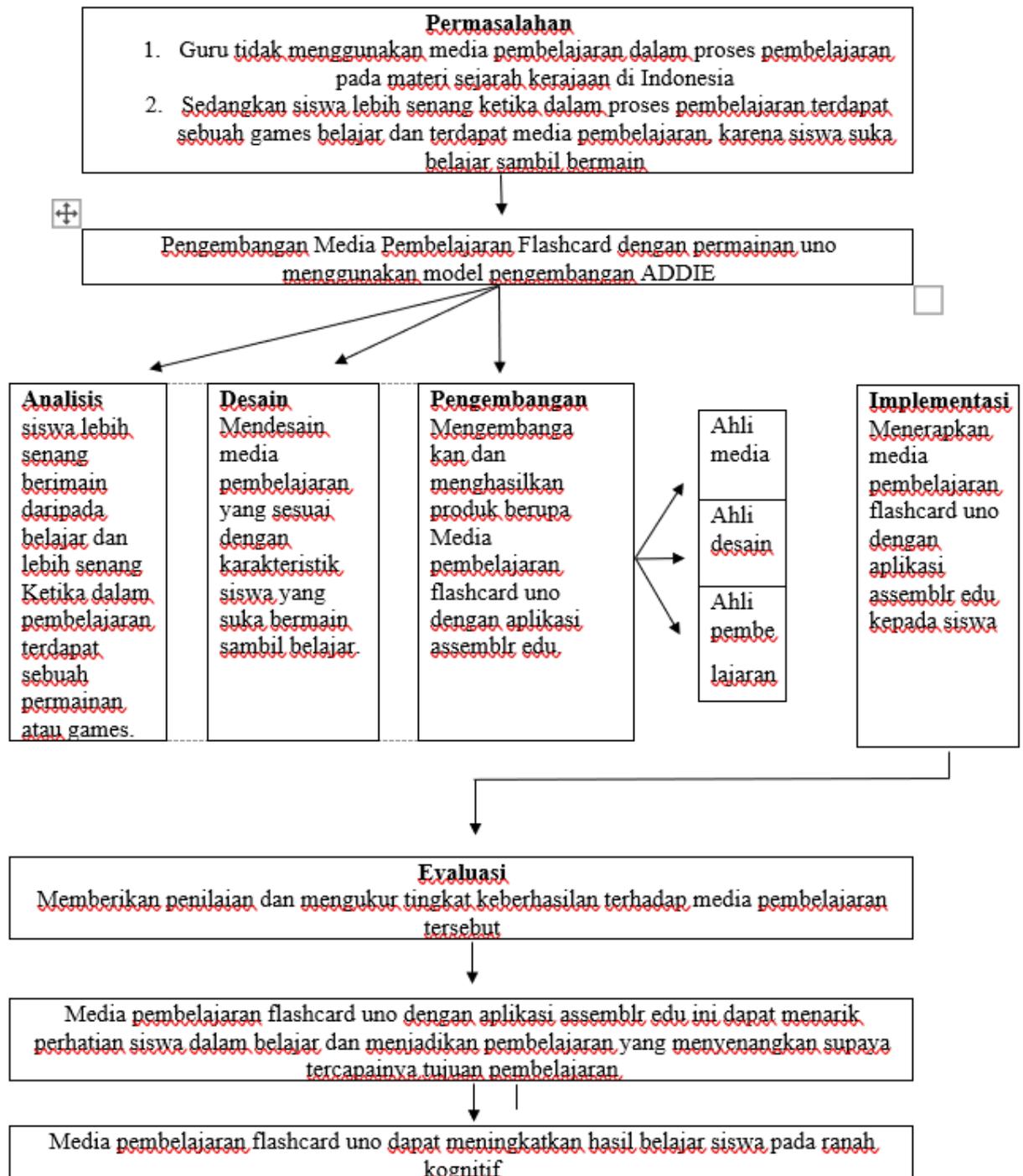
orang-orang yang beriman dengan tulus ikhlas, yang mau mengambil petunjuk dari al-Qur'an itu".⁶³

Berdasarkan ayat diatas terdapat kata "kisah" yang di istilahkan sebagai sebuah berita tentang permasalahan padamasa yang berurutan. Kisah yang terdapat dalam Al Qur'an merupakan membenaran terhadap peristiwa yang telah terjadi pada umat terdahulu, dan sebagai berita tentang kenabian terdahulu dan peristiwa-peristiwa yang telah berlalu. Manusia sebagai pelaksan dari kisah dan peristiwa-peristiwa terdahulu. Konsep islam terhadap manusia adalah sebagai makhluk yang terlahir sebagai khalifah di bumi yang memiliki fitrah, yang memiliki tanggung jawab dan juga sebagai pemimpin.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini memiliki kerangka berfikir yang menjadi acuan dalam penelitian pengembangan, sesuai dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Di Kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in". Kerangka berfikir penelitian ini diawali dari sebuah permasalahan yang terdapat disekolah, kemudian diberikan solusi permasalahan oleh peneliti, dikembangkana dengan model pengembangan ADDIE, setelah itu akan terlihat efek dari pemberian solusi tersebut yang akan menghasilkan sebuah hasil pencapaian. Kerangka berfikir peneliti sebagai berikut:

⁶³ Johan Septian Putra, "MEMAHAMI SEJARAH MELALUI AYAT-AYAT AL-QUR'AN," *Khazanah* 11, no. 1 (November 19, 2021), <https://doi.org/10.15548/khazanah.v11i1.470>.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya, yang kemudian akan diujikan keefektifannya serta dapat dipertanggung jawabkan, produk yang dihasilkan akan digunakan di sekolah, penelitian pengembangan ini bukan untuk menguji sebuah teori. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk yang digunakan dalam dunia pendidikan melalui proses ilmiah dan proses tahap validasi.⁶⁴ Penelitian pengembangan (R&D) bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk. Penelitian ini tidak berfokus terhadap pengujian teori, melainkan pada pengembangan produk yang efektif. Produk yang dihasilkan nantinya akan diuji untuk memastikan efektivitasnya sebelum diterapkan di sekolah.

Peneliti ini mengambil jenis penelitian pengembangan karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan produk flashcard uno dengan aplikasi assmblr edu. Penelitian ini akan melalui dua tahap uji produk yaitu uji ahli yang meliputi desain uji ahli dan subjek uji ahli, serta uji coba yang meliputi desain uji coba dan subjek uji coba.

⁶⁴ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (March 30, 2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan dalam prosesnya yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap *analyze* terdiri dari analisis siswa, tahap *design* yaitu merancang produk yang akan dibuat sesuai dengan analisis awal, tahap *development* yaitu mengembangkan dan menghasilkan produk yang dirancang, tahap *implementation* yaitu menerapkan produk yang telah dibuat dalam uji coba terbatas dan diuji validasi kelayakan, dan setelah itu tahap *evaluation* dilakukan dengan dua tahap yaitu pada setiap tahap model pengembangan dan dilakukan setelah tahap *implementation*, adapun hasil dari evaluasi akan digunakan untuk melakukan perbaikan di masa depan.⁶⁵

Model ADDIE menghadirkan konsep dan tahapan yang mentransformasikan paradigma dari “ruang kelas” menjadi “ruang belajar.” Ruang belajar mengacu pada lingkungan pembelajaran yang inovatif, luas, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, serta berorientasi pada peserta didik. Karena lingkungan belajar ini bersifat kompleks, tahapan dalam model ADDIE berperan dalam mengarahkan proses pengembangannya.⁶⁶ Penerapan model ADDIE pada dasarnya merupakan desain pembelajaran yang fokus pada siswa dengan pendekatan aktif, inovatif,

⁶⁵ Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement,” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (August 31, 2023): 506–16, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

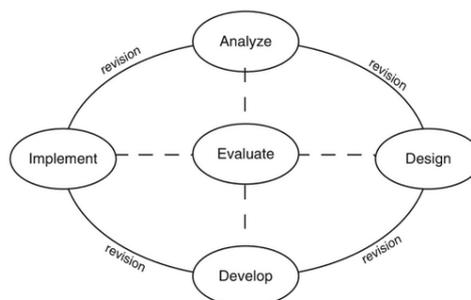
⁶⁶ Tiara Putri Weldami and Relsas Yogica, “Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi,” n.d.

otentik, dan inspiratif.⁶⁷ Prinsip dan tahapan tersebut relevan digunakan dalam pengembangan produk khususnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena relevan dengan judul penelitian yaitu untuk pengembangan media pembelajaran flashcard uno dengan aplikasi assemblr edu. Melalui lima tahapan pengerjaan *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (mengembangkan), *Implementastion* (menerapkan), dan *Evaluation* (evaluasi). Dan pada setiap tahapnya terdapat *evaluation* yang digunakan dalam penyempurnaan media pembelajaran tersebut.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Robert Maribe Branch menyatakan terdapat lima tahapan pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan *Evaluate* (evaluasi). Berikut ini merupakan gambaran dari konsep pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



⁶⁷ Laksmi Dewi, "Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika," *EduLib* 8, no. 1 (July 24, 2018): 99, <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>.

Gambar 3.1 Konsep Pengembangan ADDIE⁶⁸

Berikut ini adalah penjelasan dari lima tahap model pengembangan ADDIE sesuai dengan gambar konsep diatas sebagai berikut:

1. Analisis (Analyze)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan yang terdapat di dalam proses pembelajaran, yang kemudian akan diberikan solusi permasalahan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan kegiatan asistensi mengajar di MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Siswa lebih cenderung senang untuk bermain dibandingkan belajar, hal tersebut terbukti ketika peneliti melakukan proses pembelajaran dikelas. Serta hasil wawancara peneliti dengan Bapak Anto selaku walikelas IV. Menyatakan bahwa minat siswa dalam belajar masih kurang karena tidak ada media yang digunakan dan masih belum menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu disini peneliti memberikan solusi dari analisis permasalahan tersebut dengan memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Peneliti perlu melakukan tahap analisis evaluasi permasalahan yang sesuai dengan prosedur permasalahan, setelah itu maka dapat dilanjutkan ketahap desain.

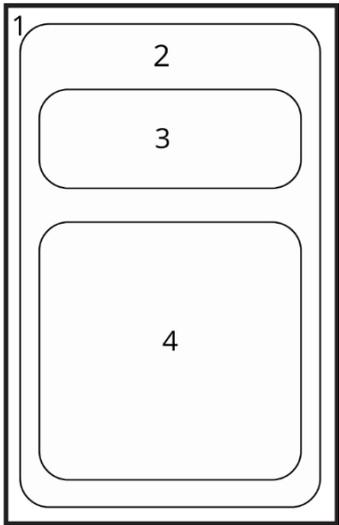
2. Desain (Design)

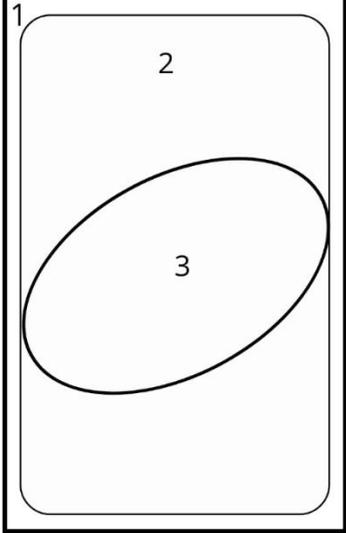
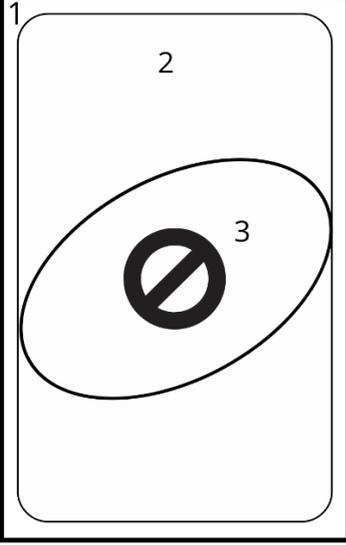
Tahap selanjutnya adalah menentukan desain media yang akan dibuat. Desain yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa,

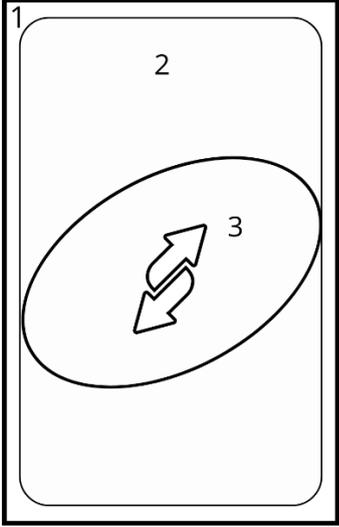
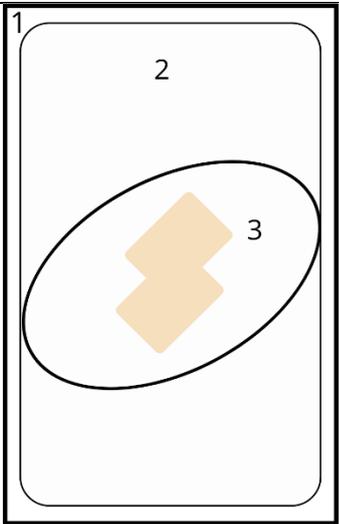
⁶⁸ Robert Branch, *Instructional Design: The Addie Approach* (Springer Science, n.d.).

desain rancangan yang akan dibuat berupa kartu dengan permainan uno yang biasanya sering dimainkan oleh siswa serta dikolaborasikan dengan aplikasi pembelajaran assemblr edu. Setelah merancang desain produk maka peneliti perlu mengevaluasi rancangan desain produk tersebut apakah sudah sesuai dengan prosedur desain produk, jika sesuai maka dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan. Berikut adalah desain rancangan media pembelajaran flashcard uno dengan aplikasi assemblr edu:

Tabel 3.1 Desain Media Pembelajaran

No	Desain Sketsa	Penjelasan
1	<p data-bbox="576 969 900 1003">Gambar Tampak Depan</p> 	<ol data-bbox="1007 969 1359 1406" style="list-style-type: none"> 1. Gambar latar pertama kartu 2. Gambar latar kedua kartu 3. Berisikan penjelasan cara penyajian dan penggunaan kartu 4. Berisikan QR untuk discan siswa, didalamnya terdapat informasi materi pembelajaran
2	<p data-bbox="555 1585 914 1619">Gambar Tampak Belakang</p>	<ol data-bbox="1007 1585 1359 1975" style="list-style-type: none"> 1. Gambar latar pertama kartu 2. Gambar latar kedua kartu dan berisikan penempatan angka dipojok kiri atas dan pojok kanan bawah sebagai tanda kartu permainan uno 3. Berisikan gambar peninggalan sejarah

No	Desain Sketsa	Penjelasan
		
3		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar pertama kartu 2. Gambar latar kedua kartu dan berisikan penempatan angka di pojok kiri atas dan di pojok kanan bawah, sebagai tanda kartu permainan uno 3. Berisikan gambar tanda skip, yang memiliki arti pemain setelahnya tidak bias bermain

4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar latar pertama kartu 2. Gambar latar kedua kartu dan berisikan penempatan angka di pojok kiri atas dan di pojok kanan bawah, sebagai tanda kartu permainan uno Berisikan gambar tanda putar, yang memiliki arti permainan berputar sesuai arah jarum jam
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar latar pertama kartu 2. Gambar latar kedua kartu dan berisikan penempatan angka di pojok kiri atas dan di pojok kanan bawah, sebagai tanda kartu permainan uno 3. Berisikan gambar tanda plus 2, yang memiliki arti pemain selanjutnya harus mengambil 1 kartu lagi dari kartu minum

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan produk yang akan dibuat perlu dikembangkan terlebih dahulu. Tahap ini menghasilkan sebuah produk pengembangan media flashcard uno. Terdapat dua aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media flashcard uno yaitu aplikasi canva dan aplikasi assemblr edu. Penggunaan canva sebagai langkah awal mendesain flashcard, kemudian aplikasi assemblr edu sebagai langkah

kedua pembuatan materi sekaligus mencetak qr code, dan langkah terakhir adalah pencetakan flashcard.

Tahap pengembangan diperlukannya uji validitas produk yang akan dilakukan oleh beberapa validator ahli sepererti validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Tahap validasi produk ini dilakukan sebelum produk akan diuji cobakan kepada siswa.

Adapun validator ahli sebagai berikut:

a. Validator ahli media

Validator ahli media ini akan menguji validitas kelayakan desain yang dikembangkan. Aspek yang akan divaliditas berupa kemudahan penggunaan media, kemenarikan tampilan media, dan yang akan digunakan. Seperti kesesuaian warna, pengukuran ukuran font yang digunakan, letak gambar yang digunakan apakah sudah sesuai atau belum.

b. Validator ahli materi

Validasi ahli materi ini akan menguji validitas materi yang digunakan peneliti. Apakah sudah sesuai dengan konsep materi, penyajian materi, evaluasi, dan pemberian materi yang sistematis.

c. Validator ahli pembelajaran

validator ahli pembelajaran ini akan mengukur kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan karakteristik siswa, kemenarikan produk kepada siswa dan kesesuaian dalam pembelejaraan.

4. Implementasi (Implementations)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini produk yang dihasilkan akan diimplmentasikan pada proses pembelajaran siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. setelah melakukan implmentasi ini maka peneliti akan mengetahui minat belajar siswa dalam penggunaan produk ini. Implementasi juga berkaitan dengan keefektifan, kemenarikan, dan efisien pembelajaran yang dilakukan dalam penggunaan media flashcard. Pada tahap ini peneliti juga perlu melakukan evaluasi implementasi, apakah dalam penggunaan media masih terdapat kesulitan serta dalam hasil belajar apakah sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi, tahap evaluasi ini dibagi kedalam dua bagian yaitu evaluasi pada setiap tahap dan evaluasi di akhir tahap. Evaluasi ini memberikan penilaian kelayakan produk flashcard uno. Serta hasil belajar yang didapatkan oleh siswa terhadap penggunaan media flashcard ini. Evaluasi ini dijadikan panduan dalam kegiatan revisi selanjutnya.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Pada desain uji ahli ini melalui tiga tahap validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli

pembelajaran. Uji ahli bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan, kesalahan, atau kelemahan yang mungkin ada, serta memberikan saran perbaikan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman ahli.

b. Subjek Uji Ahli

Adapun subjek yang akan melakukan validasi terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Ahli media, yaitu Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang media pembelajaran
- 2) Ahli materi, yaitu Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang materi IPS
- 3) Ahli pembelajaran, Bapak Panco Andri Aanto, S.Pd selaku wali kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini telah disesuaikan dengan tahap penelitian pengembangan yang telah ditentukan. Uji coba produk ini akan dilakukan kepada kelompok kecil yaitu siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, serta potensi masalah dalam penggunaan sebenarnya, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum peluncuran penuh.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang.

E. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari wawancara dengan Bapak Anto selaku walikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang dan hasil observasi peneliti yang dilakukan ketika kegiatan asistensi mengajar disekolah tersebut. Sedangkan data kuantitatif dihasilkan dari *Pre-test dan Post-test* hasil belajar siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang.

F. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah di Kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in” adalah lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner (angket), dan pretest-postets, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang akurat. Lembar observasi diperoleh dari pra observasi lapangan dan pada saat peneliti melakukan kegiatan asistensi mengajar. Lembar observasi akan ditampilkan dihalaman lampiran.

2. Pedoman Wawancara

Tujuan utama wawancara adalah untuk memperoleh informasi, data, atau pandangan secara langsung dari responden mengenai topik tertentu. Proses ini melibatkan pertukaran pertanyaan dan jawaban, serta memungkinkan pewawancara untuk mengklarifikasi, mendalami, dan memahami secara lebih rinci tanggapan yang diberikan oleh responden. Adapun hasil wawancara akan ditampilkan dilembar lampiran.

3. Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian, kuesioner (angket) biasanya digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner biasanya digunakan dalam penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Lembaran kuesioner terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan pada responden untuk dijawab. Kuesioner adalah pengumpulan data yang efektif. Tujuan penggunaan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi pada data yang diukur pada penelitian. Terdapat macam-macam kuesioner seperti kuesioner terbuka, tertutup, kuesioner langsung, tidak langsung, check list, dan skala bertingkat. Adapun kisi-kisi angket dan pedoman pengisian angket akan dilampirkan dihalaman lampiran.

4. Pre-test-Post-test

Pre-test-Post-test adalah desain penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman atau kemampuan siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan perbedaan skor *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran

untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Sedangkan *Post-test* dilakukan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. *Pre-test Post-test* ini dilakukan untuk mengukur minat siswa terhadap media pembelajarang flashcard uno. Tujuan dari *Pre-test* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai pembelajaran. Sedangkan *Post-test* bertujuan untuk mengetahui capaian aspek kognitif akhir siswa mengenai pembelajaran. Adapun rumus yang akan digunakan peneliti adalah N- gain (Normalized Gain) adalah nilai yang digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan peneliti ketika melakukan kegiatan asistensi mengajar disekolah MI NU Hidayatul Muhtadi'in dan pra observasi lapangan disekolah. Tujuan dari observasi untuk mengetahui bagaimana karakteristik siswa dan bahan ajar yang digunakan oleh guru.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti secara langsung dengan Bapak Anto selaku wali kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in Kota Malang. wawancara ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang karakteristik siswa dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) yang digunakan peneliti bertujuan untuk memperoleh data informasi pada indikator yang diukur pada penelitian.

Peneliti memberikan angket uji validasi kepada beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Instrument validasi media dan instrument validasi ahli materi akan diberikan kepada dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan instrument validasi pembelajaran akan diberikan pada wali kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang.

4. Pretest-posttest

Pretest-posttest ini dilakukan untuk mengukur minat siswa terhadap media pembelajaran flashcard uno. Tujuan dari pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa kelas IV mengenai materi pembelajaran sejarah kerajaan. Sedangkan posttest bertujuan untuk mengetahui capaian aspek kognitif akhir siswa kelas IV mengenai materi pembelajaran sejarah kerajaan.

H. Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua data penelitian yaitu analisis data kualitatif serta analisis data kuantitatif yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Peneliti mendapatkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara. Observasi dilakukan ketika peneliti melakukan kegiatan asistensi mengajar di sekolah MI NU Hidayatul Mubtadi'in, jenis observasi yang dilakukan adalah observasi terbuka, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in kota Malang. Peneliti mengumpulkan data wawancara berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti. Analisis data

wawancara akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan informasi dari narasumber yang akan dijadikan pedoman peneliti untuk melakukan penelitian.

2. Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif yang diperoleh peneliti berupa kuesioner angket yang diajukan kepada ahli validator, dan soal *Pre-test Post-test* yang akan diberikan kepada siswa. Peneliti melaksanakan analisis data sebagai berikut:

a) Kuesioner (angket)

Dalam pengisian analisis validitas produk, peneliti menggunakan kuesioner (angket) yang akan diberikan kepada validator ahli dengan menyajikan beberapa pernyataan dan pengskoran. Adapun penghitungan yang digunakan oleh kuesioner (angket) ini sebagai berikut:

Tabel 3.2 Petunjuk Pengisian Kuesioner

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP: Nilai persen yang dicari

R: Skor mentah yang diperoleh

SM: Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100: Bilangan tetap⁶⁹

Tabel 3.3 kriteria Keberhasilan

Persentase	Kriteria
86 – 100%	Sangat baik
76 – 85%	Baik
60 – 75%	Cukup Baik
55 – 59%	Kurang
≤54	Kurang Sekali

b) Pretest Posttest

Dalam menganalisis data *Pre-test Post-test*, peneliti menggunakan beberapa tes yang diberikan kepada siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Rumus yang digunakan peneliti dalam *Pre-test Post-test* ini adalah N-gain, berikut ini adalah rumusnya:⁷⁰

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skormaksimal}(100) - \text{skor pretest}}$$

Table 3.4 Kriteria N-gain

Nilai N-gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

⁶⁹ Dewi Sartika, "Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SMP" 1, no. 1 (n.d.).

⁷⁰ Muhamad Taufiq et al., *Inovasi Pembelajaran IPA Bermuatan Kecakapan Abad 21* (Bojong: PT. Nasya Expanding Management, 2022).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan flashcard dengan permainan uno pada mata pelajaran IPAS dimateri sejarah kerajaan di Indonesia. Media pengembangan ini dikembangkan dengan metode penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model ADDIE. Terdapat lima tahap pengembangan model ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap analisis dilakukan peneliti melalui observasi di sekolah dan wawancara terhadap guru wali kelas IV, peneliti menemukan permasalahan yang diijadikan sebagai bahan analisis peneliti. Dalam hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi yang perlu diatasi sebelum melanjutkan ketahap selanjutnya. Adapun klasifikasi hasil analisis sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini peneliti melaksanakan observasi dan sesi wawancara kepada guru wali kelas IV Bapak Panco Andri Anto S.Pd. Sesuai hasil wawancara peneliti dengan Bapak Anto ditemukan permasalahan yang terdapat pada siswa kelas IV yaitu siswa lebih senang bermain dari pada belajar dan lebih senang ketika dalam pembelajaran terdapat sebuah permainan atau games belajar. Sementara guru dalam

pembelajaran lebih sering memanfaatkan buku belajar dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Dalam hal ini membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran karena siswa lebih suka belajar sambil bermain. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat membuat siswa termotivasi dan lebih semangat dalam belajar.

Pada hasil observasi ditemukan bahwa siswa lebih senang bermain sambil belajar, hal tersebut dibenarkan ketika peneliti melaksanakan kegiatan asistensi mengajar disekolah tersebut. Siswa senang ketika terdapat media dalam pembelajaran, peneliti pernah menggunakan media kartu dalam proses pembelajaran dan siswa termotivasi dalam belajar. Pada waktu istirahat pun siswa senang bermain kartu, kartu yang sering mereka mainkan adalah kartu tepuk dan kartu uno. Oleh karena itu peneliti menciptakan media pembelajaran flashcard dengan permainan uno.

Guru dalam proses pembelajaran dikelas jarang menggunakan media pembelajaran, hal ini terkadang membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Oleh karena itu peneliti berusaha menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu media pembelajaran flashcard dengan permainan uno. Dalam penggunaan media pembelajaran ini peneliti memilih mata

pelajaran IPAS dengan materi sejarah kerajaan di Indonesia, karena materi sejarah dirasa akan membosankan ketika disampaikan dengan cara yang biasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas hasil evaluasi yang peneliti dapatkan adalah dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan permasalahan yaitu siswa lebih senang belajar sambil bermain, sedangkan guru masih jarang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Desain

Tahap desain ini peneliti mengembangkan konsep produk sebagai langkah selanjutnya dari tahap analisis. Tahap ini, peneliti merancang produk dengan menentukan materi dan merancang produk sebagai berikut:

a. Menentukan materi

Peneliti memilih materi sejarah kerajaan di Indonesia karena materi tersebut sering kali disampaikan dengan bercerita, terkadang siswa sulit dalam mengingat hal yang begitu banyak. Oleh karena itu peneliti menciptakan media yang mudah digunakan oleh guru dalam membantu penyampaian materi tersebut. Media flashcard uno ini dapat membantu siswa dalam mengingat kerajaan dan peninggalannya, karena terdapat

gambar yang mendukung dan juga permainan yang menjadi penguat ingatan mereka terhadap materi tersebut.

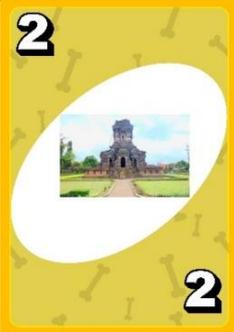
b. Desain Model Produk

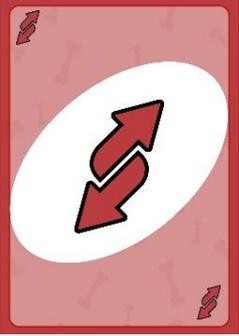
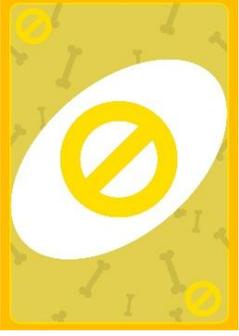
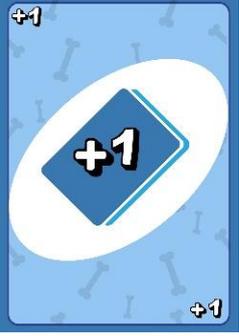
Perancangan desain flashcard uno menggunakan aplikasi canva dan assemblr edu. Aplikasi canva digunakan untuk desain model kartu dan aplikasi assemblr edu digunakan untuk pembuatan materi pembelajaran. Terdapat dua type kartu yaitu tampak depan yang digunakan sebagai kartu permainan uno dan kartu tampak belakang yang digunakan sebagai kartu barcode materi sejarah kerajaan di Indonesia.

Kartu tampak depan dan belakang dirancang dengan aplikasi canva, warna yang digunakan pada kartu yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan cream untuk kartu permainan dan warna ungu, pink, putih untuk kartu penjelas. Kartu tampak belakang terdapat materi pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi assemblr edu dengan gambar 2d berupa barcode yang dapat discan. Materi yang terdapat pada barcode berupa gambar peninggalan sejarah dan gambar raja dari tiap kerajaan yang terdapat penjelasan singkat pada gambar tersebut.

Berikut adalah contoh desain kartu pembelajaran yang peneliti kembangkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Flashcard Uno

Kartu Tampak Depan	Kartu Tampak Belakang
	
	
	
	

Kartu Tampak Depan	Kartu Tampak Belakang
	
	
	
	

Dalam satu box terdapat 34 kartu, 3 kartu penjelasan, 16 kartu angka (angka 1 samapai 4), 14 kartu aksi (reverse, skip,

plus one, wild) dan 1 kartu profil. Ukuran yang digunakan pada desain canva adalah 21 x 29,7 cm, sedangkan kartu yang dicetak memiliki ukuran 6 x 9,5 cm.

Hasil evaluasi pada tahap desain ini adalah memastikan desain sesuai dengan karakteristik siswa belajar sambil bermain. Flashcard uno didesain dengan dua type penggunaan yaitu permainan dan pembelajaran. Type permainan kartu uno ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa dan kartu pembelajaran adalah kartu pendukung dari flashcard uno ini. Diluar jam pelajaran siswa senang bermain kartu seperti kartu tepuk, uno, remi dan lainnya. Hal ini yang mendukung peneliti membuat media pembelajaran flashcard uno.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan ini peneliti membuat produk akhir berupa flashcard uno. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi canva dan assemblr edu. Adapun pengembangan media flashcard uno diuraikan sebagai berikut:

a. Cover pada tempat

Cover flashcard dibuat dengan aplikasi canva dengan ukuran 7 x 11 cm. Cover kartu berisikan judul media, materi pembelajaran, kelas, penyusun dan gambar serta warna yang menarik.



Gambar 4.2 Cover Box Kartu

b. Petunjuk penggunaan kartu

Petunjuk penggunaan kartu merupakan petunjuk bagaimana cara permainan uno dan peraturan permainan uno. Dengan adanya petunjuk penggunaan kartu ini, diharapkan pengguna dapat lebih mudah memahami aturan permainan dan cara bermain. Kartu ini didesain menjadi satu kartu yang berisikan dua penjelasan atau kartu bolak balik.

Tabel 4.1 Petunjuk Penggunaan Kartu

Kartu Tampak Depan	Kartu Tampak Belakang
<p style="text-align: center;">PERATURAN PERMAINAN</p> <p>01. Pemain harus bermain dengan Sportif</p> <p>02. Satu Kelas dibagi kedalam 3 kelompok, setiap kelompok terdiri 9 pemain/siswa, setiap siswa mendapatkan 3 kartu, dan sisanya sebagai kartu minum</p> <p>03. Pemain pertama ditentukan dengan undian awal, seperti hompimpa, salt, melampaikan pertanyaan atau dengan metode lain yang disepakati bersama.</p> <p>04. Setiap pemain memiliki waktu maksimal 1 menit untuk menyelesaikan giliran mereka. Jika waktu habis, giliran akan langsung diberikan ke pemain berikutnya.</p> <p>05. Ketika seorang pemain hanya memiliki 1 kartu tersisa, ia harus mengatakan "UNO". dan jika ia ingin mengeluarkan kartu terakhir ia harus mengatakan "Uno Game"</p>	<p style="text-align: center;">CARA BERMAIN</p> <p>01. Kocok kartu UNO dan bagikan kartu kepada setiap pemain/siswa, tentukan siapa pemain pertama hingga seterusnya.</p> <p>02. Pemain pertama dapat mengeluarkan kartu yang ia punya (tidak ambil menyebutkan gambar yang terdapat dalam kartu, biasanya untuk pemain seterusnya, pemain selanjutnya dapat mengeluarkan kartu yang sama secarayung@naya</p> <p>03. Jika tidak ada kartu yang cocok, pemain dapat didikip dan dilanjutkan dengan pemain berikutnya, pemain dapat mengambil kartu minum hanya ketika terdapat pemain yang mengeluarkan kartu "Plus One"</p> <p>04. Permainan berlanjut sampai salah satu pemain, kecuali ada kartu "Reverse" maka akan berputar arah</p> <p>05. Jika pemain tersisa satu kartu, ia harus mengatakan "UNO", dan jika pemain mengeluarkan kartu terakhir ia harus mengatakan "Uno Game", permainan berakhir ketika terdapat satu pemain yang masih memiliki 1 kartu</p>

c. Penjelasan kartu

Kartu penjas ini merupakan penjelasan singkat tentang media flashcard uno, pemahaman tentang flashcard uno, penjelasan pada tiap-tiap kartu, serta keterangan gambar pada flashcard uno. Kartu ini disusun menjadi satu kartu bolak balik, keterangan kartu dan keterangan gambar dijadikan satu kartu, penjelasan singkat dan pemahaman kartu dijadikan satu kartu.

Tabel 4.2 Penjelasan Tentang Kartu

Tampak Depan	Tampak Belakang
	
	

d. Flashcard uno

Flashcard uno ini adalah kartu uno yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran flashcard uno. Dalam kartu ini

terdapat dua type penggunaan, yaitu penggunaan sebagai materi belajar dan permainan. Kartu tampak depan berisikan gambar dan kartu angka uno, sedangkan kartu tampak belakang berisikan barcode materi pembelajaran yang dapat discan menggunakan aplikasi assemblr edu atau google. Kartu tampak depan atau kartu uno dibagi kedalam dua bagian kartu yaitu kartu angka dan kartu aksi, kartu angka berisikan angka dan gambar sedangkan kartu aksi berisi reverse, skip, plus one, wild. Flashcard uno ini memiliki empat warna basic seperti pada kartu uno dan satu warna tambahan, warna yang digunakan adalah merah, kuning, hijau, biru, dan cream. Adapun desain kartu sebagai berikut:



Gambar 4.3 Kartu Merah Angka Tampak Depan



Gambar 4.4 Kartu Merah Angka Tampak Belakang



Gambar 4.5 Kartu Kuning Angka Tampak Depan



Gambar 4.6 Kartu Kuning Angka Tampak Belakang



Gambar 4.7 Kartu Hijau Angka Tampak Depan



Gambar 4.8 Kartu Hijau Angka Tampak Belakang



Gambar 4.9 Kartu Biru Angka Tampak Depan



Gambar 4.10 Kartu Biru Angka Tampak Belakang



Gambar 4.11 Kartu Aksi Reverse Tampak Depan



Gambar 4.12 Kartu Aksi Reverse Tampak Belakang



Gambar 4.13 Kartu Aksi Plus One Tampak Depan



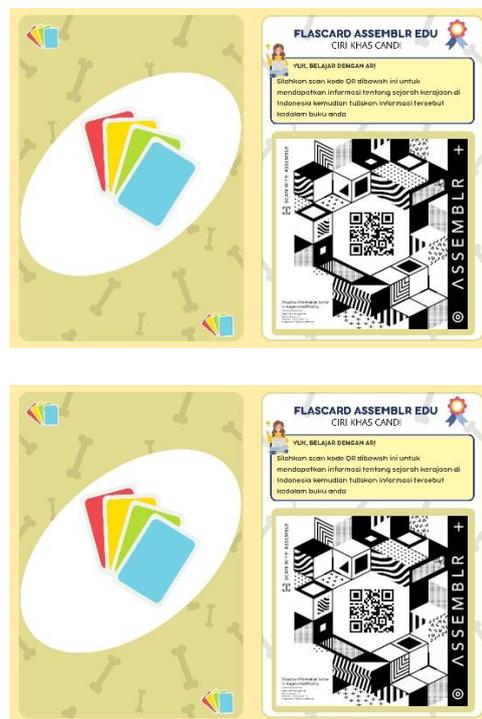
Gambar 4.14 Kartu Aksi Plus One Tampak Belakang



Gambar 4.15 Kartu Aksi Skip Tampak Depan



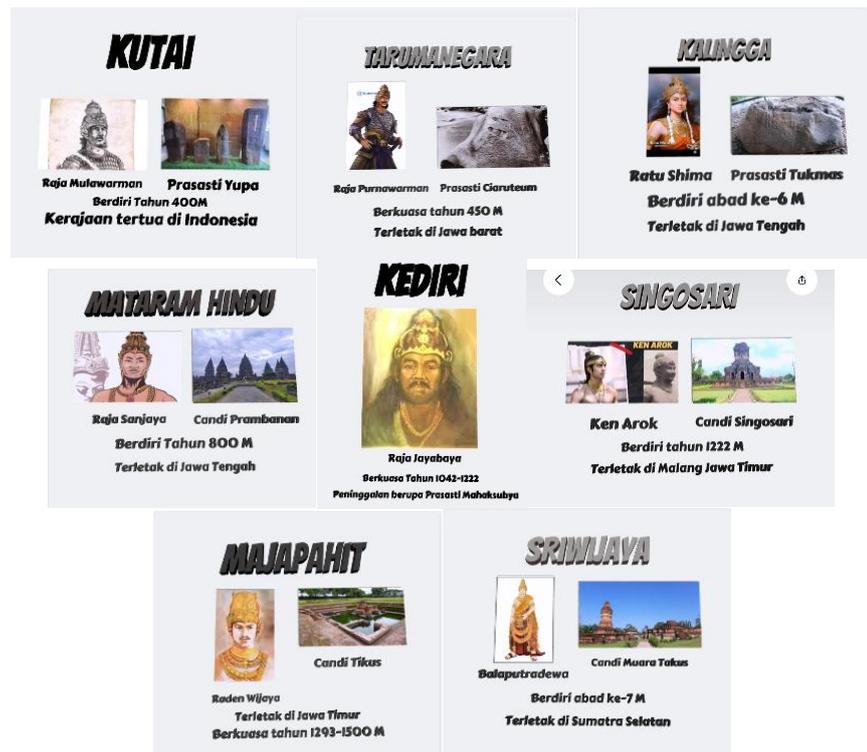
Gambar 4.16 Kartu Aksi Skip Tampak Belakang



Gambar 4.17 Kartu Aksi Wild Tampak Depan dan belakang

e. Materi AR pada kartu

Materi pada kartu dibuat menggunakan aplikasi assemblr edu dengan tampilan augmented reality (AR) 2d, menampilkan materi pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia yang berisikan gambar peninggalan kerajaan, raja kerajaan dan penjelasan singkat tentang materi. Materi dibuat berdasarkan acuan buku bupena IPAS dan penambahan materi dari peneliti berdasarkan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial serta penambahan gambar dari beberapa sumber internet. Adapun gambar materi sebagai berikut:



Gambar 4.18 Materi Kerajaan Hindu Augmented Reality



Gambar 4.19 Materi Kerajaan Buddha Augmented Reality



Gambar 4.20 Materi Kerajaan Islam Augmented Reality



Gambar 4.21 Materi Tambahan Augmented Reality

Tahap selanjutnya adalah uji validitas pada para ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli praktisi atau pembelajaran. Validator ahli materi memberikan saran dan masukan terhadap materi yang dikembangkan, validator ahli media menambahkan beberapa hal yang perlu ditambahkan pada media pembelajaran, dan ahli praktisi memberikan saran dan masukan terhadap media yang telah dibuat.

Evaluasi yang didapatkan dari tahap pengembangan ini adalah peneliti melakukan validasi ke beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi pembelajaran. Validator memberikan saran dan masukan sebelum peneliti

mengimplementasikan media yang akan digunakan. Validator desain media melakukan uji coba dan memastikan penggunaan media berjalan dengan baik.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi ini dilakukan setelah produk media flashcard uno dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media ini di implementasikan pada siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa di MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Penerapan media ini dilakukan pada saat jam mata pelajaran IPAS. Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok, masing masing kelompok terdiri dari tujuh sampai delapan siswa. Peneliti menyediakan tiga hp sebagai alat bantu dalam penerapan media tersebut. Terdapat dua type penggunaan media flashcard yaitu tampak depan dan belakang, tampak depan berisikan permainan dan tampak belakang berisikan materi. Adapun cara penggunaan media tersebut sebagai berikut:

a. Flashcard tampak belakang

- 1) Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, masing-masing kelompok berisikan 7-8 siswa
- 2) Kartu dapat dikocok kemudian dibagikan ke setiap siswa 2 sampai 3 kartu
- 3) Siswa menentukan siapa pemain pertama dan selanjutnya dengan cara hompimpa atau yang lainnya.
- 4) siswa yang bermain pertama berkesempatan menscand barcode yang ada dimateri sambil dilihatkan kepada siswa

lainnya, kemudian siswa lainnya dapat mencatat materi yang ada didalam barcode tersebut.

- 5) Hal ini dilakukan secara bergantian sampai semua siswa telah mencoba media tersebut.

b. Flashcard tampak depan

- 1) Kartu pertama dapat dikumpulkan lagi, kemudian dapat melanjutkan ke permainan kedua
- 2) Kocok kartu uno dan kartu dapat dibagikan kepada setiap pemain/siswa, tentukan siapa pemain pertama hingga seterusnya
- 3) Pemain pertama dapat mengeluarkan kartu yang ia punya (bebas) sambil menyebutkan gambar yang terdapat dalam kartu begitupun untuk pemain seterusnya, pemain selanjutnya dapat mengeluarkan kartu yang sama warnanya atau angkanya
- 4) Jika tidak ada kartu yang cocok, pemain dapat diskip dan dilanjutkan dengan pemain berikutnya, pemain dapat mengambil kartu minum hanya ketika terdapat pemain yang mengeluarkan kartu “Plus One”
- 5) Permainan berlanjut searah jarum jam, kecuali ada kartu “Reverse” maka akan berputar arah
- 6) Jika ditangan pemain tersisa satu kartu, ia harus mengatakan “UNO”, dan jika pemain mengeluarkan kartu terakhir ia

harus mengatakan “Uno Game”, permainan berakhir ketika terdapat satu pemain yang masih memiliki kartu.

Evaluasi pada tahap implementasi ini adalah media yang diterapkan dapat digunakan siswa dengan baik, siswa antusias dan termotivasi dalam pembelajaran. Sekolah menyediakan wifi sebagai pendukung media flashcard ini, tetapi siswa masih belum diperbolehkan membawa hp, masalah ini dapat diatasi oleh peneliti dengan menyediakan 3 hp sebagai alat bantu pada tiap kelompok. Siswa lebih cenderung senang dan semangat saat menggunakan media permainan kartu uno dibandingkan media materi berbarcode.





Gambar 4.22 Penggunaan Media Pembelajaran

5. Evaluasi

Terakhir tahap evaluasi adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapan yang ada. Pada tahap evaluasi model ADDIE yang terakhir ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran secara keseluruhan. Tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media flashcard uno sebagai media pembelajaran dikelas IV MI NU Hidayatul Mubtadiin Kota Malang sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Evaluasi media pembelajaran ini dapat diketahui dari hasil validasi beberapa validator ahli yang memberikan kritik dan saran serta hasil dari *Pre-tets Post-test* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Penyajian data ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi serta hasil dari *Pre-tets Post-test* siswa kelas

IV. Berikut ini adalah penyajian data dengan analisisnya:

1. Analisis Validitas

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Waluyo Satrio Adjie M.Pd.I salah satu dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang yang ahli dalam bidang materi pembelajaran. Adapun hasil dari validasi pada materi sejarah kerajaan di Indonesia pada media flashcard uno sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
2.	Kelengkapan bahan bantuan belajar	5	5
3.	kualitas bahan bantuan belajar	4	5
4.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	5	5
5.	Relevansi tujuan pembelajaran	4	5
6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5
7.	Ketetapan media dengan kebenaran materi	4	5
8.	Kesesuaian materi dengan jenjang pendidikan dan kemampuan kognitif siswa	5	5
9.	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan	5	5
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	5
Total		46	50

Dari hasil validasi materi pembelajaran diatas, maka dapat diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

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

$$NP = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi diatas maka diperoleh hasil 92%. Hasil perhitungan tersebut mendapatkan kategori sangat layak, tetapi peneliti juga perlu memperhatikan kritik dan juga saran dari validator untuk mendapatkan produk yang sempurna.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.4 Saran dan Kesimpulan Validator Ahli Materi

Validator	Saran dan Kesimpulan
Waluyo Satrio Adjie, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> a. TP ditambahkan ke bentuk HOTS b. TP ditambahkan isi maka isi media juga ditambahkan c. Soal harus menyesuaikan dengan TP d. Rujukan ditambahkan, refrensi gambar, grafik ditambahkan

b. Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd salah satu dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Malang yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran. Adapun hasil dari validasi pada desain media flashcard uno sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Desain Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max
1.	Teks dapat terbaca dengan baik	5	5
2.	Propositional layout (tata letak teks dan gambar)	4	5
3.	Kesesuaian pemilihan gambar	5	5
4.	Kesesuaian proposi warna	4	5
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	4	5
6.	Barcode yang ditampilkan berfungsi dengan baik	5	5
7.	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	5	5
8.	Kesesuaian gambar dengan materi	5	5
9.	Urutan penyajian materi	5	5
10.	Kejelasan uraian materi	4	5
11.	Komunikatif	5	5
12.	Sederhana dan memikat	5	5
Total		56	60

Dari hasil validasi desain media diatas, maka dapat diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$NP = 93,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi diatas maka diperoleh hasil 93,3%. Hasil perhitungan tersebut mendapatkan kategori sangat layak, tetapi peneliti juga perlu memperhatikan kritik dan juga saran dari validator untuk mendapatkan produk yang sempurna.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.6 Saran dan Kesimpulan Validator Ahli Desain Media

Validator	Saran dan Kesimpulan
Dr.Ahmad Makki, M.Pd.I	a. Ditambahkan box untuk tempat kartu b. Diberikan panduan cara pemakaiannya c. Diberikan penjelasan singkat tentang kartu tersebut d. Tambahkan profil pengembang e. Berikan cover pada kartu box

c. Validasi Ahli Praktisi atau Guru

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Panco Andri Anto S.Pd salah satu guru kelas IV di MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang selaku guru mata pelajaran IPAS. Adapun hasil dari validasi pada media flashcard uno sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.7 Data Validasi Ahli Praktisi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max
1.	Kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada flashcard	5	5
2.	Gambar pada flashcard disajikan dengan jelas	5	5
3.	Menggunakan bentuk huruf yang mudah dibaca	5	5
4.	Gambar pada flashcard dapat merangsang rasa ingin tahun siswa	5	5
5.	Gambar menarik	5	5

6.	Gambar jelas/tidak buram	5	5
7.	Kombinasi warna menarik	5	5
8.	Teks mudah dibaca	4	5
9.	Teks membantu memperjelas gambar dalam kartu	4	5
10.	Menggambarkan tujuan pembelajaran	5	5
11.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
12.	Gambar memperjelas materi yang ingin disampaikan	5	5
13.	Materi mudah untuk diikuti	5	5
14.	Media menggunakan kertas yang layak untuk digunakan	5	5
15.	Ukuran media flashcard memenuhi standar	5	5
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5
17.	Kalimat yang digunakan sudah efektif	5	5
18.	Materi media flashcard sudah sesuai dengan indikator	5	5
19.	Materi media flashcard sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
20.	Kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa sudah lengkap	4	5
21.	Penjelasan gambar secara umum sudah benar	5	5
22.	Terdapat keterangan yang menjelaskan maksud gambar	5	5
23.	Media pembelajaran flashcard layak digunakan dalam pembelajaran IPS	5	5
24.	Media pembelajaran flashcard dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pokok bahasan tentang Sejarah Kerajaan di Indonesia	4	5
25.	Isi media flashcard dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS	5	5
Total		121	125

Dari hasil validasi desain media diatas, maka dapat diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{121}{125} \times 100\%$$

$$NP = 96,8\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi diatas maka diperoleh hasil 96,8%. Hasil perhitungan tersebut mendapatkan kategori sangat layak, tetapi peneliti juga perlu memperhatikan kritik dan juga saran dari validator untuk mendapatkan produk yang sempurna.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.8 Saran dan Kesimpulan Validator Praktisi

Validator	Saran dan Kesimpulan
Panco Andri Anto, S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> a. Tulisan penjelas pada kartu agak dibesarkan b. Barcode bias dikecilkan dan digunakan untuk penjelasan saja

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar didapatkan dari hasil *Pre-test dan Post-test* siswa kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in. *Pre-test* dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran flashcard uno, bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa kelas IV, sedangkan *Post-test* dilakukan setelah penggunaan media

pembelajaran flashcard uno, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan belajar yang didapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran flashcard uno. *Pre-test dan Post-test* dibuat dan dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa.

Pada soal *Pre-test dan Post-test* dilakukan tahap validasi soal yang dilakukan oleh Bapak Panco Andri Anto S.Pd salah satu guru wali kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in dan juga selaku guru mata pelajaran IPAS, adapun hasil validasi soal *Pre-test dan Post-test* sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Validasi Soal *Pre-test Post-test*

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max
1	Isi materi sesuai dengan jenjang dan tingkatan kelas	5	5
2	Butir soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
3	Pokok soal dirumuskan dengan jelas	4	5
4	Rumusan soal dan pilihan soal dirumuskan dengan jelas	5	5
5	Pokok soal tidak mengandung pernyataan negative	4	5
6	Rumusan kalimat soal komunikatif	5	5
7	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan jenis bahasanya	5	5
8	Rumusan soal tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	5	5
9	Menggunakan bahasa atau kata yang umum (bukan bahasa lokal)	5	5
10	Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang menyinggung perasaan siswa	5	5

Dari hasil validasi desain media diatas, maka dapat diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$NP = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi diatas maka diperoleh hasil 96%. Hasil perhitungan tersebut mendapatkan kategori sangat layak, tetapi peneliti juga perlu memperhatikan kritik dan juga saran dari validator untuk mendapatkan produk yang sempurna.

Terdapat saran dari validator Bapak Panco Andri Anto S.Pd salah satu guru wali kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in dan juga selaku guru mata pelajaran IPAS yang nantinya, akan dijadikan bahan evaluasi bagi peneliti untuk menyempurnakan soal *Pre-test dan Post-test*, adapun saran tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.10 Saran dan Kesimpulan Validator Soal *Pre-test*
Post-test

Validator	Saran dan Kesimpulan
Panco Andri Anto S.Pd	a. Soal tidak harus berupa essay bisa pilihan ganda. b. Di soal bisa ditambahkan gambar supaya menambah pemahaman siswa. c. Soal bisa ditambahkan lagi dan lebih diperdalam lagi tentang penggunaan materi.

Adapun hasil *Pre-test dan Post-test* hasil belajar siswa yang telah dilakukan penghitungan oleh pebeliti sebagai berikut:

Tabel 4.11 Data Hasil *Pretes Posttest*

No	Nama	Nilai		N-Gain Score	Kriteria
		Pre-test	Post-test		
1.	Nizam	25	70	0,6	Sedang
2.	Zidan	65	90	0,714285	Tinggi
3.	Razan	20	55	0,4357	Sedang
4.	Aghisna	65	75	0,285714	Rendah
5.	Haikal	65	70	0,142857	Rendah
6.	Ali	20	75	0,6875	Sedang
7.	Husna	50	90	0,8	Tinggi
8.	Ega	70	100	1	Tinggi
9.	Jihan	70	90	0,666666	Sedang
10.	Afkarin	70	85	0,5	Sedang
11.	Maudy	65	90	0,714286	Tinggi
12.	Rohman	50	60	0,2	Rendah
13.	Izzud	60	70	0,25	Rendah
14.	Malik	45	80	0,636363	Sedang
15.	Rafa	60	85	0,625	Sedang
16.	Rifqi	65	85	0,571429	Sedang
17.	Munic	60	80	0,5	Sedang
18.	Namira	65	80	0,428571	Sedang
19.	Nia	45	70	0,454545	Sedang
20.	Aisyah	20	70	0,625	Sedang
21.	Bagas	75	100	1	Tinggi
Total		1130	1670		
Rata-rata (mean)		53,809	79,523	0,56371	

Berdasarkan hasil data *Pre-test Post-test* diatas, maka diperoleh hasil rata-rata nilai *Pre-test* adalah 53,8 dan hasil rata-rata *Post-test* adalah 79,5. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil *Post-test*. Nilai KKM mata pelajaran IPAS disekolah sebesar 70. Oleh karena itu peneliti dapat melanjutkan ke langkah berikutnya yaitu menganalisis nilai N-Gain untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang setelah dilakukannya uji coba media pembelajaran flashcard uno. Dari data table diatas maka diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang.

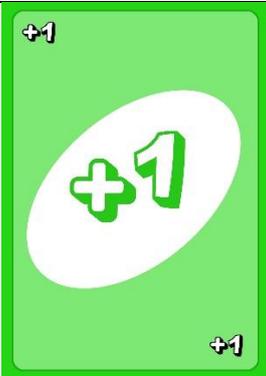
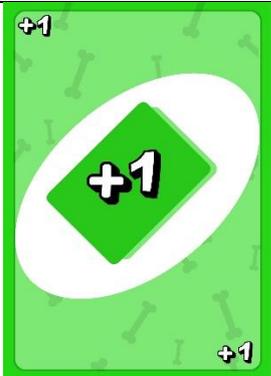
Dari hasil nilai N-Gain tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dari hasil tes *Pre-test Post-test* pada sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flashcard uno. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang sesudah penggunaan media pembelajaran flashcard uno.

C. Revisi Produk

Tahap revisi ini adalah tahap untuk penyempurnaan produk supaya menjadi produk yang lebih baik lagi. Revisi produk ini dilakukan dan dikembangkan sesuai dengan arahan validator, supaya mendapatkan hasil yang lebih baik sebelum diterapkannya media ini kepada siswa. Adapaun revisi produk yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Revisi Produk

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	a. Ukuran pada kartu uno diperbesar lagi. b. Ditambahkan gambar latar belakang. c. Lingkaran putih bisa diperbesar lagi. d. Dihilangkan latar belakang pada gambar tokoh.		
No	Aspek yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi

2	<p>a. Ukuran pada kartu uno diperbesar lagi.</p> <p>b. Ditambahkan gambar latar belakang.</p> <p>c. Lingkaran putih bisa diperbesar lagi.</p> <p>d. Latar belakang pada gambar peninggalan jangan dihilangkan.</p>		
3	<p>a. Ditambahkan kotak pada tempat barcode.</p> <p>b. Kalimat kerajaan dihilangkan dan di ganti angka.</p>		
4	<p>a. Ukuran pada kartu uno diperbesar lagi.</p> <p>b. Lingkaran putih bisa diperbesar lagi.</p> <p>c. Gambar +1 bisa diganti dengan variasi gambar yang lain.</p>		
5	<p>a. Peletakan gambar disejajarkan.</p> <p>b. Penjelasan ditaruh dibawah gambar.</p> <p>c. Warna pada tulisan dibedakan.</p>		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini berfokus pada menciptakan pengembangan media pembelajaran berupa produk aplikasi cinta sejarah Indonesia (ACISI) berupa flashcard uno dengan materi sejarah kerajaan di Indonesia di kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in. Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah kerajaan di Indonesia yang dilakukan dengan cara menyenangkan, yaitu belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik siswa. Materi yang diberikan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ada.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi cinta sejarah Indonesia (ACISI) berupa flashcard uno ini, berfungsi sebagai fasilitas dan perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penyampain pesan berupa materi pemebelajaran yang dilakukan guru kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan Al Qur'an surah An Nahl ayat 125 yang menjelaskan tentang perantara penyampaian pesan dengan baik, media pembelajaran digunakan sebagai penyampaian pesan sebagai materi yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar, adapun surah An Nahl ayat 125 sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ

رَبِّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

1. Analisis Desain Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dimulai dengan mengidentifikasi karakteristik siswa sebagai langkah awal dalam penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa serta tantangan yang dihadapinya dan untuk menemukan solusinya. Penggunaan media pembelajaran sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa produk aplikasi cinta sejarah Indonesia (ACISI) berupa flashcard uno, penggunaan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dalam penerapannya yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi yang merujuk pada teori Branch (2009). Pada setiap tahapan model ADDIE ini terdapat evaluasi dibagian akhir, adapun penerapan penjelasannya sebagai berikut:

a. Analisis

Pada tahap pertama yaitu analisis ini peneliti melakukan analisis permasalahan yang terdapat dilapangan yaitu siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang lebih senang bermain dari pada belajar dan lebih senang ketika dalam pembelajaran terdapat sebuah permainan atau games. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Sedangkan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, ha ini yang membuat siswa terkadang merasa bosan saat pembelajaran. Maka dari itu peneliti merancang media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan, yaitu aplikasi cinta sejarah Indonesia (ACISI) berupa flashcard uno atau flashcard uno supaya memberikan semangat dan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Desain

Pada tahap desain ini peneliti merancang produk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Dalam merancang suatu proses pembelajaran yang efektif dan inklusif perlunya memperhatikan karakteristik dari siswa. Dalam hal ini guru perlu merancang sebuah proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kemampuan awal siswa. Pendekatan atau gaya belajar perlu disesuaikan dengan usia mereka yang masih anak-anak dan masih suka bermain. Faktor

yang berpengaruh dalam mengidentifikasi karakteristik siswa yaitu: kemampuan awal, kecerdasan, kognitif, gaya belajar dan motivasi.⁷¹ Desain rancangan produk yang dibuat peneliti ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV di MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang yang suka belajar sambil bermain agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan terhadap siswa.

c. Pengembangan

Tahap pengembangan ini adalah tahap lanjutan dari tahap desain produk, tahap untuk mengembangkan produk yang telah dibuat peneliti sesuai dengan rancangan yang tersedia. Setelah produk rancangan selesai maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi ke beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi untuk mengetahui nilai dan kelayakan dari produk yang telah dibuat. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 92% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 93,3% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi ahli praktisi mendapatkan nilai 96,8% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validator diatas maka media pembelajaran flashcard uno ini termasuk kedalam kategori sangat layak. terdapat saran dan kritik dari validator yang menjadikan media

⁷¹ Nevi Septianti and Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2," *AS-SABIQUN 2*, no. 1 (March 31, 2020): 7–17, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

ini diperlukannya revisi lagi untuk menjadikan produk ini lebih layak dan sempurna lagi ketika akan diimplementasikan ke siswa kelas IV di MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lutfiyatul Kamalia dan Dr. Heru Subarta, M.Si juga berhasil mengembangkan produk kartu uno dengan mendapatkan persentase ahli media 90,6%, ahli materi 92%, dan ahli pembelajaran 90% dengan kategori layak, tetapi dengan materi yang berbeda dengan produk yang dikembangkan peneliti.⁷²

d. Implementasi

Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh validator maka dapat diimplementasikan di siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Sebelum dilakukan implementasi produk, siswa perlu melakukan latihan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan belajar mereka sebelum menggunakan media flashcard uno, setelah itu produk dapat diimplementasikan kepada siswa. Produk yang telah diimplementasikan selanjutnya dapat dilakukan latihan soal berupa *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran flashcard uno. Proses implementasi dilakukan pada saat jam pelajaran sejarah kerajaan di Indonesia.

e. Evaluasi

⁷² Lutfiyatul Kamalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" 10 (2022).

Tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapannya. Berdasarkan hasil evaluasi dari setiap tahapannya penelitian ini diketahui bahwa siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, flashcard uno dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan membuat siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang lebih mudah memahami materi pelajaran sejarah kerajaan di Indonesia.

Dasar dari tahap evaluasi ini terdapat pada ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan juga dari hasil belajar siswa melalui soal *pre-test post-test*. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi terhadap media pembelajaran flashcard uno dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti juga melakukan beberapa revisi terhadap produk media flashcard uno sesuai dengan saran dan kritik dari para ahli validator yang menjadi penyempurna media pembelajaran flashcard uno yang dikembangkan.

B. Analisis Hasil Validasi

Hasil analisis validasi ini mencakup tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli praktisi. Dalam hal ini akan paparkan hasil analisis yang telah peneliti dapatkan, adapun hasil analisis validasi dari ketika validator sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Produk media pembelajaran flashcard uno melakukan tahap validasi materi untuk mengevaluasi materi yang akan disajikan nantinya. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Waluyo Satrio Adji M.Pd.I selaku dosen PGMI Uin Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam materi pembelajaran. Aspek yang dievaluasi pada materi pembelajarannya yaitu tujuan pembelajaran yang diubah kedalam bentuk HOTS kemudian ditambahkan dan disesuaikan juga dengan isi materi pembelajaran, rujukan ditambahkan, refrensi gambar, grafik ditambahkan. Hasil analisis validator ahli materi menunjukkan skor 92% terhadap materi produk media pembelajaran flashcard uno. Hasil skor tersebut mendapatkan kategori sangat layak dan produk media pembelajaran flashcard uno ini dapat diterapkan pada siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang.

2. Validasi Ahli Media

Setelah melakukan validasi ahli materi, selanjutnya peneliti dapat melakukan validasi desain media kepada validator desain media pembelajaran. Validasi desain media pembelajaran ini menilai kelayakan produk yang telah dibuat peneliti saat akan digunakan nantinya. Validator desain media pembelajaran ini adalah Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku dosen PBA Uin Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam desain media pembelajaran. Aspek yang dievaluasi pada desain media

pembelajarannya yaitu penambahan pada media yaitu berupa box untuk tempat kartu, memberikan panduan cara pemakaian media, memberikan sinopsis berupa penjelasan singkat mengenai flashcard uno.

Hasil analisis validator ahli desain media pembelajaran menunjukkan skor 93,3% terhadap desain media produk media pembelajaran flashcard uno. Hasil skor tersebut mendapatkan kategori sangat layak dan produk media pembelajaran flashcard uno ini dapat diterapkan pada siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Terdapat saran dan masukan tambahan dari desain media pembelajaran flashcard uno berupa penambahan profil pengembang, cover pada box kartu, dan juga logo Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman revisi oleh peneliti untuk menyempurnakan produk flashcard uno.

3. Validasi Ahli Praktisi/Guru

Tahap terakhir dari validasi para ahli adalah validasi ahli praktisi atau pembelajaran. Validasi ahli praktisi ini menjadi penyempurnaan produk media pembelajaran flashcard uno yang telah dikembangkan peneliti. Validasi ahli praktisi dilakukan oleh Bapak Panco Andri Anto, S.Pd selaku wali kelas dan juga guru mata pelajaran IPAS di kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in Kota Malang. Aspek yang dievaluasi pada media pembelajaran flashcard uno ini terdapat pada penjelasannya untuk tulisannya perlu

dibesarkan lagi, dan untuk barcode bisa dikecilkan lagi dan bisa di isi untuk penjelasan lainnya. Hasil analisis validator ahli praktisi pembelajaran menunjukkan skor 90% terhadap produk media pembelajaran flashcard uno. Hasil skor tersebut mendapatkan kategori sangat layak dan produk media pembelajaran flashcard uno ini dapat diterapkan pada siswa kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in Kota Malang.

C. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Uno

Analisis hasil pengembangan media pembelajaran flashcard uno ini berupa hasil belajar siswa kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in Kota Malang dengan melakukan *pre-test post-test* pada sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flashcard uno. Hasil belajar siswa kelas IV MI NU Hidayatul Muhtadi'in Kota Malang ini berupa soal *pre-test post-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan beberapa siswa masih belum memahami materi yang diberikan. Nilai rata-rata *pre-test* yang didapatkan adalah 53,80 menyatakan bahwa materi yang disampaikan masih belum bisa dipahami oleh siswa. Sedangkan hasil *post-test* yang didapatkan dengan rata-rata 79,52 menyatakan bahwa siswa sudah mampu memahami materi yang telah diberikan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran berupa Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) berupa

Flashcard dengan permainan Uno pada materi sejarah kerajaan di Indonesia di kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in dengan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis yang dikembangkan adalah aplikasi cinta sejarah Indonesia (ACISI) berupa Flashcard dengan permainan Uno pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia di kelas IV. Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analisis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).
2. Keefektifan penggunaan media pembelajaran Flashcard Uno dapat dilihat dari hasil validator ahli materi, ahli media pembelajaran, serta ahli praktisi. Validator ahli materi menunjukkan persentase 92% menunjukkan kriteria sangat layak. Hasil validator ahli desain media menunjukkan persentase 93,3% menunjukkan kriteria sangat layak. Kemudian hasil validator ahli praktisi menunjukkan persentase 96,8% menunjukkan kriteria sangat layak. Maka produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil implementasi produk yang dilakukan pada siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in pada mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia ACISI berupa Flashcard dengan permainan Uno. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 53,8% meningkat menjadi 79,5%. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil Pre-test dan Post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya penggunaan media pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) berupa Flashcard dengan permainan Uno. Hasil uji analisis menggunakan N-Gain menunjukkan skor rata-rata 0,56 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, penelitian dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) berupa Flashcard dengan permainan Uno atau

Flashcard Uno dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, maka saran yang digunakan untuk media pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) berupa Flashcard dengan permainan Uno atau Flashcard Uno adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media pembelajaran Flashcard Uno dapat dimanfaatkan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi sejarah kerajaan di Indonesia dengan didampingi oleh guru dalam penggunaannya. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai ice breaking atau review materi yang dapat digunakan pada awal atau akhir pembelajaran sebagai pemantik semangat siswa dan juga mereview kembali materi dengan meyangakan.

2. Saran Diseminasi

Sebagai langkah dalam memperkuat pemahaman siswa kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadi'in tentang mata pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia, penelitian merancang media pembelajaran interaktif berupa Flashcard Uno atau Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia ACISI berupa Flashcard dengan permainan Uno. Kartu permainan ini dapat digunakan untuk belajar dan bermain sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Penelitian menyarankan supaya pemanfaatan platform digital media ini dapat dikenal dan disebarluaskan melalui platform whatsapp, instagram,

tiktok, facebook, dan website lainnya agar mempermudah diakses oleh guru dan siswa.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan rujukan atau referensi bagi peneliti lainnya yang melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran flashcard. Flashcard Uno ini dapat dikembangkan dengan materi pelajaran yang berbeda serta dapat dilengkapi dengan muatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Mustika. "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)." *AN-NISA* 15, no. 1 (December 18, 2022): 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>.

- Afidah, Nur. "Perkembangan Islam pada Masa Kerajaan Demak." *Jurnal Studi Islam dan Kemuhammadiyah (JASIKA)* 1, no. 1 (March 30, 2021): 64–76. <https://doi.org/10.18196/jasika.v1i1.6>.
- Anggita, Atikah Dewi, Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, and Catur Prasetiawati. "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SD N Panggung Lor." *INVENTA* 7, no. 1 (March 27, 2023): 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.
- Anita, Fidi Dwi, Puji Siti Balkist, and Novi Andri Nurcahyono. "Kartu Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (January 26, 2022): 484–93. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1009>.
- As, Sefty Okta Auliah, and Muhammad Faisal. "Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene," n.d.
- Astrianingsih, Destri. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas IV," n.d.
- Aulya, Rahmi, Zulyusri Zulyusri, and Rahmawati Rahmawati. "Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (December 26, 2021): 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>.
- Barokah, Awalina, Arimbi Lolita Hayuningtyas, Izzah Lailatul Fazriah, and Safnatun Nazah. "Menganalisis Proses Belajar dan Pembelajaran dalam Teori Kognitif pada Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (June 14, 2024): 2490–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6793>.
- Branch, Robert. *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Science, n.d.
- Chairudin, Muhamad, Trifirma Yustianingsih, Zahratul Aidah, and Muhamad Sofian Hadi. "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS," 2023.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran," n.d.
- Dewi, Laksmi. "Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika." *EduLib* 8, no. 1 (July 24, 2018): 99. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>.
- Dzakiyy, Aulia Dinan Muhammad, and Muhammad Farhan Febrian. "Sejarah Kerajaan Samudera Pasai di Indonesia," 2024.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Pertama. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2019.
- Fitri, Amalia. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Pertama. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, 2021.
- Fitria, Risda Lailul Yulfa, M Amin Hasan, and Febriarsita Eka Sasmita. "Efektivitas Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR)

- Dalam Pembelajaran Diferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIS Thoriqussalam Sidoarjo” 09 (2024).
- Gunawan, and Asnil Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri*. Sumatra Utara: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Harlin, Meiva Dwi, and Novanita Whindi Arini. “Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (September 13, 2023): 3027–38. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>.
- Hidayat, Muhamad Taufik, and Arlien Karlina Yulianti. “The Effectiveness of Flashcard Augmented Reality Media and Game Chick Learn on the Ability to Memorize Vocabulary in English Primary School Students.” *International Journal of Innovation* 11, no. 5 (2020).
- Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, n.d.
- Johan Septian Putra. “Memahami Sejarah Melalui Ayat-Ayat Al-Qur’an.” *Khazanah* 11, no. 1 (November 19, 2021). <https://doi.org/10.15548/khazanah.v11i1.470>.
- Kamalia, Lutfiyatul. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” 10 (2022).
- kustandi, cecep, and daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Cetakan pertama. Jakarta: Kencana, 2021.
- Lestari, Nabila Putri, Mohamad Fatih, Cindya Alfi, and Siti Rofiah. “Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis augmented reality pada materi tata surya untuk meningkatkan self-efficacy” 4 (2024).
- Lubis, Dwi Muthia Ridha, Elawati Manik, Mardianto, and Nirwana Anas. “Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Islamic Education* 1, no. 2 (October 31, 2021): 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>.
- Martha, Yussi, Durratus Sa’diyah, and Habib Maulana. “Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran,” n.d.
- Marwa, Neneng Widya Sopa, Herlina Usman, and Baina Qodriani. “Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka.” *Metodik Didaktik* 18, no. 2 (January 31, 2023): 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>.
- Maryanto, Rahel Ika Primadini, and Imanuel Adhitya Wulanata. “Penggunaan Media Flashcrad Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado.” *PEDAGOGIA* 16, no. 3 (December 27, 2018): 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>.
- Mujib, Abdul. “Sejarah Masuknya Islam Dan Keragaman Kebudayaan Islam Di Indonesia,” n.d.
- Nilamsari, Dinda Puspita, and Ika Parma Dewi. “Rancang Bangun Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 11, no. 1 (March 1, 2023): 96. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i1.121759>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.

- Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (March 30, 2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (December 31, 2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Pradana, Rosananda Arnas, and Agus Budi Santosa. "Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio Dan Televisi" 09 (2020).
- Pratama Putra, Rizky. "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksomoni Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)." *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (July 30, 2024): 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>.
- Pudjiastuti, Ari, irene, Dhesy Adhalia, and Wini Kristianti. *Bupena Merdeka*, 2022.
- Pulungan, Suyuthi. *Sejarah Peradaban Islam Di Indonesia*. Cetakan Pertama. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2019.
- Purni, Titik. "Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter." *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah* 2, no. 1 (April 18, 2023): 190–97. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>.
- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (August 31, 2023): 506–16. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Education Journal* 2, no. 1 (2022).
- Rifqiwati, Ika, Enggar Utari, Muhammad Jafar Aulia, and Tazkia Salsabila. "Riwayat bangunan bersejarah sebagai peninggalan masa kesultanan Banten." *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA* 13, no. 2 (July 29, 2023): 145–62. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i2.14491>.
- Rosfenti, Veni. *Sejarah Indonesia*. Bekasi, 2020.
- Sani, Ridwan. *Inovasi Pembelajaran*. Pertama. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Saputri, Sisca Wulansari. "Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris." *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (April 15, 2020): 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>.
- Sari, Desi Ratna, and Sheila Febriani Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Platform Assemblr Edu Pada Materi Pajak Pertambahan Nilai" 4, no. 3 (2024).
- Sarip, Muhammad. "Kajian Etimologis Kerajaan (Kutai) Martapura di Muara Kaman, Kalimantan Timur." *Yupa: Historical Studies Journal* 4, no. 2 (December 31, 2020): 50–61. <https://doi.org/10.30872/yupa.v4i2.264>.
- Sartika, Dewi. "Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SMP" 1, no. 1 (n.d.).

- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2." *AS-SABIQUN* 2, no. 1 (March 31, 2020): 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Siahaanaa, Sardianto Markos, and Agung Malsen Nugraha. "Development of Digital Flashcards Assisted by Augmented Reality on Doppler Effect and Polarization Material" 8, no. 1 (2024).
- Suhelayanti, Syamsiah, and Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Pertama. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sumanti, Solihah. *Sejarah Peradaban Islam*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2024.
- Taufiq, Muhamad, Murbangun Nuswowati, Hartono Hartono, and Pratama Widagdo. *Inovasi Pembelajaran IPA Bermuatan Kecakapan Abad 21*. Bojong: PT. Nasya Expanding Management, 2022.
- Utami, Novi Tri. "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6, no. 01 (January 31, 2023): 43–52. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>.
- Wati, Putri Ratna. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I MI Brawijaya I Trowulan," n.d.
- Weldami, Tiara Putri, and Relsas Yogica. "Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi," n.d.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Zaki, KGS Muhammad, Ahmad Zainuddin, M Mukhid Mashuri, and Miftarah Ainul Mufid. "Reinterpretasi Konsep Dakwah QS. An-Nahl Ayat 125 (Aplikasi Teori Hermeneutika Ma'na Cum Maghza)" 6, no. 2 (2024).

LAMPIRAN

Lampiran 1 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>, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 415/Un.03.1/TL.00.1/02/2025 05 Februari 2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI NU Hidayatul Mubtadiin
 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	: Nabila Rahmah
NIM	: 210103110029
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard dengan Permainan Uno pada Materi Sejarah Kerajaan di Kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadiin
Lama Penelitian	: Februari 2025 sampai dengan Maret 2025 (3 bulan)

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Bukti Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF KOTA MALANG

MINU HIDAYATUL MUBTADI'IN

STATUS : TERAKREDITASI " B " NSM : 1 1 1 2 3 5 7 3 0 0 8

Jalan Kyai Parseh Jaya No. 52 Bumiayu Malang (65135) Telp. (0341) 751035

Email:mi.hidayatul.mubtadiin@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 102/Ka.MINU/HM/II/2025

Yang bertanda tanga dibawah ini:

Nama : MARYAMAH, S.Pd.I, M.Pd.I
 NIP : -
 Jabatan :Kepala Madrasah
 Tempat Dinas :MI NU Hidayatul Mubtadiin

Menerangkan bahwa :

Nama : Nabila Rahmah
 NIM : 210103110029
 Jurusan : PGMI
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwasanya benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian skripsi di MINU Hidayatul Mubtadiin pada Bulan Februari-April 2025 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard dengan Permainan Uno pada Materi Sejarah Kerajaan di Kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 17 Februari 2025

Mengetahui

Kepala Madrasah,

Maryamah, S.Pd, M.Pd.I

Lampiran 3 Permohonan Validator Ahli Materi



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

Nomor : B.391 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

03 Februari 2025

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji M.pd.I
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nabila Rahmah
 NIM : 210103110029
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia ACISI Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Mubtadiin
 Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Wakil Dekan Bidang Akademik

H. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197305232000031002

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MATERI

Nama Validator : Waluyo Satrio Adji M.Pd.1
Instansi : UIN Malang
Pendidikan :
Tanggal : 3 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Instrument validasi ini memiliki tujuan dalam memperoleh masukan dan penilaian Bapak/Ibu sebagai validator terhadap materi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran flashcard
2. Memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai Skala penilaian validasi produk

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

NB: Dimodifikasi dari "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS" Oleh Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur Dalam Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran

3. Memberikan saran dan kesimpulan dari hasil validasi materi pembelajaran sebagai upaya perbaikan materi pembelajaran dimohon untuk dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan

B. Instrument Angket Validasi Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kelengkapan bahan bantuan belajar					✓
3	kualitas bahan bantuan belajar				✓	
Isi Materi						
4	Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					✓
5	Relevansi tujuan pembelajaran				✓	
6	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
7	Ketetapan media dengan kebenaran materi				✓	
8	Kesesuaian materi dengan jenjang pendidikan dan kemampuan kognitif siswa					✓
Bahasa						
9	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan					✓
10	Kejelasan Bahasa yang digunakan					✓

C. Saran dan Kesimpulan

Revisi sesuai catatan. Ralat dan dilampirkan

.....

.....

.....

.....

.....

3.....^{Februari}.....2025

Validator Ahli Materi


(.....^{Wahyu Setno Adji}.....)

Lampiran 5 Permohonan Validator Ahli Desain Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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

Nomor : B-273/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025 22 Januari 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nabila Rahmah
 NIM : 210103110029
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta
 Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan
 Permainan Uno Pada Materi Sejarah Di Kelas IV Mi
 Nu Hidayatul Mubtadiin
 Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Desain Media

LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA

Nama Validator : Ahmad Malda
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S3 PBA
 Tanggal : 4 Feb 2025

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu validator untuk mengoperasikan media pembelajaran, kemudian mengisi lembar instrument yang sudah disiapkan
2. Memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai

Skala penilaian validasi produk

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

NB: Dimodifikasi dari "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS" Oleh Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur Dalam Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran

3. Memberikan saran dan kesimpulan dari hasil validasi media pembelajaran sebagai upaya perbaikan media pembelajaran dimohon untuk dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan

B. Instrument Angket Validasi Media

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul						
1	Teks dapat terbaca dengan baik					✓
2	Proposional layout (tata letak teks dan gambar)				✓	
3	Kesesuaian pemilihan gambar					✓
4	Kesesuaian proposi warna				✓	
5	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf				✓	
6	Barcode yang ditampilkan berfungsi dengan baik					✓
Desain Isi						
7	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi					✓
8	Kesesuaian gambar dengan materi					✓
9	Urutan penyajian materi					✓
10	Kejelasan uraian materi				✓	
Kemenarikan						
11	Komunikatif					✓
12	Sederhana dan memikat					✓

C. Saran dan Kesimpulan

Tambahan tempat / box pada kartu

Diberikan panduan cara pemakaiannya

Diberikan penjelasan singkat tentang kartu / sinopsis kartu

Tambahkan profil pengembang

Diberikan cover pada kartu box

4 Feb 2025

Validator Ahli Media


 (Ahmad Mubki)

Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Praktisi



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

Nomor : B- 526/Un.03/FITK/PP.00.9/02/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Februari 2025

Kepada Yth.
Panco Andri Anto, S.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

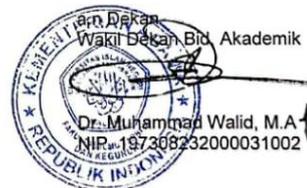
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nabila Rahmah
NIM : 210103110029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Cinta Sejarah Indonesia (ACISI) Berupa Flashcard Dengan Permainan Uno Pada Materi Sejarah Kerajaan Di Kelas IV Mi Nu Hidayatul Mubtadiin
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Praktisi

LEMBAR VALIDASI GURU/PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Nama Validator : Panco Andri Anto. S. Pd
 Instansi : Mi Nu Hidayatul Mustadiriin
 Pendidikan : S1 Pend. Matematika
 Tanggal : 15 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

- Instrument validasi ini memiliki tujuan dalam memperoleh masukan dan penilaian Bapak/Ibu Guru atau Praktisi Pembelajaran terhadap penggunaan media pembelajaran flashcard
- Memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai Skala penilaian validasi produk

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

NB: Dimodifikasi dari "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS" Oleh Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur Dalam Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran

- Memberikan saran dan kesimpulan dari hasil validasi media pembelajaran sebagai upaya perbaikan media pembelajaran dimohon untuk dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan

B. Instrument Angket Validasi Guru/Praktisi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1	Kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada flashcard					✓
2	Gambar pada flashcard disajikan dengan jelas					✓
3	Menggunakan bentuk huruf yang mudah dibaca					✓

4	Gambar pada flashcard dapat merangsang rasa ingin tahun siswa						✓
Tampilan							
5	Gambar menarik						✓
6	Gambar jelas atau tidak buram						✓
7	Kombinasi warna menarik						✓
8	Teks mudah dibaca					✓	
9	Teks membantu memperjelas gambar dalam kartu					✓	
10	Menggambarkan tujuan pembelajaran						✓
11	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran						✓
12	Gambar memperjelas materi yang ingin disampaikan						✓
13	Materi mudah untuk diikuti						✓
14	Media menggunakan kertas yang layak untuk digunakan						✓
15	Ukuran media flashcard memenuhi standar						✓
Bahasa							
16	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa						✓
17	Kalimat yang digunakan sudah efektif						✓
Isi							
18	Materi media flashcard sudah sesuai dengan indikator						✓
19	Materi media flashcard sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran						✓
20	Kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa sudah lengkap					✓	
21	Penjelasan gambar secara umum sudah benar						✓
22	Terdapat keterangan yang menjelaskan maksud gambar						✓
23	Media pembelajaran flashcard layak digunakan dalam pembelajaran IPS						✓
24	Media pembelajaran flashcard dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pokok bahasan tentang Sejarah Kerajaan di Indonesia					✓	
25	Isi media flashcard dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS						✓

C. Saran dan Kesimpulan

Untuk penjelasannya, mohon tulisannya agak besar ya. Untuk barcode ditekankan dan digunakan untuk penjelasannya saja.

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....

15 02 2025

Validator Guru/Praktisi Pembelajaran



P. ANDRI. Anto. S. Pd.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN *PRE-TEST POST-TEST*

Nama Validator : PONCO ANDRI ANTO
 Instansi : MINU Hidayatul Mubtadi'in
 Pendidikan : S1 Pend. Matematika
 Tanggal : 15 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Instrument validasi ini memiliki tujuan dalam memperoleh masukan dan penilaian Bapak sebagai validator terhadap instrument penilaian *pre-test pos-test* dalam latihan soal pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia
2. Memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai

Skala penilaian validasi produk

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

NB: Dimodifikasi dari "Validitas dan Realiabitas Alat Ukur" Oleh Syamsurizal
https://osf.io/preprints/osf/v83eh_v1

3. Memberikan saran dan kesimpulan dari hasil validasi penilaian sebagai upaya perbaikan latihan soal *pre-test pos-test* dimohon untuk dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan

B. Instrument Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Konnten Ilmu						
1	Isi materi sesuai dengan jenjang dan tingkatan kelas					✓
2	Butir soal sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
Konstruk						
3	Pokok soal dirumuskan dengan jelas				✓	
4	Rumusan soal dan pilihan dirumuskan dengan tegas					✓
5	Pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif				✓	
Aspek Bahasa						
6	Rumusan kalimat soal komunikatif					✓
7	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan jenis bahasanya					✓
8	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian					✓
9	Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)					✓
10	Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang menyinggung perasaan siswa					✓

C. Saran dan Kesimpulan

Soal tidak harus berupa soal essay bisa pilihan ganda

Di soal bisa ditambahkan gambar supaya menambah pemahaman

Soal bisa ditambahkan lagi dan lebih diperdalam lagi tentang

penggunaan materi

15 - 02 - 2025

Validator Penilaian

P. Andri. Anto, S.Pd

Lampiran 9 Lembar Hasil Pretest

LATIHAN SOAL

Nama: Ayatul Husna

Kelas: 9A

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan kerajaan bercorak hindu-budha diindonesia!	hindu = kutai, Tarumanegara, Mataram hindu, Kediri, Singosari Budha = Sriwijaya, Mataram budha
2	Sebutkan kerajaan bercorak islam diindonesia!	Majapahit, Demak, Banten, Aceh, Gowa, Tallo, Tidore
3	Sebutkan peninggalan dari kerajaan hindu budha islam diindonesia!,serta jelaskan perbedaan dari peninggalan kerajaan hindu budha	Kutai = Prasasti Tula Sriwijaya = Prasasti talang tuwo Majapahit = Prasasti Kertajati
4	Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia!	Hindu = ketuhanan Buddha = kedewaan Islam = kitab
5	Bagaimana kerajaan Islam menyebarkan ajaran agama Islam di Indonesia? Jelaskan dengan singkat!	dengan perdagangan, perkawinan, berdakwah

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Kerajaan kutai, Samudra pasai, Sriwijaya, Kediri, Banten, Mataram Budha dari kerajaan yang disebutkan manakah yang termasuk kerajaan bercorak budha?	Sriwijaya, Mataram budha
7	Sebutkan satu contoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, lalu berikan ciri khas dari masing-masing kerajaan tersebut!	Tarumanegara = hindu Mataram Budha = Budha Banten = Islam
8	Mengapa peninggalan sejarah, seperti candi atau masjid, penting untuk dipelajari oleh generasi sekarang?	Karna ...
9	Bagaimana masuknya kerajaan hindu-budha ke Indonesia?	Karna ...
10	Mengapa penting bagi kita untuk mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia?	Karna bisa ...

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Nama: AZKA

Kelas: 9A 15

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan kerajaan bercorak hindu-budha diindonesia!	1. arca 2. candi 3. mataram buddha Sriwijaya Mataram hindu Mataram buddha Kutai Kediri
2	Sebutkan kerajaan bercorak islam diindonesia!	1. Demak banten 2. Samudra pasai 3. Aceh
3	Sebutkan peninggalan dari kerajaan hindu budha islam diindonesia,serta jelaskan perbedaan dari peninggalan kerajaan hindu budha	1. Arca 2. Candi 3. Menengah rakra donya
4	Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia!	berbeda
5	Bagaimana kerajaan Islam menyebarkan ajaran agama Islam di Indonesia? Jelaskan dengan singkat!	Perdagangan, Perkawinan, dakwah

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Kerajaan kutai, Samudra pasai, Sriwijaya, Kediri, Banten, Mataram Budha dari kerajaan yang disebutkan manakah yang termasuk kerajaan bercorak budha?	Sriwijaya, Mataram budha, kerajaan kutai
7	Sebutkan satu contoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, lalu berikan ciri khas dari masing-masing kerajaan tersebut!	hindu = arca, candi, mataram budha = candi, arca, mataram islam = Demak, masjid agung demak
8	Mengapa peninggalan sejarah, seperti candi atau masjid, penting untuk dipelajari oleh generasi sekarang?	untuk beribadah
9	Bagaimana masuknya kerajaan hindu-budha ke Indonesia?	Perkawinan, Pendeta, dagang
10	Mengapa penting bagi kita untuk mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia?	biar tahu tentang sejarah kerajaan indonesia

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Nama: Adh. Firdaus Zidan A.

Kelas: AA. 2

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan kerajaan bercorak hindu-budha di Indonesia!	Kerajaan Kutai, Talu, Mangaraja, Mataram Hindu. Kerajaan Sriwijaya, Mataram Budha
2	Sebutkan kerajaan bercorak Islam di Indonesia!	Samudra Pasai.
3	Sebutkan peninggalan dari kerajaan hindu budha Islam di Indonesia! serta jelaskan perbedaan dari peninggalan kerajaan hindu budha	Prasasti dan Candi
4	Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia!	Hindu dan Budha meninggalkan sejarah prasasti dan candi. Islam meninggalkan sejarah masjid, lonceng
5	Bagaimana kerajaan Islam menyebarkan ajaran agama Islam di Indonesia? Jelaskan dengan singkat!	Berdagang, musik gamelan

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Kerajaan Kutai, Samudra Pasai, Sriwijaya, Kediri, Banten, Mataram Budha dari kerajaan yang disebutkan manakah yang termasuk kerajaan bercorak budha?	Sriwijaya, Mataram Budha
7	Sebutkan satu contoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, lalu berikan ciri khas dari masing-masing kerajaan tersebut!	Hindu : Buddha : Islam
8	Mengapa peninggalan sejarah, seperti candi atau masjid, penting untuk dipelajari oleh generasi sekarang?	Karena orang yang pergi ke tempat itu bisa di pelajari
9	Bagaimana masuknya kerajaan hindu-budha ke Indonesia?	Berdagang, musik gamelan
10	Mengapa penting bagi kita untuk mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia?	biar mengetahui sejarah tersebut

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10 Lembar Hasil Posttest

Nama: Ayatul Husna
Kelas: Aft 7

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan kerajaan bercorak hindu-budha diindonesia!	Hindu = kutai, Tarumanegara, Mataram hindu, Kediri, Singosari, Maja Pahat Budha = Sriwijaya, Mataram budha
2	Sebutkan kerajaan bercorak islam diindonesia!	Solo Samudra Pasai, Aceh, agung demak, Banten
3	Sebutkan peninggalan dari kerajaan hindu budha islam diindonesia!,serta jelaskan perbedaan dari peninggalan kerajaan hindu budha	hindu = Prasasti, dan candi budha = candi, dan prasasti Islam = Masjid, dan Kesultanan
4	Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia!	Kepercayaan, Peninggalan, Pemerintahan
5	Bagaimana kerajaan Islam menyebarkan ajaran agama Islam di Indonesia? Jelaskan dengan singkat!	dengan perdagangan, Perkawinan, berdatwah

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Kerajaan kutai, Samudra pasai, Sriwijaya, Kediri, Banten, Mataram Budha dari kerajaan yang disebutkan manakah yang termasuk kerajaan bercorak budha?	Sriwijaya, Mataram budha
7	Sebutkan satu contoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, lalu berikan ciri khas dari masing-masing kerajaan tersebut!	Islam = Samudra Pasai → konsep budha = Sriwijaya → Prasasti Kota Kapur hindu = kutai → Prasasti Rupa
8	Mengapa peninggalan sejarah, seperti candi atau masjid, penting untuk dipelajari oleh generasi sekarang?	karna sangat penting untuk pelajar agar tau/raha sejarah kerajaan
9	Bagaimana masuknya kerajaan hindu-budha ke Indonesia?	Perdagangan Perdagangan, Perkawinan, dan sosial
10	Mengapa penting bagi kita untuk mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia?	agar tau. atau bias bisa menghargai warisan budaya

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Nama: M. RAFA AZKA P.

Kelas: 4A 15

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan kerajaan bercorak hindu-budha diindonesia!	sriwijaya kutai mataram budha
2	Sebutkan kerajaan bercorak islam diindonesia!	samudra pasai demak aceh terate Tidore
3	Sebutkan peninggalan dari kerajaan hindu budha islam diindonesia,serta jelaskan perbedaan dari peninggalan kerajaan hindu budha	hindu = candi budha = prasasti islam = masjid
4	Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia!	hindu = candi budha = prasasti islam = masjid
5	Bagaimana kerajaan Islam menyebarkan ajaran agama Islam di Indonesia? Jelaskan dengan singkat!	Melaui perdagangan dan pernikahan

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Kerajaan kutai, Samudra pasai, Sriwijaya, Kediri, Banten, Mataram Budha dari kerajaan yang disebutkan manakah yang termasuk kerajaan bercorak budha?	sriwijaya mataram budha
7	Sebutkan satu contoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, lalu berikan ciri khas dari masing-masing kerajaan tersebut!	mataram hindu = candi prambanan kerajaan demak = masjid agung demak sriwijaya = muara takus
8	Mengapa peninggalan sejarah, seperti candi atau masjid, penting untuk dipelajari oleh generasi sekarang?	biar tahu mengenali ilmu pengetahuan sejarah kerajaan
9	Bagaimana masuknya kerajaan hindu-budha ke Indonesia?	dahuta mahaguru dari india
10	Mengapa penting bagi kita untuk mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia?	biar tahu kerajaan, menjaga warisan budaya

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Nama: zidan

Kelas: 01 kelas 3 (2)

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan kerajaan bercorak hindu-budha diindonesia!	Kutai, tarumanegara, mataram hindu, Kediri, Singosari, Majapahit, Sriwijaya, mataram buddha
2	Sebutkan kerajaan bercorak islam diindonesia!	Samudra pasai, Aceh, Demak, Banten, Ternate dan Tidore, Goa Lolo
3	Sebutkan peninggalan dari kerajaan hindu budha islam diindonesia!,serta jelaskan perbedaan dari peninggalan kerajaan hindu budha	Praasti, Arca, Candi. Masjid lonceng, makam.
4	Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia!	Kepercayaan, peninggalan Pemerintah
5	Bagaimana kerajaan Islam menyebarkan ajaran agama Islam di Indonesia? Jelaskan dengan singkat!	Berdagang dan pernikahan

CS Dipindai dengan CamScanner

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Kerajaan kutai, Samudra pasai, Sriwijaya, Kediri, Banten, Mataram Budha dari kerajaan yang disebutkan manakah yang termasuk kerajaan bercorak budha?	mataram budha, Sriwijaya.
7	Sebutkan satu contoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, lalu berikan ciri khas dari masing-masing kerajaan tersebut!	mataram hindu: Prambanan, mataram budha: Borobudur Demak: masjid agung demak
8	Mengapa peninggalan sejarah, seperti candi atau masjid, penting untuk dipelajari oleh generasi sekarang?	Karena untuk mengenal sejarah dan peninggalan.
9	Bagaimana masuknya kerajaan hindu-budha ke Indonesia?	berdagang dan perkawinan
10	Mengapa penting bagi kita untuk mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia?	biar tau sejarah peninggalan, candi, dan prasasti.

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11 Proses Mengajar Sebelum Penggunaan Media



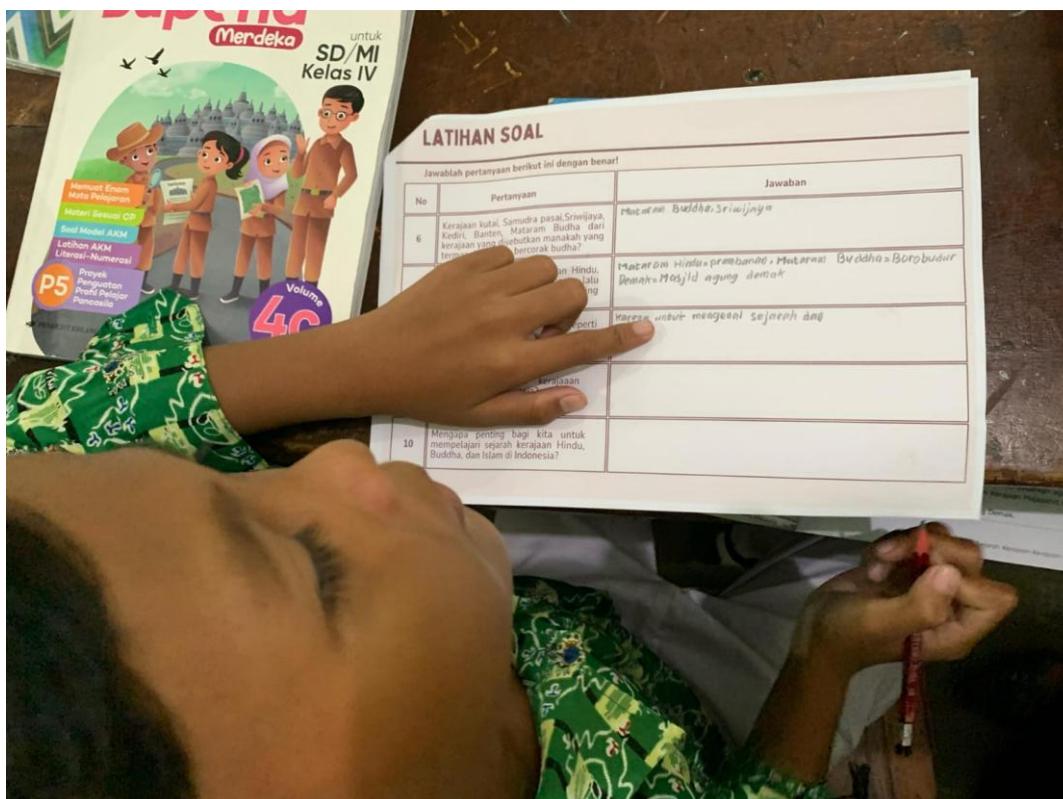
Lampiran 12 Pengerjaan Pre-Test



Lampiran 13 Implementasi Media Pembelajaran



Lampiran 14 Pengerjaan Post-Test



Lampiran 15 Lembar Observasi

Pernyataan	Hasil Observasi
Perilaku siswa saat diberikan pilihan antara bermain dan belajar mereka lebih memilih bermain	Dari hasil observasi peneliti siswa lebih memilih untuk bermain dari pada belajar karena dunia mereka masi dipenuhi dengan bermain.
Siswa lebih senang bermain kartu	Dari hasil observasi peneliti siswa senang bermain kartu terbukti ketika pada saat jam istirahat mereka bermain kartu dengan temannya ada beberapa kartu yang dimainkan yaitu kartu tepuk, kartu uno dan lain-lain.
Siswa senang ketika diajak bermain sambil belajar	Dari hasil observasi siswa senang dan antusias ketika mereka diajak bermain sambil belajar, karena bagi mereka ini adalah kegiatan yang menyenangkan.
Terdapat berbagai macam respon siswa ketika mereka diarahkan dari kegiatan bermain ke belajar	Banyak sekali respon siswa ketika mereka dialihkan dari kegiatan bermain ke belajar salah satunya ada yang senang, ada yang tidak senang, dan ada yang biasa saja.
Siswa lebih fokus pada saat belajar sambil bermain dari pada belajar yang serius	Dari hasil observasi siswa lebih fokus dan senang ketika mereka belajar sambil bermain dibandingkan belajar yang serius karena kadang ada gangguan dari teman sebangku mereka.
Siswa tetap fokus dalam pembelajaran apabila pembelajaran tersebut disampaikan sambil bermain	Dari hasil observasi siswa bisa fokus ke pembelajaran karena pembelajarannya disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa yaitu senang bermain sambil belajar.

Lampiran 16 Lembar Wawancara

No	Fokus Penelitian	Informan	Pertanyaan	Jawaban
1	Media Pembelajaran	Guru Kelas	apakah bapak suka memakai media dalam proses pembelajaran? dan kalau boleh tau itu media konvensional atau multimedia?	Tergantung pembelajarannya mba, biasanya menggunakan lcd, dan juga biasanya terjun langsung atau praktik langsung, terkadang juga saya suka mengadakan quis mendadak untuk anak-anak mba.
2	Media Pembelajaran		bagaimana respon siswa ketika bapak menggunakan media dalam pembelajaran?	Senang mba, anak-anak tambah semangat belajarnya.
3	Karakteristik Siswa		Bagaimana karakteristik siswa kelas IV pak?	Mereka itu aktif dan rasa ingin tahunya tinggi.
4	Pembelajaran		Bagaimana minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah pak?	Minat siswa dalam mata pelajaran ini tergantung dari cara penyajian materi dan bagaimana cara penyampaiannya, jika materi disampaikan dengan hal yang menarik maka siswa akan senang.
5	Pembelajaran		Adakah kesulitan bapak dalam menyampaikan materi sejarah kerajaan di Indonesia?	Kalau untuk kesulitana dimateri mba, karena saya belum menguasai dan materi sejarah

				itu kan banyak mba jadi itu saja mba.
6	Pembelajaran		Kalau untuk materi sejarah kerajaan bagaimana cara bapak menyampaikannya kepada siswa?	Saya menyampaikannya dengan cara bercerita dan memberikan quis kepada siswa mba.
7	Media Pembelajaran		Saya ada rencana untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard uno berbasis aplikasi assemblr edu, jika diterapkan disiswa kelas IV apakah relevan pak?	Relevan saja mba, soalnya anak-anak pasti suka kalau belajar sambil bermain.

Biodata Mahasiswa



Nama : Nabila Rahmah
Nim : 210103110029
Tempat, Tanggal Lahir : Tabanan, 02 Agustus 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2021
Alamat : Jl.Kamboja Gg IVB No.7 Tabanan-Bali
No. Handpone : 089509361859
Email : 210103110029@student.uin-malang.ac.id
Riwayat Pendidikan : 1. TK Mustika Ibu
2. SD Islam Tabanan
3. MTS Al- Amin Tabanan
4. MAN 1 Jembrana
5. S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang