

**PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA SISWA KELAS 5 SD
NEGERI ORO-ORO OMBO KULON II KECAMATAN REMBANG
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Oleh
MUHAMMAD ALAMUL AMRI
NIM. 19140122



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENCASILA SISWA KELAS 5 SD
NEGERI ORO-ORO OMBO KULON II KECAMATAN REMBANG
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

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

Oleh
Muhammad Alamul Amri
NIM. 19140122



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

November, 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang”** oleh **Muhammad Alamul Amri** ini telah diperiksa dan disetujui ke sidang ujian skripsi.

Pembimbing,



Wajuyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

Mengetahui
Ketua Program Studi



Ahmad Abitokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA SISWA KELAS 5 SD NEGERI ORO-ORO OMBO KULON II KECAMATAN REMBANG KABUPATEN PASURUAN

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh
Muhammad Alamul Amri (19140122)

Telah dipertahankan di Hadapan Penguji pada 28 November 2025 dan
dinyatakan

LULUS / TIDAK LULUS

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

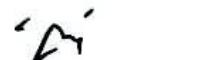
Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua Penguji

Dr.H.Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001



2. Sekretaris Sidang

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003



3. Pembimbing

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003



4. Anggota Penguji

Rois Imron Rosi, M.Pd

NIP. 19910227201802011127



Mengetahui,
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Alamul Amri Malang, 21 November 2025
Lamp. : 5 Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb.

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

Nama : Muhammad Alamul Amri
NIM : 19140122
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Skripsi : Pengembangan Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang

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

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing

1

Waluvo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Alamul Amri
NIM : 19140122
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Card Match Circle* Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas
5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang

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 tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya tulis ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 21 November 2025

Hormat Saya



Muhammad Alamul Amri

NIM. 19140122

MOTTO

يَا يَهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُو بِالصَّابَرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman Mohonlah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan sholat. Sungguh, Allah beserta, orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah : 153)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan nikmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang selalu memberikan nikmat-Nya yang tidak terhitung jumlahnya. Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dakwah dan ajarannya selalu mengingatkan pengikutnya akan ketaatan dan ikhtiar kita kepada Allah. Segala bentuk ucapan terima kasih penulis dipersembahkan kepada:

1. Orangtua penulis Ibuku, Ayahku, yang senantiasa mendoakan, memberikan nasehat dan material serta memberikan segenap kasih. Sehingga penulis menjadi anak laki-laki yang tetap beribadah dan menekuni pendidikan.
2. Seluruh Bapak Ibu guru dan dosen yang telah memberikan ilmu dan bantuan kepada saya.
3. Teman-teman seperjuangan Jurusan PGMI angkatan 2019 yang telah berjuang dan menyemangati penulis dalam setiap hal dan tempat.
4. Ibu Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen wali dan Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi, yang selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan sejatinya penulis dalam menuntaskan program pendidikan di Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Keluarga besar SD Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang telah berperan dan membantu penulis dalam menuntaskan penelitian.

KATA PENGANTAR

Dengan nikmat *Allah Swt.* atas karunia dan rahmat dari Allah yang telah memberikan petunjuk dan kasih sayang-Nya. Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan**” dapat penulis selesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing dan menjadi pemberi risalah agama Islam untuk seluruh umat manusia.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan dorongan dari beberapa pihak. Sehingga penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen wali yang mengarahkan dan memberikan banyak arahan dengan baik.
5. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan banyak saran hingga akhir.
6. Pak Maftuhadi selaku Kepala Sekolah SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang telah berkenan menyediakan tempat penelitian.

7. Bu. Mira dan Bu. Laila selaku Wali Kelas 5 di SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Ibu dan Ayah Penulis yang telah memberikan dukungan dan materi kepada penulis.
9. Segenap keluarga besar SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang telah banyak memberikan bantuan selama penelitian di sekolah.
10. Teman-Teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 yang banyak memberikan saran dan bantuan besar baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengerti bahwa skripsi ini belum sepenuhnya sempurna sebab penulis memiliki banyak kekurangan, keterlambatan dan keterbatasan. Oleh karena itu saran dan kritik sangat diharapkan penulis guna memperbaiki kekurangan tersebut.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi ilmu tambahan bagi penulis.

Malang, 28 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xx
ملخص	xxii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xxiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Spesifikasi Produk	6
F. Asumsi Produk dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Orisinalitas Pengembangan.....	10
H. Definisi Istilah	13

I.	Sistematika Penulisan	14
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA	16
A.	Kajian Teori.....	16
1.	Media Pembelajaran	16
2.	<i>Card Match Circle</i>	27
3.	Hasil Belajar	30
4.	Pancasila	31
5.	Media card match circle pada keragaman budaya	31
B.	Perspektif Teori dalam Islam	32
C.	Kerangka Berpikir.	34
BAB III	35
METODE PENELITIAN	35
A.	Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....	35
B.	Prosedur Pengembangan	36
C.	Uji Produk	41
a.	Desain Uji Coba	41
b.	Subjek Uji Coba	42
D.	Jenis Data.....	43
E.	Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F.	Teknik Pengumpulan Data	45
G.	Analisis Data.....	46
BAB IV	50
HASIL PENGEMBANGAN	50
A.	Proses Pengembangan.....	50
B.	Penyajian Uji Produk	63
C.	Revisi Produk	67
BAB V	70
PEMBAHASAN	70
A.	Pembahasan Kajian Produk.....	70
B.	Pembahasan Efektivitas Produk	78
BAB VI	80

PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	86
RIWAYAT PENULIS.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Storyboard	8
Tabel 1.2 Orisinalitas Pengembangan	11
Tabel 3.1 Subjek Uji Coba	42
Tabel 3.2 Pedoman Skala Likert	47
Tabel 3.3 Tingkat Pecapaian dan Kualitas Kelayakan	47
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.2 Validasi Ahli Desain Media	59
Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran.....	61
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.5 Perbandingan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.8 Uji <i>Independent Sample T-test</i>	66
Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli Materi	67
Tabel 4.10 Revisi Produk Ahli Desain Media	68
Tabel 4.11 Revisi Produk Ahli Pembelajaran	69
Tabel 5.1 CP, TP dan Indikator Materi Keragaman Budaya Indonesiaku	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	35
Gambar 4.1 Karpet Circle	54
Gambar 4.2 Spin (Roda Putar)	54
Gambar 4.3 Kartu Media	55
Gambar 4.4 Buku Panduan Media Card Match Circle	55
Gambar 4.5 Buku Khusus Materi Keragaman Budaya Indonesiaku	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi Bulan Maret Tahun 2023
- Lampiran 2 Surat Izin Survey
- Lampiran 3 Surat Izin Penellitian (S1)
- Lampiran 4 Surat Keterangan Pelaksana Telah Penelitian Instansi Bersangkutan
- Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Desain Media
- Lampiran 6.1 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. Kisi-Kisi
- Lampiran 6.2 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. *Assessment 1*
- Lampiran 6.3 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. *Assessment 2*
- Lampiran 6.4 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. *Signature line*
- Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi
- Lampiran 8.1 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. Kisi-Kisi
- Lampiran 8.2 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. *Assessment 1*
- Lampiran 8.3 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. *Assessment 2*
- Lampiran 8.4 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. *Signature line*
- Lampiran 9.1 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. Kisi-Kisi
- Lampiran 9.2 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. *Assessment 1*
- Lampiran 9.3 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. *Assessment 1*
- Lampiran 9.4 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. *Signature Line*
- Lampiran 10.1 Foto Penelitian di Kelas 5 Eksperimen *Treatment Media Card Match Circle* bag.1
- Lampiran 10.2 Foto Penelitian di Kelas 5 Eksperimen *Treatment Media Card Match Circle* bag.2
- Lampiran 11.1 Foto Penelitian di Kelas 5 Kontrol *No-Treatment* Media bag.1

Lampiran 11.2 Foto Penelitian di Kelas 5 Kontrol *No-Treatment* Media bag.2

ABSTRAK

Amri, Muhammad Alamul 2025, Pengembangan Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Waluyo Satrio Adjie, M.Pd.I

Media pembelajaran *Card Match Circle* dalam mata pelajaran Pancasila kurikulum Merdeka pada materi keragaman budaya indonesiaku merupakan bahan ajar yang dipergunakan dalam proses pembelajaran yang memuat petunjuk pedoman *Card Match Circle*, buku khusus materi keragaman budaya indonesiaku, kartu media, *Spin* dan karpet *Circle* berbahan banner untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa pada materi keragaman budaya indonesiaku kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Peneliti mendapati kelemahan guru dalam menggunakan media belajar yang kreatif dan menarik untuk siswa, oleh karena itu peneliti mengembangkan media *Card Match Circle*. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media *Card Match Circle* pada materi keragaman budaya indonesiaku, (2) mengetahui keefektifan dan tingkatan hasil belajar Pancasila siswa dengan media *Card Match Circle*.

Jenis dan model penelitian pengembangan yaitu (1) produk media yang dikembangkan menggunakan R&D dan model ADDIE berupa analisis, desain, pengembangan, mengujicobakan, dan mengevaluasi. Penelitian dilakukan di sekolah SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan dengan subjek uji coba adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 44 siswa dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data terbagi observasi, wawancara, angket, hasil pretest dan posttest, dokumentasi penelitian dan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dimulai (1) produk media yang telah dikembangkan telah memenuhi komponen yang layak untuk digunakan dan telah dinyatakan valid dari hasil uji ahli materi 81%, uji ahli desain media 85% dan uji ahli pembelajaran 84,7%. Sehingga produk dapat memenuhi kriteria yang valid dan layak digunakan. (2) Keefektifan media dilihat dari hasil penelitian yang didapat melalui nilai kelas eksperimen dengan rata-rata nilai posttest 71.36 dan kelas kontrol 47.72. Kemudian nilai dari kedua kelas dilakukan Uji-T untuk membandingkan nilai kelas diantara keduanya dan didapatkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ artinya telah terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Card Match Circle*.

Berdasarkan hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan dari penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* terhadap hasil belajar Pancasila siswa kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

Kata Kunci : *Card Match Circle*, Pancasila, Hasil Belajar

ABSTRACT

Amri, Muhammad Alamul 2025, Development of Card Match Circle Media to Improve Pancasila Learning Outcomes of 5th Grade Students of Oro-Oro Ombo Kulon II Elementary School, Rembang District, Pasuruan Regency, Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim University, Malang. Thesis Supervisor: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

The Card Match Circle learning media in the Pancasila subject of the Merdeka curriculum on the material of my Indonesian cultural diversity is a teaching material used in the learning process that contains Card Match Circle guidelines, a special book on the material of my Indonesian cultural diversity, media cards, Spin Wheel and Card Match Circle banner carpet to improve student learning outcomes on the material of my Indonesian cultural diversity of grade 5 Students of Oro-Oro Ombo Kulon II Elementary School, Rembang District, Pasuruan Regency. Researchers found teacher weaknesses in using creative and interesting learning media for students, therefore researchers developed the Card Match Circle media. This research and development aims to (1) determine the development of Card Match Circle media on the material of my Indonesian cultural diversity, (2) determine the effectiveness and level of student learning outcomes with Card Match Circle media.

The types and models of development research are media products developed using R&D and the ADDIE model in the form of analysis, design, development, testing, and evaluation. The research was conducted at Oro-Oro Ombo Kulon II State Elementary School, Rembang District, Pasuruan Regency with the test subjects being 44 grade 5 students and divided into 2 classes, namely the experimental class and the control class. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, pretest and posttest results, research documentation, and the use of qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results of this research and development began with (1) the developed media product has met the components suitable for use and has been declared valid from the results of the material expert test (81%), the media design expert test (85%), and the learning expert test (84.7%). Therefore, the product can meet the criteria of validity and is suitable for use. (2) The effectiveness of the media is seen from the research results obtained through the experimental class scores with an average posttest score of 71.36 and the control class 47.72. Then the scores of both classes were t-tested to compare the class scores between them and found a sig (2-tailed) value of $0.000 > 0.05$, meaning there was no improvement in learning outcomes after using the Card Match Circle learning media. Based on the above results, it can be said that there are shortcomings in the use of the Card Match

Circle learning media on the learning outcomes of Pancasila grade 5 students of Oro-Oro Ombo Kulon II State Elementary School, Rembang District, Pasuruan Regency.

Keywords: *Card Match Circle*, Pancasila, Learning Outcomes

ملخص

عمرى، محمد عمول ٢٠٢٥، تطوير وسائل دوائر مطابقة البطاقات لتحسين نتائج تعلم البانكاسيلا لدى طلاب الصف الخامس الابتدائى في مدرسة أورو أموي كولون الثانية الحكومية الابتدائية، ريمبانج، رسالة ماجستير، برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتربية المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم، مالانج. مشرف الرسالة: والويو ساترييو أوجي، ماجستير في التنمية البشرية.

وسائل التعلم دائرة مطابقة البطاقات في مادة بانكاسيلا من منهج مستقل حول مادة التنوع الثقافي الإندونيسي هي مادة تعليمية تستخدم في عملية التعلم وتحتوي على إرشادات دائرة مطابقة البطاقات وكتب خاصة حول مادة التنوع الثقافي الإندونيسي وبطاقات الوسائل وعملة الدوران وسجادة لافتة دائرة مطابقة البطاقات لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التنوع الثقافي الإندونيسي للصف الخامس من مدرسة أورو أورو أموي كولون الثانية الحكومية الابتدائية ريمبانج. وجد الباحثون نقاط ضعف لدى المعلمين في استخدام وسائل التعلم الإبداعية والمثيرة للاهتمام للطلاب، لذلك طور الباحثون وسائل دائرة مطابقة البطاقات. يهدف هذا البحث والتطوير إلى (1) تحديد تطوير وسائل دائرة مطابقة البطاقات حول مادة التنوع الثقافي الإندونيسي، (2) تحديد فعالية ومستوى نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسائل دائرة مطابقة البطاقات.

نوع ونموذج بحوث التطوير هو منتج إعلامي طور باستخدام البحث والتطوير ونموذج أدي ، وذلك من خلال التحليل والتصميم والتطوير والاختبار والتقييم. أجري البحث في مدرسة أورو-أورو أموي كولون الثاني ريمبانج الابتدائية العامة، بمشاركة أربعة وأربعين طالباً من الصف الخامس، مُقسّمين إلى فصلين: الفصل التجريبي والفصل الضابط. قسمت أساليب جمع البيانات إلى الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، ونتائج الاختبارات القبلية والبعدية، وتوثيق البحث، واستخدام تقنيات تحليل البيانات النوعية والكمية.

بدأت نتائج هذا البحث والتطوير (1) أن المنتج الإعلامي الذي تم تطويره قد استوفى المكونات المناسبة للاستخدام وتم إعلان صحته من نتائج اختبار خبير المواد بنسبة ٨١٪ واختبار خبير تصميم الوسائل بنسبة ٨٥٪ واختبار خبير التعلم بنسبة ٨٤.٥٪. بحيث يمكن للمنتج أن يلبي المعايير الصالحة والمناسبة للاستخدام. (2) ثرى فعالية الوسائل من نتائج البحث التي تم الحصول عليها من خلال درجات الفتنة التجريبية بمتوسط درجة اختبار ما بعد الاختبار 71.36 وفئة التحكم 47.72. ثم تم اختبار درجات الفتنتين لمقارنة درجات الفتنة بينهما وتم الحصول على قيمة توقيع (ذيلان) $0.000 < 0.05$ ، مما يعني أنه كان هناك تحسن أقل في نتائج التعلم بعد استخدام وسائل التعلم دائرة مطابقة البطاقات. بناءً على النتائج المذكورة أعلاه، يمكن القول أن هناك أوجه قصور في استخدام وسائل التعلم دائرة مطابقة البطاقات على نتائج تعلم بانكاسيلا لطلاب الصف الخامس في مدرسة أورو أورو أموي كولون الثانية الحكومية الابتدائية ريمبانج

الكلمات المفتاحية: دائرة مطابقة البطاقات، بانكاسيلا، نتائج التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	‘	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Pancasila atau yang biasa dijuluki pendidikan pancasila yang memuat pembelajaran yang mempelajari substansi nilai dan jiwa didalam UUD negara republik indonesia, peranan pancasila sebagai dasar negara, ruang lingkup bhineka tuggal ika dan implementasi warga negara indonesia yang berkarakter pancasila. Konsep pancasila sendiri lebih membahas asas negara, budaya masyarakat indonesia, toleransi dalam semua lapisan masyarakat, dan lain. Pembelajaran pancasila selain memiliki peranan diatas juga memiliki fungsi sematis terhadap penanaman ideologi berpancasila yang mengandung nilai diantaranya berperikemanusiaan dan berkepribadian yang termaktub dalam tujuan pendidikan pancasila¹.

Pembelajaran yang terjadi didalam kelas sesuai didalam kriteria ruang lingkup meliputi materi yang tersaji, media yang tersedia, pendekatan yang direncanakan, alokasi waktu yang ditentukan, metode yang diterapkan melalui kompetensi dasar dan inti yang telah disesuaikan tiap-tiap bagiannya. Salah satu dari itu ada media, media yaitu salah satu pelengkap dalam menyampaikan suatu informasi sekaligus alat yang membantu dalam menyampaikan pesan. Media memiliki peran dalam mempengaruhi pembaca, penonton dan menjadi wacana utama yang sanggup mengubah seseorang dengan mudah dan simpel.

¹ Heri Hidayat dkk., “PerananTeknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Pendidikan KewarganegaraanUndiksha* 8, no. 2 (2020).

Media juga menjadi salah satu alternatif terbaik dalam penyampaian materi pelajaran mengingat masa dan perkembangan teknologi kian bertambah maka bertambah pula tuntunan pendidik dan pengajar dalam menyampaikan pengetahuan atau informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dibulan Maret di SDN Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan, peneliti menemukan peserta didik serasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal dari pemberian guru, guru sudah sangat menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan telah mencoba metode dan media yang telah berbeda dari berdiskusi, ceramah, presentasi dan penyampaian melalui *power point* dan video pembelajaran. Guru telah menjelaskan secara mendetail dan lugas agar mudah dipahami peserta didik melalui pemaparan secara abstrak maupun nyata, dan karena peserta didik sangat hyperaktif guru kesulitan dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Guru sudah baik dalam memberikan isi penyampaian informasi namun siswa masih kurang memberikan hasil belajar yang bagus terutama dalam berpikir kognitif. Guru tetap melaksanakan proses pembelajaran secara runut dan baik terutama dalam materi pembelajaran Pancasila. Penyampaian guru dalam menyampaikan materi sudah baik tetapi masih kurang berkenan untuk siswa karena isi dari buku paket dan lembar kerja siswa kurang mendukung contoh sumber gambar yang masih belum terbiasa untuk siswa dikarenakan siswa juga sering menggunakan gawai dilingkungan luar sekolah sehingga kurang menstimulasi minat belajar mereka dari paparan informasi buku paket dan lembar kerja siswa.. Hasilnya dari pembelajaran tersebut kurang memuaskan dimana siswa juga kurang mampu menjawab soalan mudah kendatinya demikian sudah didukung dengan bantuan

sumber belajar lain seperti poster, Atlas dan lain-lain. Namun masih kurang membuat mereka memberikan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan masalah diatas, guru telah melakukan tindak evaluasi terhadap proses pembelajaran. Hasil evaluasi yang didapatkan bahwa siswa tidak mampu memberikan hasil dengan baik mengenai informasi dalam buku dan media pendukung seperti Atlas yang telah diberikan oleh guru, baik menggunakan media dari internet dan berupa video pembelajaran namun mereka masih kurang menangkap isi materi baik yang telah ditayangkan dalam bentuk video maupun secara verbal oleh guru. Media menjadi pendukung disamping guru menjelaskan materi pelajaran dan tidak semua media dapat diterapkan maka media yang sudah diuji dan diterapkan secara langsung mampu membuat semua murid menjadi semakin bisa memahami isi materi pelajaran.

Adapun media yang peneliti pilih sebagai media pembelajaran yang berlangsung nyata dan merangkul pengalaman dengan melibatkan informasi dan permainan seperti media *card match circle*. *Card match circle* berupa karpet berbahan banner model permainan yang bisa dimainkan baik dua siswa atau lebih dengan desain dan gaya media yang menarik dimungkinkan bagi murid yang memainkannya untuk bisa mendalami serta ikut memahami isi materi pelajaran didalam jalannya permainan dengan baik dan efektif.

Pada hal diatas terkait media pembelajaran *card match circle* beberapa peneliti terdahulu telah mengkajinya, sebagaimana yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas berjudul penelitian “Pengembangan

Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar²”.

Peneliti terdahulu selain yang diatas ada Sandriono Umbu Sida, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dari penelitian tersebut bahwa media pengembangan tersebut menyatakan layak dari segi pemakaian dan efektif dalam penggunaan akan tetapi penelitian ini perlu ditingkatkan dan dikembangkan menjadi lebih baik lagi³.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti melakukan penelitian terkait keefektivan pengembangan media dengan menggunakan media interaktif *card match circle* untuk bisa meningkatkan hasil belajar pancasila siswa dengan mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Card Match Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan”

B. Rumusan Masalah

Atas isi paparan latar belakang masalah telah dijabarkan, maka dari nya dapat dirumuskan masalah yang perlu digaris bawahi sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *card match circle* untuk meningkatkan hasil belajar pancasila pada materi keragaman budaya indonesiaku kelas 5 di SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II ?

² Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas, “Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar,” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 3, no. 1 (2020): 40–46.

³ Sadriono Umbu Sida, Halimatus Sakdiyah, dan Tri Wahyudiyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 5 (2021): 681–89.

2. Bagaimana hasil belajar pancasila siswa kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II yang didapatkan setelah penggunaan *card match circle* ?

C. Tujuan dan Manfaat Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini melihat dari latar belakang diatas sebagai berikut.

1. Untuk mampu mengembangkan media *card match circle* pada Pancasila materi keragaman budaya indonesiaku
2. Untuk juga memahami dan melihat efektivitas pengembangam media *card match circle*
3. Untuk mengetahui hasil dari pengaruh penggunaan media yang dikembangkan serta mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah hasil belajar

Setelah tujuan, manfaat pengembangan yang didapat dari tujuan yang dilaksanakan dibawah ini.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai tambahan referensi bagi penelitian berikutnya untuk lebih menyempurnakan pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, sebagai tambahan wawasan dan pengalaman baru dalam mengamati dan mengejar manfaat
- b. Bagi Sekolah, sebagai indikator dalam melakukan evaluasi kinerja guru dalam mengajar.

- c. Bagi Guru, sebagai bahan pertimbangann bagi guru untuk mengatasi masalah belajar siswa di kelas. Dan tambahan masukan untuk inovasi pembelajaran kreatif dan menarik.
- d. Bagi Siswa, sebagai pengingat dan motivasi belajar agar tercapainya tujuan belajar dan pengalaman belajar yang positif.

D. Spesifikasi Media

Pengembangan yang akan dihasilkan berbentuk media *card match circle* yang memiliki beberapa kriteria produk sebagai berikut.

1. Karpet *Circle*

Papan dipakai menjadi alas sekaligus media utama yang memakai bahan *flexi standart* banner dan dicetak dengan teknologi *digital printing* ukuran tinggi × lebar $1,4 \times 1,6$ meter. Ditiap atas karpet memiliki desain yang telah dibuat unik dan proporsional menyesuaikan karpet. Diatas karpet terdapat banyak kotak atau petak langkah yang digunakan untuk pemain atau peserta didik berjalan diatas petak tersebut. Ditengah karpet terdapat elemen-elemen desain keragaman budaya indonesia untuk memberikan nuansa diatas budaya yang bermacam-macam.

2. *Spin*

Spin adalah bingkai kayu berbentuk lingkaran ruang yang berdiameter 30 cm dengan desain keragaman budaya ditengah *spin* tersebut dan terdapat 10 curva yaitu :

- a. Pilihan maju 1 hingga 6 langkah,
- b. Mundur 1 langkah,

- c. Poin turun atau berkurang 2,
- d. Poin tambahan 1 dan,
- e. Tantangan

Spin hanya boleh diputar 1 kali baik pelan maupun cepat dan memutar *spin* cukup satu pemain yang bertugas memutarnya tidak berdua ataupun bersamaan memutar *spin*.

3. Kartu Media

Kartu media adalah sebuah persuasif kata yang terdapat pada kartu dan disambung serta dijalankan bersamaan dengan media interaktif yang berupa karpet *circle* beserta *Spin*. Kartu media memiliki tiga tipe kartu berbeda yaitu:

a. Kartu Tantangan

Kartu ini memberikan kesempatan untuk pemain menjawab dengan tepat *clue* soal yang diminta kartu tersebut jika benar mendapatkan poin dan salah poin menjadi berkurang. Kartu ini tidak berkaitan dengan kartu jawaban kartu ini memberikan dua abjad pilihan dibawah soal tersebut.

b. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan semirip dengan kartu tantangan hanya saja kartu pertanyaan memiliki jawaban yang sudah ada di kartu jawaban dan pemain hanya perlu mencari mana yang tepat untuk menjawab soalan yang diajukan oleh dari kartu pertanyaan.

c. Kartu Jawaban

Kartu lanjutan dari kartu pertanyaan yang secara tidak langsung membantu pemain dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kartu tersebut.

4. Panduan Media

Panduan media berisi langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menjalankan media dan ditengah penjalanan media terdapat peraturan ketat untuk menyeimbangkan jalannya media pembelajaran sampai diakhir media bisa mengangkat semangat, motivasi dan rasa percaya diri pemain atau peserta didik setelah menjalankan media.

5. StoryBoard

Peneliti telah membuat *storyboard* dalam tampilan yang ada di *card match circle* :

Tabel 1.1 StoryBoard

No	Bagian	Keterangan
1.	Karpet Circle	<ol style="list-style-type: none">1) Karpet circle terlebih dahulu dibentangkan diatas lantai atau matras yang datar, tidak basah dan mencukupi ruang agar memuat ukuran karpet circle2) Karpet circle sekurang-kurangnya terdapat 2 pemain yang berada diatas jalannya karpet tersebut3) Pemain akan berjalan sesuai angka yang diberikan setelah memutar Spin dan setelah tiba diatas petak maka pemain diharuskan menjawab untuk mendapatkan poin jika habis waktu dalam menjawab atau tidak bisa dapat pengurangan poin4) Pemain tidak bisa mengulangi jalannya permainan atau memperbaiki kesalahan dalam jalannya media card match circle5) Pemain diharuskan menjawab pertanyaan di tiap petak baik dia memperoleh poin atau tidak maka dia tetap bisa

Lanjutan Tabel 1.1 StoryBoard

		melanjutkan jalan hingga ke petak akhir.
2.	Kartu Media	<ul style="list-style-type: none">1) Kartu pertanyaan ditaruh secara acak diatas petak papan circle setalah membentangkan karpet <i>Circle</i> diatas matras atau lantai.2) Kartu jawaban di rata diatas meja untuk membantu pemain melihat dan mencocokan mana jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang dibacakan pemain3) Kartu tantangan muncul setelah pemain memutar <i>Spin</i> dan mendapatkan pilihan curva tantangan maka pemain diharuskan menjawab dengan waktu kurang dari 2 menit, kartu tantangan yang diberikan acak untuk mengurangi kecurangan antar kelompok satu dan dua
3.	<i>Spin</i>	<ul style="list-style-type: none">1) Roda <i>Spin</i> akan diputar setelah seluruh pemain siap dalam menjalankan media <i>card match circle</i>2) <i>Spin</i> diputar ke arah kanan atau ke arah kiri dengan daya putar sedang dan tidak perlu spin diputar panjang untuk menghemat waktu jalannya media3) Setelah diputar maka akan memberikan pilihan apa yang didapat.4) Permainan berakhir jika pemain mencapai petak finish

Tabel diatas menjelaskan secara sederhana isi permainan *card match circle* pada tiap-tiap bagian dan cara kerja didalamnya.

E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang mampu diranahkan dalam penelitian dan pengembangan media belajar untuk muatan Pancasila, asumsi dibawah ini:

1. Media yang dibuat untuk Pancasila materi keragaman budaya indonesiaku berusaha untuk mengetahui hasil dari prosedur pengembangan media

2. Beberapa hal yang perlu disesuaikan dalam pengembangan media untuk meningkatkan hasil dalam pelajaran pancasila di SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan
3. Media *card match circle* adalah alat bantu sumber belajar yang baru permulaan di SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan

Pembatasan Pengembangan dibuat berdasarkan asumsi diatas dan difokuskan untuk batasan media yang akan dikembangkan sebagaimana batasan dibawah ini :

1. Produk media *card match circle* diambil analisis pada muatan Pancasila yang ditelaah menjadi materi keragaman budaya indonesia
2. Pengembangan media diharapkan mampu menaikkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan

F. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas pada pengembangan penelitian diharapkan adanya penyajian data konkret dan tidak terjadinya penelitian absurd yang biasa terjadi ditengah para peneliti. Pemilihan pengembangan media yang dipilih peneliti telah dilaksanakan oleh peneliti senior sebelumnya dengan berbagai fokus penelitian sebagai berikut.

1. Peneliti bernama Asma Husna Amalia dengan judul “*Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Purwosari 01 Semarang*” diteliti pada tahun 2020 dengan fokus penelitian tentang materi pemerintah kolonial belanda.

2. Peneliti bernama Ery Ayu Nur Manisa dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas III SD*” diteliti pada tahun 2018 dengan fokus penelitian tentang materi jenis-jenis pekerjaan di kelas tiga sekolah dasar⁴.
3. Peneliti bernama Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas dengan judul “*Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar*” diteliti pada tahun 2020 dengan fokus penelitian tentang materi tematik indahnya keberagaman di negeriku di kelas IV di MI Darul Huda Tanggung Bence Garum Blitar.

Tabel 1.2 Orisinalitas Pengembangan

No.	Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Amalia, 2020, “ <i>Pengembangan Media yang dikembangkan Media Card adalah Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Purwosari 01 Semarang</i> ”	Media yang dikembangkan adalah Card Match Circle	Media untuk mata pelajaran IPS dan ditujukan siswa kelas V SDN Purwosari 01 Semarang	Penelitian ini lebih mengedepankan peningkatan hasil belajar untuk mata pelajaran IPS

⁴ Ery Ayu Nur Manisa, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untuk Kelas III SD,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 25, no. 7 (2018): 2429.

Lanjutan Tabel 1.2 Orisinalitas Pengembangan

2.	Manisa, 2018, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas III SD”	Media Media Card Match Circle	Media dikembangkan untuk mata pelajaran IPS untuk siswa kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo	Penelitian ini mengedepankan kelayakan dan kemenarikan media pada mata pelajaran IPS
3.	Chusna, 2020, “Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar”	Media ya Media Card Match Circle	Media dikembangkan untuk mata pelajaran tematik kelas IV MI Darul Huda Tanggung Bence Garum Blitar	Penelitian ini mengedepankan kevalidasian, kelayakan dan kemenarikan media yang diperuntukkan pada mata pelajaran tematik terintegrasi dari IPS dan Bahasa Indonesia

Tabel diatas menjelaskan perbandingan penelitian yang telah dilakukan penelitian terdahulu dengan penelitian yang digunakan penulis baik pada metode penelitian, tempat alokasi dan subjek yang ditentukan. Adapun persamaan yang digunakan yakni keduanya membuat pengembangan media *card match circle* yang dijadikan sebagai sarana informasi sekaligus bahan bermain untuk

memotivasi siswa dalam belajar di mata pelajaran pancasila dengan materi keragaman budaya indonesiaku kelas lima yang berupa media dengan tampilan dua dimensi dan bisa dijalankan secara langsung.

G. Definisi Kajian dalam Penelitian

Istilah pada penelitian dan pengembangan ini menurut hal diatas adalah teristilah melalui list secara ini :

1. Media *card match circle*

Card match circle adalah pendukung sumber belajar interaktif berbasis kartu tiga warna yang berbentuk persegi panjang dengan bentuk lebih balok dengan unsur ruang dan isinya, dengan media *card* ini akan lebih mudah memberikan atraktif yang konkret dan mudah untuk guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Pancasila

Panasila adalah muatan pelajaran yang diambil dari banyak hal yang berkenaan dengan indonesia dari pulau hingga keragamannya dan membahas sebagian kewajiban, norma dan nilai-nilai dalam sila-sila pancasila.

3. Keragaman budaya indonesiaku

Keragaman budaya indonesiaku adalah materi tentang keragaman budaya di indonesia yang di implementasikan dari kurikulum merdeka terlihat dari hal bidang pendidikan pancasila dan macam – macam sosial dan budaya tentunya indonesia memiliki hampir semuanya mulai dari seni, tarian, musik dan lainnya.

4. Hasil Belajar

Hasil yang didapatkan setelah belajar merupakan perolehan aspek kemampuan seseorang yang didapatkan setelah mengalami kesemua tujuan dan pencapaian belajar yang dapat dilihat dari berubahnya sikap dan tindakan dalam mentransparansi suatu informasi pengetahuan. Perubahan tingkah laku ialah perubahan perilaku dan tanggapan siswa berkenaan pengetahuan yang telah didapat maka pola yang ditunjukkan dari cara berpikirnya berubah, cara perkembangannya berubah dan cara pengamatannya berubah dan perubahan itu bisa menjadi lebih positif dari sebelum atau kurang lebih menjadi menurun.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memudahkan segi penulisan dan isi penelitian yang disajikan dan berikut sistematikan penulisan penelitian.

BAB Satu : Bab satu memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, spesifikasi media, asumsi dan pembatasan pengembangan, orisinalitas pengembangan, definisi operasional dan sistematika penulisan

BAB Dua : Bab dua nenuat isi kajian pustaka, teori kajian dalam perspektif Islam dan kerangka berpikir.

BAB Tiga : Bab tiga memuat jenis dan model penelitian dan pengembangan, prosedur atau langkah-langkah dalam mengembangkan, uji coba produk, jenis data yang digunakan, intrumen penelitian kepada validator dan responden, teknik pengumpulan data dan teknik penulisan data.

BAB Empat : Bab empat memuat proses dalam mengembangkan, menyajikan dan menganalisis produk media, merevisi produk media, sajian hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan

BAB Lima : Bab lima memuat membahas kajian isi produk yang telah dikembangkan, membahas hasil tervalidasi produk media dan membahas hasil efektifitas produk media.

BAB Enam : Bab enam memuat penyimpulan penelitian pengembangan dan saran terhadap pengembangan yang dilakukan peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pendefinisian Media Pembelajaran

Media bisa dikatakan dalam arti bahasa latin yakni *medius* berarti perantara dan memiliki bentuk jamak *medium* berarti pengantar atau saluran. Dengan maksud diatas bahwa bahan pendukung sarana belajar merupakan alat penyalur pesan kepada penerima pesan yang dimana guru menyampaikan pesan kepada anak didik agar dapat mengangkat asah otak, minat dan perhatian sesuai tujuan belajar yang ingin dicapai. Media adalah alat bantu dalam penyampaian informasi yang disaranakan kedalam model kegiatan dalam belajar. Mengenai hal ini media sebagai pembantu kecil dalam memberikan pengaruh positif kepada peserta didik dalam menanggapi berbagai materi yang disampaikan oleh guru⁵. Menurut Haryadi dan Widodo yang dikutip oleh Batubara (2020) dalam bukunya bahwa media yang dimaksud adalah sarana pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern⁶

Pengertian yang lain media menurut Azhar Arsyad bahwa media adalah perantara atau penyambung pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pesan itu dimaksud disini adalah materi atau bahan ajar yang

⁵ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra'*: *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).

⁶ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

tercantum dari dalam kurikulum. Lebih lanjut yang telah dikutip oleh Azhar dari Gerlach dalam bukunya media pembelajaran diambil dan dipahami bahwa “Manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan seolah adalah media. Secara lebih khusus pengertian media didalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.”⁷.

Pendapat dari beberapa ahli diatas tentang pengertian media maka dapat digaris bawahi bahwa media ialah sarana atau prasarana pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Selain itu media merupakan alat, metode atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk terlaksananya komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media juga dikatakan sebagai komponen yang dapat diindera atau difungsikan sebagai perantara dalam proses komunikasi⁸.

Pembelajaran adalah akar dari belajar dan menjadi suatu sistem pada komponen-komponen pelengkap persiapan penyampaian belajar. Komponen yang dimaksud yakni tujuan belajar, materi isi, metode dalam menyampaikan dan evaluasi yang dilakukan diakhir tak hanya itu guru tentunya menentukan media bantu, metode efektif dan pendekatan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Satu inti dari belajar bahwa

⁷ Azhari, “Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah,” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no. 1 (2015): 43–60.

⁸ *Ibid.*

pembelajaran merupakan proses dua individu yang berkaitan yaitu guru dan murid dalam melakukan interaksi baik langsung atau tidak langsung. Menurut Syaiful Sagala dalam kutipan Bunyamin (2021: 78) bahwa pembelajaran adalah kegiatan membelaarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan⁹.

Penafsiran yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah *item* pelengkap dalam penyampaian isi materi dan sekaligus perantara dalam menerangkan jalannya pembelajaran diantara peserta didik dan pendidik sesuai arah tujuan belajar yang ditetapkan.

b. Ciri-Ciri Media

Media adalah salah satu sumber dan sekaligus penyokong dalam menyampaikan pesan kepada informan dengan memberikan kemudahan dan komunikasi antara penyalur dan pengguna. Media selain memberikan kemudahan dan mempermudah komunikasi antara dua individu atau kelompok tetapi juga memberikan informasi terbaru terkait seputar lapangan dalam menerapkan pengalaman dalam hal belajar. Dengan keleluasan dan kecanggihan media yang kian bertambah maju dan berkembang pada era digitalisasi, pendidikan juga ikut berkembang dan menyesuaikan pada era sekarang dengan memberikan tambahan media *aktual* selain media konkret. Media aktual menurut Gerlach & Ely

⁹ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori* (Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press, 2021), 78.

menyatakan tiga khas media yang dikutip oleh Arsyad dan telah dikutip kembali oleh Muhammad Hasan (2021) antara lain¹⁰ :

1) Ciri Fiksatif

Pada fiksatif lebih menampilkan media sebagai menyimpan, merekam, melestarikan dan mengulang suatu peristiwa atau objek dengan sangat mudah dan efisien. Ciri ini sangat berbeda dengan ciri media konkret, dimana ciri fiksatif mampu memberikan suatu objek secara nyata tanpa perlu melihat bentuk abstrak dari suatu peristiwa dalam nyatanya yakni peristiwa korban bencana, peristiwa pertumbuhan pohon dan lain-lain yang disimpan dan direkam juga dapat diulang setiap saat dibutuhkan oleh guru yang masukkan kedalam media pemutar gambar.

2) Ciri Manipulatif

Pada ciri ini media memiliki sifat yang dapat dikatakan manipulatif, dimana disaat guru menyampaikan materi pelajaran yang seharusnya bisa sampai berjam-jam namun dipersingkat lebih pendek agar siswa lebih mudah dan mengerti dengan yang telah disampaikan oleh guru. Ciri ini semisal bagaimana proses kemerdekaan terjadi yang disingkat dan diperpendek durasi dan isi informasinya menjadi kata-kata yang lebih sederhana namun luas yang dapat dilayangkan kembali atau disimpan untuk hari berikut. Ciri ini dimisalkan, bagaimana proses keragaman sosial dan budaya dapat membaur dan eksis sampai sekarang dimana guru membuatnya dengan merangkapnya dengan peristiwa masa lalu sosial dan budaya dengan tambahan peristiwa sekarang.

¹⁰ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021), 29–31.

3) Ciri Distributif

Pada ciri ini media sangat berguna dan mudah dijangkau terlebih masa sekarang menjadikan media yang sekarang lebih dimudahkan. Media distributif dimana media dapat mengirim atau memindahkan suatu objek atau peristiwa melalui ruang dan memungkinkan tersaji kepada siswa dengan memaksimalkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kejadian tersebut.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan informasi mata pelajaran yang akan didengar, dilihat dan dipahami oleh siswa. Sebagaimana tujuan belajar, media dalam penggunaannya melibatkan siswa baik secara mental maupun teori yang berbentuk aktivitas secara langsung melalui pembelajaran yang terjadi.

Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, sebagai berikut¹¹.

Pertama, Fungsi yang pertama ini berperan membantu guru dalam menjelaskan materi sesuai bidang dan sesuai kesesuaian materi dengan media. Kesesuaian dan klasifikasi media yang dipakai dapat menyingkat dan mengefisien kinerjatenaga pendidik. Pakar teknologi pendidikan pernah menyatakan bahwa media sangatlah efektif dan efisian digunakan dalam bidang pendidikan terutma pada sektor pembelajaran kelas.

Kedua, Fungsi yang kedua ini berperan membantu siswa dalam memahami, mengefektifkan dan mempermudah tersampainya materi

¹¹ Hasan dkk., 35.

kedalam pikiran. Alat-alat media yang digunakan dalam pendidikan tidak asal-asalan dibuat dan digunakan jadi pemilihan media tentu harus melewati proses kesesuaian, keselarasan dan kemanfaatan dengan begitu pesan yang disampaikan mampu mencapai penjiwaan dan pandangan mereka.

Ketiga, Fungsi yang ketiga ini adalah mengoreksi dan merevisi kembali alur pembelajaran dengan menggunakan media sebagai hasil meningkatkan nilai belajar.

Kemudian Munadi dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks sebagai berikut.

1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Fungsi yang dimana media mampu mengantikan, mengambil alih tugas dan atau membantu tugas guru dalam mengajar.Implementasinya, ketika guru ingin mengajar dan terburu dengan rapat dikantor maka guru mudah mengganti ketidakhadiran dengan video pembelajaran berupa materi yang seharusnya ia sampaikan pada saat itu¹².

2) Fungsi Semantik

Semantik diartikan media mampu memerinci bagian-bagian dari isi materi yang sulit dipamahami dan memang dibutuhkan. Materi-materi terkadang memberikan kata-kata *latin*, gambar dan simbol untuk menstimulus kerja pikiran siswa dan tidak sedikit juga materi tersebut memanjangkan isi dari hal tersebut. Maka media dimasukkan untuk

¹² Hasan dkk., 36.

memudahkan dan memberikan garis merah mana yang harus dipahami diatas¹³.

3) Fungsi Manipulatif

Manipulatif fungsi media yang mampu digunakan untuk mengambil dan memproyeksikan suatu peristiwa atau objek. Pada manipulatif ini dapat dilihat pada media kontemporer, yang dapat menyajikan gambar, audio dan penyimpanan dokumentasi serta dapat diperbanyak sesuai kebutuhan. Manipulatif memungkinkan untuk mempermudah penyajian materi yang sulit ditangkap panca inderawi, sulit digapai dan terbatas diruang dan waktu, sehingga media khususnya media kontemporer menjadi sarana alternatif untuk menampilkan media yang berkenaan dengan materi yang sulit tersebut¹⁴.

4) Fungsi psikologis

Fungsi ini media mampu memengaruhi kondisi sikap, mental, akal serta perilaku manusia. Media yang baik dan sesuai tentu dapat lebih menarik minat dan kemauan belajar siswa semakin tinggi. Karena, pengaruh media sangat praktis diterapkan dan penyajiannya mampu mengembangkan sisi membosankan dari isi materi menjadi menyenangkan. Media juga membantu meningkatkan imajinasi dan ketrampilan siswa lebih baik. Selain itu media tidak cepat usang dan rusak berbeda dengan buku kertas sehingga dapat diputar ulang materi yang disukai melalui media. Media yang tepat menjadi pegangan tambahan siswa jika terdapat

¹³ *Ibid*

¹⁴ Hasan dkk., 37.

keterbatasan buku pembelajaran yang terkadang tidak semua siswa memilikinya¹⁵.

5) Fungsi sosio-kultural.

Media sosiokultural dapat mengatasi hambatan sosiokultural dalam komunikasi siswa selama proses pembelajaran. Singkatnya, media memiliki kemampuan untuk membantu siswa yang memiliki keterbatasan bersosialisasi, keterbatasan inderawi dan keterbatasan komunikasi sehingga keterbatasan itu mampu diminimalkan agar siswa mampu mengikuti proses perkembangan didalam masyarakat sosial dan budaya. Kita tahu bahwa Indonesia memiliki banyak pulau, suku yang beragam, dan sosiokultural yang tinggi. Berdasarkan bentukan keragaman itu maka pendidikan mengkenakan alat pembelajaran untuk membantu mengatasi kekurangan dari keterbatasan tersebut¹⁶.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran yang baik tidak melihat dari medianya melainkan kematangan dan kerencanaan dalam memanfaatkan media, media yang baik tidak digunakan secara terus menerus sampai anak didik merasa bosan. Kemanfaatan media harus dilihat dari kondisi kelas dan siswa untuk mampu menggunakan media secara aktif tidak serta merta memaksa siswa menggunakan media tetapi diarahkan untuk menyadarkan bahwa sumber belajar juga didukung oleh media belajar. Keefektivan dan keefisiensian media bergantung pada penggunanya yakni guru dan siswa, semakin aktif dan baik dalam memakai media semakin jelas terlihat media mampu mendayakan

¹⁵ Hasan dkk., 38.

¹⁶ Hasan dkk., 39.

dan memberikan pengaruh dalam memperlancar proses belajar pembelajaran.

Menurut Kem dan Dayton yang telah dikutip oleh Falahudin (2014), mengesankan beberapa manfaat media dalam pembelajaran¹⁷, yaitu :

1) Dapat dipakai sesuai arah penyampaian materi

Media yang dipakai tentunya layak digunakan dan sesuai dalam menyampaikan materi jika media yang digunakan tidak menyesuaikan materi maka sulit bagi siswa menerima informasi yang diterima.

2) Dapat menjadi lebih jelas dan menarik

Materi pelajaran yang disampaikan dibarengi oleh media terasa lebih jelas, kesan, dan memikat peserta didik untuk merasakan proses belajar yang menyenangkan. Dengan ditemani media materi yang dibawakan tidak terkesan bosan, tidak monoton, dan tidak melelahkan bersamaan kegiatan belajar berlangsung.

3) Dapat memengaruhi komunikasi sehat

Bisa memungkinkan antara komunikasi guru dan siswa berarah baik selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Media memungkinkan guru dan siswa mampu menyatukan satu komunikasi yang searah dan aktif.

4) Dapat menghemat penyampaian

Guru terkadang mampu berjam-jam menjelaskan materi dan berlama-lama menjelaskan isi bagian materi pelajaran dan sering melupakan waktu efisien menyampaikan materi pelajaran. Misal guru akan menyampaikan materi sejarah indonesia tentu memerlukan banyak waktu untuk

¹⁷ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widya Iswara* 1, no. 4 (2014): 114.

menjelaskan rentetan perjalanan dari masa awal orde baru hingga reformasi dan hingga waktu jam pelajaran habis guru ternyata masih belum selesai menyampaikan seluruhnya. Maka media hadir dan menjadi teman untuk guru sekaligus siswa demi terlaksananya pembelajaran dan memungkinkan siswa mudah memahami isi materi pelajaran.

5) Dapat menaikkan kualitas hasil belajar

Belajar yang hanya mendengarkan, melihat dan menulis terasa seperti makanan sehari-hari siswa tiap masanya, untuk itu ditambahkanlah media sebagai pendalaman dan penyentuhan terhadap materi pelajaran. Kualitas yang terlihat dalam kegiatan siswa akan lebih semangat melihat, semangat mengingintahui, semangat merasakan sendiri media yang berada ditengah pembelajaran.

6) Dapat terlaksana fleksibel

Media pembelajaran memiliki ciri khas, macam-macam, berjenis apapun sesuai kondisi dan tujuan media itu dibuat. Media yang berupa secara tradisional atau elektronik selama mampu termanfaatkan dalam belajar selama itu siswa dengan bebas dan tertib dalam menggunakan media, tentunya itu semua dilihat dari segi keperluan dan segi waktu karena masa-masa tidak dapat diperkirakan dan media ada untuk menyesuaikan kedua segi tersebut.

7) Dapat memberikan kesan positif

Adanya media yang sebagai teman proses pembelajaran maka terbentuklah keinginan dan minat kepada ilmu pengetahuan dan menjadikan siswa lebih bersikap aktif, kreatif dan inisiatif dalam mencari

dan mendalami materi pelajaran dan tentunya tak melupakan sumber belajar.

8) Dapat mengasah kreativitas dan produktifitas

Media memberikan kesan positif kepada siswa dan tentunya guru sebagai sang penyampaian awal dalam komunikasi dan informasi merasakan ringan dan mudah dalam menjelaskan seluruh materi pelajaran.

Guru merasa terbantu sekaligus semakin tertarik dalam mencoba media kepada ranah edukasi yang lain.

9) Dapat mengemas teks menjadi gambar atau nyata

Teks memiliki keunikan dari yang memberikan informasi, petunjuk penggunaan, iklan kemasan, label benda, dan lain-lain memungkinkan untuk berubah menjadi lebih nyata dalam bentuk gambar atau grafiti membuat teks menjadi lebih mudah diterima oleh otak dan lebih tercerna dan teringat karena tersaji dengan bantuan media.

10) Dapat menyingkat kinerja kerja pendidik

Melihat dampak besar media yang cukup mendukung juga menemani proses pembelajaran maka secara tidak mengejutkannya mampu memberikan segala informasi, peristiwa dan momenntum yang penting baik dimasa lalu, sekarang maupun dikemudian waktu. Media mampu menjawab segala tantangan baik dalam ruangan atau diluar ruangan ataupun ditempat lain media terasa bisa digunakan kapan pun.

11) Dapat membantu disabilitas manusia

Media memang seaakan mampu dalam segala hal dalam kehidupan manusia, terutama membantu manusia lain yang memiliki kekurangan

dalam panca indera mereka baik yang terjadi karena suatu musibah atau terlahir olehnya. Media mampu mengaplikasikan segala kekurangan manusia baik dari mata, telinga, tangan, otak bahkan melihat proses pertumbuhan janin dalam kandungan.

2. Card Match Circle

Card match circle merupakan alat penyampaian informasi yang berbentuk kartu. Dalam kamus besar bahasa indonesia menjelaskan bahwa kartu adalah sepotong benda kecil tipis datar, umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik. Menurut Kustiawan (2016) yang telah dikutip oleh Amalia bahwa kartu adalah kertas medium *size* dengan penyajian elemen-elemen dan dibuat dalam kebutuhan. Media berbahan kertas guna membantu peserta didik dalam menerima penyampaian materi¹⁸.

Media *card match circle* ini menggunakan kartu berelemen-elemen khas nusantara dan telah didesain untuk digunakan dalam pembelajaran yang telah dilengkapi perangkat *circle*, papan tebal dan kartu tiga warna digunakan juga. Media *card match circle* adalah pengembangan dari papan ular tangga yang telah diubah oleh peneliti menjadi *card play* berbentuk kreatif dan berbeda dari biasanya.

Media *card match circle* dalam hal desain memakai prinsip visual sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Sudjana Rivai (2011) dalam kutipan Ery menegaskan bahwa prinsip-prinsip media visual mencakup hal-hal seperti

¹⁸ Asma Husna Amalia, “Pengembangan Media Card Match Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Purwosari 01 Semarang” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 50, <http://lib.unnes.ac.id/39667/1/1401416409.pdf>.

ketujuh prinsip visual yang dapat memperlihatkan media jauh terlihat serba sampai terhadap informasi sesuai dengan tuntutan belajar sebelumnya¹⁹.

a. Kesederhanaan

Bagian ini mengacu pada bentuk visual yang diambil dari makna yang didapat pada visual yang terlihat. Elemen-elemen yang dituang tidak terlalu membelitkan dan menyulitkan peserta didik dalam menangkap informasi yang terkandung didalamnya. Beberapa dari penulisan dipermukaan media menggunakan gaya huruf dan ukuran yang sederhana dan unik sehingga tidak membuat lelah dan mudah untuk dipahami. Semakin sedikit dan semakin singkat tulisan semakin mudah otak dapat menangkap informasi sebagaimana peserta didik yang masih dalam tumbuh kembangnya maka tidak boleh disudutkan oleh kata-kata yang banyak dan berabstrak.

b. Keterpaduan

Bagian ini memberikan media pada kombinasi antara unsur dalam visual dengan unsur fungsi. Beberapa unsur memiliki kaitan dan kesatuan sampai gambar memiliki makna dan kesan untuk membantu pemahaman dan informasi yang didalamnya. Peneliti menggunakan prinsip demikian untuk mengetahui keterpaduan dan kesatuan hubungan isi media dalam dengan mata pelajaran pancasila mengenai materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”.

c. Penekanan

Bagian ini memengaruhi ukuran, keterkaitan, perspektif, warna dan lainnya untuk menjaga ketahanan media dalam dan isi media agar tidak

¹⁹ Ery Ayu Nur Manisa, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untuk Kelas III SD,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 25, no. 7 (2018): 2431-33.

menjadi lepas dan tidak terjaga keamanannya. Diamana unsur ini menyesuaikan dari keragaman karakter siswa kelas lima yang beragam aktif dan pro-aktif dalam menggunakan media sehingga jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan peneliti dan guru tidak mencemaskan hal tersebut.

d. Keseimbangan

Bagian ini terutama pendidik perlu menentukan tujuan dimana indera mata siswa tertuju pada penggunaan media yang diajalankan dan ditampilkan didepan arah peserta didik. Peserta didik tentunya perlu menyesuaikan tidak semua media dapat merangkul semuanya sekilas balik media yang dikembang berbentuk sederhana dan tidak besar dan terlalu lebar.

e. Bentuk

Bagian ini menyatukan media dengan ukuran baik berupa garis warna dan proporsi. Semakin lengkap unsur tersebut semakin khusus pula siswa dalam melihat dan memahami media yang ditampilkan.

f. Garis

Bagian ini memberikan sebuah titik-titik yang dipadukan oleh bantuk dan ruang media dimana keseluruhannya menjadi garis yang terhubung sebagai persegi panjang.

g. Warna

Bagian ini memberikan kesan menarik dan membuat peserta didik tertarik karena mengundang, merespon kesigapan peserta didik untuk terlibat dalam media. Peneliti memakai warna yang mencolok dan mampu menumbuhkan rasa semangat siswa.

Media yang telah terpenuhi prinsip *selection visuality* diatas maka memungkinkan peserta didik dalam menerima kegiatan pembelajaran akan tertanam, tersimpan dan terolah dalam memori kecerdasan siswa dalam proses belajar. Prinsip visual dalam media sangat memicu *activity brain's* dimana otak bagian kanan sangat mudah dalam mengakses masuknya informasi yang menyenangkan²⁰.

Berdasarkan paparan diatas maka media adalah penggambaran kreasi bahan ajar dari materi Pancasila yang ditelaah kemudian dikembangkan menjadi media pendukung yang mampu diinteraksikan dengan bersamaan bagian pelengkap lain seperti *spin*, kartu media dan karpet media. Setiap kartu menyediakan tiga visual berbeda berisi persuasif yang tidak terlalu memberatkan peserta didik berpikir keras. Dipergunakannya kartu menyesuaikan proporsi kebutuhan pengetahuan dan informasi peserta didik melalui hasil survey dan empirisme peneliti selama meneliti di SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan pengalaman intelektual dan inteligensi yang dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku seseorang tersebut. Hasil belajar diambil dari perolehan belajar seseorang terhadap suatu pengetahuan dengan mempelajari, memahami, mengulangi dan menghasilkan apa yang telah ia pelajari dengan berupa narasi dan atau opininya sebaik yang ia pelajari.

²⁰ Arsyad Abd. Gani, "Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu," *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2018): 84.

Hasil belajar tentunya tidak dapat mudah diperoleh dengan setelah belajar. Namun diikuti dengan rangkaian proses pembelajaran yang dikategorikan dengan tiga perolehan. Tiga perolehan ini disebut sebagai intelektual berpikir, kemampuan emosi atau sikap dan penambahan keterampilan (IQ,EQ dan SQ). Dari tiga perolehan diatas maka dapat memungkinkan seseorang telah mencapai hasil belajar²¹.

Hasil belajar dapat dikatakan juga sebagai hasil kemampuan siswa yang didapatkan dari proses belajar yang meliputi tiga aspek tertentu yang dialokasikan menjadi kognitif atau berpikir, afektif atau minat dan sikap serta psikomotorik atau perilaku terampil²².

Siswa yang telah mengalami perubahan perilaku seperti paham akan suatu materi maka menjadi titik dia memperoleh hasil belajar dalam tingkat IQ, sehingga dapat dikatakan untuk bisa memperoleh tingkat keberhasilan berikutnya maka diperlukan ketercapaian hasil sesuai tujuan yang telah dibuat²³.

4. Pancasila

Pancasila adalah simbol negara indonesia yang selalu dijaga dan diperlihatkan kepada seluruh rakyat indonesia dimanapun berada. Pancasila dipergunakan kedalam dunia pendidikan disekolah-sekolah indonesia guna menjadi pengingat dan pelestarian jejak bukti kemerdekaan dan kesatuan keragaman disegala suku dan pulau diindonesia.

²¹ Ahdar Djamaruddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Sulawesi Selatan: CV. KAAFAH LEARNING CENTER, 2019), 3.

²² Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 175.

²³ Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar,” *Jinop: Jurnal Inovasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2015): 79, <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.

Pancasila menjadi tombak tiap warga negara indonesia dalam menjunjung tinggi dan meneruskan gigihnya kepada penerus bangsa yang di didik didalam sekolah. Siswa perlu menganggap penting prakarsa simbol negera karena tanpa adanya itu anak didik tidak mungkin bisa merasakan nikmatnya kemerdekaan yang diraih dari pancasila. Dengan adanya pancasila yang dimuat kedalam mata pelajaran anak didik disekolah maka diwajibkan tiap-tiap dari mereka kelak harus menjaga, memegang, melindungi segenap hati mereka pancasila yang sudah menjadi simbol persaudaraan, kesatuan, keragaman budaya, keragaman bahasa dan keragaman jenis etnis bisa menjadi pribadi yang toleransi, ukhuwah dan beradab kepada yang lebih muda, sesama dan tua.

5. Media *card match circle* pada keragaman budaya indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Media pengembangan yakni *card match circle* pada salah satu pembelajaran ialah pendidikan pancasila diintegrasikan menjadi media pembelajaran nyata dan terbentuk secara dua dimensi interaktif yang menjelaskan tentang apa saja keragaman dan macamnya budaya indonesia. Media ini diharap mampu memberikan kesan menarik untuk memperlancar siswa dalam mengetahui segala isi pada substansi keragaman budaya indonesia menjadi satu pada media ini sehingga mereka dapat memperoleh hasil maksimal di akhir.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media dibuat untuk mempermudah, memperlancar dan membantu manusia dalam urusan dunia mereka. Media terbentuk dari proses tangan dan

produksi tangan manusia namun bahan dari pembuatan media tersebut berasal dari alam. Hal itu termaktub dalam Firman Allah *Subhanahu wa Ta'ala* dijelaskan melalui kitab mulia dalam surah Al-Hijr (Negeri Kaum Tsamud) pada ayat 19-20 dibawah ini:

وَالْأَرْضَ مَدَنَاهَا وَالْقَيْنَاءِ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ شَيْءٍ

مَوْزُونٍ(19)

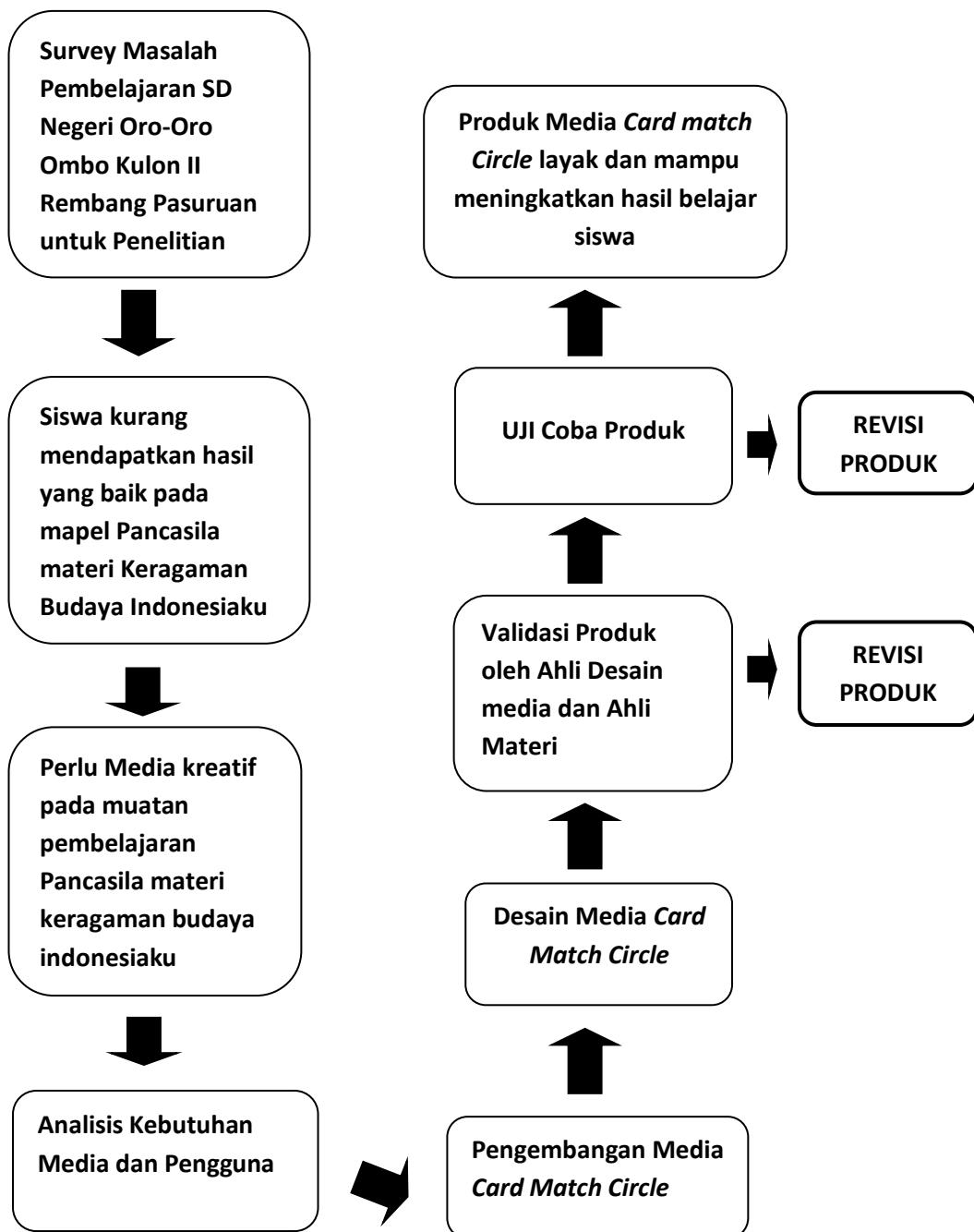
وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعَايِشَ وَمَنْ لَسْنُهُ لَهُ بِرَازِقَيْنَ(20)

Artinya:

“(19) Dan Kami telah Menghamparkan bumi dan Kami Pancangkan padanya gunung-gunung serta Kami Tumbuhkan di sana segala sesuatu menurut ukuran. (20) Dan Kami telah Menjadikan padanya sumber kehidupan untuk keperluanmu, dan (Kami ciptakan pula) makhluk-makhluk yang bukan kamu pemberi rezekinya.”

Menurut ayat yang telah dijelaskan diatas bahwa bumi ini dari gunung, tumbuhan, dan air semuanya merupakan ciptaan dan pemberian Allah SWT yang telah Allah tentukan kepada manusia sesuai Firman-Nya. Bumi yang merupakan sumber daya alami terdiri dari tanah, air, api dan angin sebagai komponen utamanya membuat manusia agar berpikir bahwa dari sumber daya alam dapat terciptanya sumber daya lanjutan yang dibuat manusia. Tanpa adanya sumber daya alam sebagai bahan pertama dasarnya maka tidak mungkin manusia bisa semaju sekarang sebagai permasalan media yang didapat dari dasar sumber daya alam dan kemudian dibentuk dan dipergunakan manusia untuk keperluan kehidupan.

C. Kerangka Berpikir



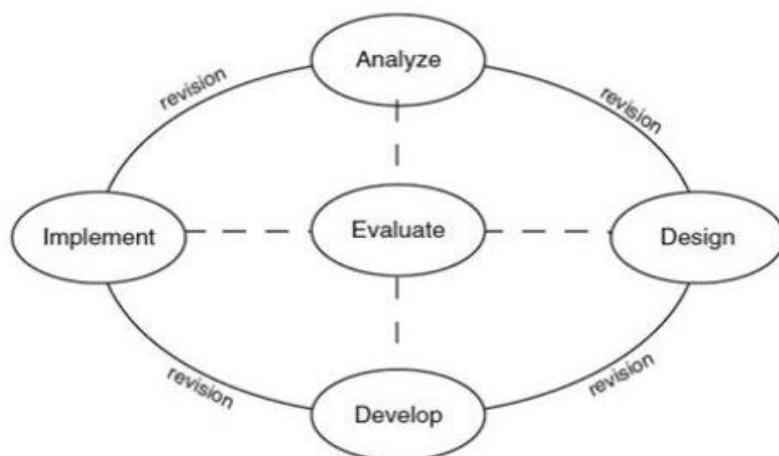
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Pada penelitian *card match circle* ini menggunakan model penelitian bernama *Research and Development*. Selanjutnya dasar pengembangan menggunakan model bernama *ADDIE*. Model *ADDIE* yang dimaksud adalah model yang diangkat dan diruntutkann oleh Dick dan Carey²⁴. Model ADDIE adalah prosedur intruksional berdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi terurut secara dinamis. Peneliti mengambil jenis ini dimungkinkannya tahapan proses yang ditelitian harus rapi dan *easy* untuk diaplikasikan. Metode ini menuturkan pengawalan media melalui proses validasi dan *revision* produk oleh validator sebelum digunakan dilapangan penelti semakin yakin bahwa hasil pengembangan dapat layak digunakan ketika berada dilapangan²⁵.

Bagian tahapan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
(Sumber : Rahmat Arofah Hari Cahyadi: 2019)



²⁴ Winda Juniaarti, Lalu Hamdian Affandi, dan Husniati, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan,” *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (2021): 28.

²⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 36.

: **Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE**

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan Prosedur Penelitian memiliki beberapa tahapan dalam prosedur penelitian secara rinci dengan memakai model ADDIE sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap ini adalah analisis dilakukan menjadi dua rangkaian antara lain :

a) Analisis Kebutuhan

Pertama dalam berikut adalah analisis dengan cara mengidentifikasi materi keragaman budaya indonesiaku , yang kemudian dapat diambil indikator dan dianalisis yang kemudian menjadi bahan dalam mengembangkan produk materi dan media peneliti dilapangan. Indikator diambil dari kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang sudah diberikan oleh departemen pendidikan pusat untuk ditelaah dan diturunkan menjadi indikator yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dengan mudah.

b) Analisis Kinerja

Kedua analisis kinerja guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran. Analisis ini peneliti mengobservasi dan mengamati serta melihat bagaimana guru melakukan proses pembelajaran yang telah dirancanakan dalam RPP baik itu metode, media dan evaluasi. Terutama dalam hal media, guru pengajar mata pelajaran Pancasila dikelas 5 telah menggunakan media pendukung yang tepat sebagai penyulur informasi terkait materi pelajaran yang menyangkut keragaman budaya indonesiku namun nyatanya itu tidak membuat peserta didik memahami dan 10 dari

22 peserta didik di kelas 5 kurang memahami dan memiliki nilai hasil belajarnya dibawah nilai rata-rata 60. Guru telah mengevaluasi hal diatas dengan media konkret yaitu dari media poster dinding namun hasilnya berbanding kurang dari sebelumnya, buku Atlas yang mendukung materi keragaman budaya indonesia juga masih kurang dalam membuat hasil yang optimal..

2. Desain

Selanjutnya peneliti memproses dalam perancangan dan pendesaianan produk yang akan dibuat. Produk ini pada pembelajaran dirancang setelah mengetahui kebutuhan dan kriteria terjadi di lapangan serta telah disesuaikan atau ditentukan terhadap materi pembelajaran yang diterapkan. Adapun gambaran dari desain media *card match circle* diuraikan dalam hal berikut:

a) Karpet *Circle*

Karpet *Circle* ini terbuat dari bahan flannel *ion standart banner* MT yang membuat banner menjadi awet, tidak mudah basah, tidak kusut ataupun tercoret serta tahan lama dengan biaya yang sepadan dengan kualitas bahan yang diperoleh. Karpet banner berdiameter $1,4 \times 1,6$ meter dengan *background* alas berwarna putih. Karpet banner terdapat kotak atau petak langkah sebagaimana media ini terinspirasi dari permainan ular tangga. Pada setiap petak terdapat angka dari 1 hingga 23 petak sementara kartu pertanyaan dietakkan diatas setiap petak langkah dan akan diacak jika sudah berganti kelompok.

b) Kartu Media

Kartu media informasi mengenai kartu dapat peserta didik pelajari di buku tulis khusus yang telah dibuat peneliti. Kartu pertanyaan berwarna biru samudra bersimbol bendera, kartu tantangan berwarna kuning menyala bersimbol wayang dan kartu jawaban berwarna hijau tua bersimbol penari yang bersinar bintang. Pada penjalanan produk diawal diberikan kartu biru kepada peserta didik yang menyangkut kartu pertanyaan dan dijawab melalui kartu hijau. Sedangkan kartu kuning bisa mengambil antara tantangan poin berisi persuasif ajakan yang dalam menceriakan peserta didik.

c) *Spin*

Spin berbentuk lingkaran roda berbahan dasar kayu dengan desain elemen keragaman budaya indonesia memiliki 10 kurva pilihan yang masing-masing memberikan instruksi perintah kepada pemain atau peserta didik untuk bisa memulai menjalankan media *card match circle* bersama dengan kartu media untuk bisa memperoleh poin dan memenangkan dan menyelesaikan permainan .

d) Panduan Media *Card Match Circle*

Panduan media dengan *margins* A3 memberikan informasi mengenai *Card Match Circle* mulai dari *spin*, kartu media, dan karpet *circle* dengan bahan banner MT dan juga bagaimananya permainan media *card match circle* tersebut dipergunakan melalui panduan berisi langkah-langkah sampai pemain bisa mendapatkan penyelesaian permainan.

3. Pengembangan

Berikutnya pengembangan tahapan ini dilakukan tahapan pengembangan dengan menentukan arah produk pengembangan ini dibuat selanjutnya peneliti mengembangkannya sesuai dengan rancangan desain pengembangan sebelumnya. Pada pengembangan juga peneliti membuatkan panduan yang nantinya akan berguna dalam penyampaian alur kerja media. Tahapan ini diakhir bertujuan untuk *exporting* dan *validation* sumber belajar disini adalah buku khusus keragaman budaya indonesia, strategi rancangan perencanaan pembelajaran (RPP) dan buku panduan media, sedangkan media pendukung untuk pembelajaran adalah karpet *circle*, kartu media dan stiker *spin*²⁶. Pengembangan validasi media dan materi dengan mengambil dari ahli sebagai berikut:

- a) Validator media oleh Bu.Vannisa Aviana Melinda,M.Pd. sebagai ahli media yang menilai dan menguji cobakan valid atau tidak media yang dikembangkan peneliti
- b) Validator materi oleh Pak.Galih Puji Mulyoto,M.Pd. sebagai ahli materi yang menilai valid atau tidak materi yang dikembangkan peneliti.
- c) Validator pembelajaran yaitu guru wali kelas 5A Bu.Laila dan wali kelas 5B Bu. Mira.

²⁶ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jipai: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 32–33.

4. Revisi

a) Revisi Desain

Berdasarkan tahap ini desain memasuki revisi melalui masukan validator, kritik dan atau saran perbaikan dari para validator. Bagian selanjutnya ditindak lanjuti untuk memperbaiki kembali desain tamplan produk atas saran validator sampai desain yang dihasilkan efektif dan layak serta menumbuhkan ketertarikan peserta didik digunakan dalam pembelajaran.

b) Revisi Produk

Bagian tahapan revisi ini ialah bentuk rangkaian kegiatan perbaikan produk dengan cara mengevaluasi produk awal dan menerapkan saran perbaikan dari validator ahli. Hasil produk dinilai kembali oleh validator untuk memberikan penilaian ulang yang bertujuan dari produk tidak memiliki kesalahan dan kecacatan agar segera diperbaiki kembali sebelum dilakukannya ke uji coba lapangan.

5. Implementasi

Selanjutnya tahapan ini peneliti melakukan uji coba pada produk yang akan dilakukan dikelas V SD Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan jumlah peserta didik 22 siswa dikelas lima kontrol sebagai uji coba kelompok kontrol terhadap pengembangan materi tanpa media kemudian diuji cobakan lagi ke kelas berbeda dikelas lima eksperimen dengan mengambil sampel kelompok kecil berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dimana dikelas ini menggunakan materi dan media *card match circle*.

6. Evaluasi

Terakhir tahapan ini peneliti melakukan proses tahapan terakhir yakni evaluasi pada pembelajaran setelah menerapkan media *card match circle* pada keragaman budaya indonesiaku. Dalam tahapan ini tentunya peneliti memperoleh hasil data terkait peningkatan hasil belajar siswa atau tidak meningkat setelah penggunaan media yang telah dikembangkan melalui kegiatan *post-test* sebagai nilai yang diperoleh setelah semua rangkaian pembelajaran sudah diselasaikan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini untuk mengetahui sekaligus meninjau seberapa bagus dan efektif pada pengembangan media yang dilakukan kedalam proses pembelajaran sebagaimana untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Desain Uji Coba

Peneliti menggunakan desain uji coba pada metode *quasi experiment design*. Desain uji coba ini untuk mengukur nilai variabel satu terhadap variabel-variabel lain di luar variabel penelitian. Desain yang memungkinkan pada kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan dengan *Quasi-Nonequivalent control group design* yakni tahapan uji coba terdiri dari uji tahapan kelompok kecil dan uji coba lapangan, dalam uji coba lapangan peneliti menentukan sampel 22 murid kategori kelompok kontrol dari kelas 5B SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang Pasuruan. Kemudian setelah uji coba lapangan peneliti membandingkan ke tahap uji coba kelompok eksperimen kelas 5A yang diambil 22 murid dari kelas tersebut untuk melihat keefektifan

pengembangan media dan materi²⁷. Notasi Desain uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut.

Non RA KE O1 X O2

Non RA KK O1 O2

(Sumber : Listyo Yuwanto: 2019)

Keterangan :

Non RA : Non Random Assignment

O1 : Pretest

O2 : Posttest

X : Treatment

2. Subjek Uji Coba

Subjek validasi untuk pengembangan media terdiri dari dosen ahli desain media, dosen ahli materi dan guru ahli pembelajaran kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan, yang terkait diatas pada tabel 3.1 sebagai berikut ini.

Tabel 3.1 Subjek Uji Coba

No	Validator	Kriteria	Keahlian
1.	Validator media	1. Memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 3. Memiliki pengalaman dalam pembelajaran	Ahli desain media
2.	Validator materi	1. Memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 3. Memiliki pengalaman dalam pembelajaran	Ahli materi
3.	Guru kelas V Sekolah Dasar	1. Memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-1 3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun	Ahli pembelajaran
4.	Siswa	Siswa Kelas V SD Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang	Responden

²⁷ Listyo Yuwanto, *Pengantar Metode Penelitian Eksperimen*, 2 ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 196.

D. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Adapaun data yang diperoleh, sebagai berikut.

1. Data Kualitatif

Data ini mengambil dan mengumpulkan hasil dari penelitian melalui beberapa proses sebagai berikut.

- a) Hasil observasi di kelas 5 SD Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang dilakukan sebelum dan sesudah uji coba pada media *card match circle*.
- b) Hasil proses wawancara dilakukan peneliti kepada guru pengajar mata pelajaran Pancasila di kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan,
- c) Dan ada juga saran dan masukan dari validasi ahli media dan ahli materi dan serta segenap narasumber yang dilapangan.

2. Data Kuantitaif

Sedangkan untuk data yang berbasis numerik diperoleh melalui hasil penghitungan pada lembar hasil data, sebagai berikut.

- a) Hasil angket validasi media *Card Match Circle* yang divalidasikan oleh validator ahli desain media dan ahli materi dan ahli pembelajaran,
- b) Hasil visualisasi angket penelitian pre-test dan post-test untuk mengukur seberapa bagus hasil belajar siswa kelas 5 SD Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Validasi Media oleh Ahli Desain Media

Pada instrumen ini peneliti membuat media *card match circle* terlebih dahulu yang kemudian diujikan oleh validasi ahli desain. Instrumen ini diuji oleh ahli desain yang berpengalaman dan dibidangnya sebagai lulusan magister (S2).

2. Instrumen Validasi Materi oleh Ahli Materi

Pada instrumen kali ini peneliti membuat materi yang menyesuaikan kebutuhan dan kompetensi siswa dan dikemudian divalidasi oleh ahli materi yang ahli dibidangnya sebagai lulusan magister (S2).

3. Instrumen Validasi Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran

Setelah validasi yang telah diuji cobakan oleh kedua ahli diatas maka peneliti juga mengambil penilaian dari ahli pembelajaran di kelas oleh guru pengajar mata pelajaran pancasila yang sudah bersarjana strata satu (S1) di kelas 5 SD Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan

4. Instrumen Uji Coba Produk

Card Match Circle setelah tervalidasi oleh ahli validasi desain media dan telah melakukan revisi desain media, berikutnya akan diujikan kepada 44 siswa kelas 5 di SD Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

Penilaian instrumen pengumpulan data valiadasi baik itu ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta uji coba produk maka dapat disusunlah dengan menggunakan skala *likert*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara kepada guru wali kelas 5B Bu. Mira dan wali kelas 5A Bu. Laila, rangkaian wawancara dilakukan secara terstruktur dan direkam oleh peneliti sebagai catatan lapangan, wawancara ini memiliki tujuan untuk mencairkan informasi terkait materi keragaman budaya

2. Survey

Observasi dari pra-penelitian atau survey ke kelas V peneliti mengamati kegiatan pada mata pelajaran pancasila dengan materi tentang keragaman budaya indonesia yang dilakukan sebelum penggunaan media *card match circle* tujuannya untuk menggali informasi mengenai masalah yang ada pada materi mata pelajaran tersebut. Kemudian, observasi dari penelitian ke kelas 5 peneliti mengamati penerapan media *card match circle* untuk mengetahui seberapa manfaat dan menariknya media yang telah dikembangkan.

3. Angket

Penggunaan angket digunakan penlitit untuk melakukan validasi media. Validasi ini juga dilakukan oleh beberapa ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta sebagai alat evaluasi untuk mengukur meningkatnya hasil belajar siswa yang berbentuk angket tertutup berisikan beberapa pertanyaan sesuai kelayakan materi yang dikembangkan.

4. Tes

Pengambilan tes diambil dari sampel pre-test dan post-test yang akan menentukan hasil belajar siswa terhadap materi keragaman budaya

indonesiaku. Tes ini untuk mengukur seberapa terampil berpikir siswa dalam proses belajar dan akan menjadi baik atau buruk hasil belajar tersebut.

5. Dokumentasi

Pada tiap-tiap proses uji coba yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti akan mendokumentasikan saat-saat momen tersebut, serta dilakukan juga sama saat melakukan pengambilan validasi oleh ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan peneliti untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, maka peneliti menggunakan analisis kuantitatif, ialah data angket yang mendapatkan gambaran media *card match circle* yang akan dikembangkan ada dua analisis. Data kuantitatif ini diperoleh peneliti pada langkah penelitian validasi desain, uji coba pemakaian dan uji coba produk.

1. Analisis Data Angket Ahli Validasi

Pada pengembangan media pembelajaran *card match circle*, para ahli memberikan uji kelayakan media yang dikembangkan peneliti berdasarkan standart isi yang meliputi standart kompetensi dan kompetensi dasar. Pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan *Skala Likert* yang berada ditabel²⁸, halaman berikutnya :

²⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), 93–94.

Tabel 3.2 Pedoman Skala Likert

No	Skor	Keterangan		
1	Skor 5	Sangat Setuju/Sangat Positif/Sangat Layak/Sangat Bermanfaat		
2	Skor 4	Setuju/Positif/Layak/Bermanfaat		
3	Skor 3	Ragu-ragu/Netral/Cukup	Setuju/Cukup	Layak/Cukup
4	Skor 2	Bermanfaat		
5	Skor 1	Tidak Setuju/Negative/Kurang Layak/Kurang Bermanfaat	Sangat Kurang Setuju/Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak/Sangat Kurang Bermanfaat	

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Analisis data dari angket diperoleh berdasar tanggapan para ahli yang berupa skor pada Skala *Likert* dilakukan dengan menggunakan presentase :

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

Keterangan :

P = Presentase validasi

 Σx = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh skor Σxi = Jumlah keseluruhan nilai dalam seluruh skor

100 = konstanta

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan dalam tabel berikut²⁹ :

Tabel 3.3 Tingkat Pencapaian Dan Kualitas Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

(Sumber: Arikunto, 2013)

Media pembelajaran bisa dikatakan layak jika penilaian media telah mencapai presentase minimal 61% atau dalam kualitas baik. Maka sampai penilaian mencapai presentase tersebut produk akan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

2. Analisis Hasil Uji Coba Produk di Lapangan

Pada analisis ini *Card Match Circle* yang dikembangkan peneliti dapat perolehan sejumlah data dari instrumen pre-test dan post-test dikelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Analisis ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-T . Adapun rumus dari uji-T *test* sebagai uji akhir dari produk pengembangan media sebagai berikut³⁰.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{s_2}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{s_1}} \right)}}$$

Keterangan

X₁ = Rata-rata nilai pre-test

X₂ = Rata-rata nilai post-test

S₁ = Simpangan baku pre-test

S₂ = Simpangan baku post-test

S₁² = Varian nilai pre-test

S₂² = Varian nilai post-test

r = Korelasi antara dua nilai

(Sumber : Nuryadi, 2017)

Pada rumus tersebut tentunya akan dipergunakan untuk mengukur seberapa hasil belajar siswa antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat diketahui berdasarkan perbandingan kedua – t dengan banding 0,05 dari hipotesis berikut.

³⁰ Nuryadi dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 115.

- a. H_a diterima jika terdapat perbedaan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 antara kelas kontrol yang tidak mendapatkan media dengan kelas eksperimen yang mendapatkan media.
- b. H_0 tidak diterima jika tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 antara kelas kontrol yang tidak mendapatkan media dengan kelas eksperimen yang mendapatkan media.

Uji kelayakan produk *card match circle* materi keragaman budaya indonesiaku dapat putuskan sebagai berikut.

- a. Jika $uji-t < 0,05$ maka ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol maka H_a dapat diterima.
- b. Jika $uji-t > 0,05$ maka memungkinkan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol maka H_a tidak dapat diterima.

BAB IV

PEMGEMBANGAN

A. Pengembangan Proses Media

Pengembangan media yang ditahap dilakukan peneliti mengambil dan mengembangkan media yang dibuat oleh peneliti terdahulu menjadi tampilan dan keunikan yang sudah ditingkatkan jauh melebihi pengembangan peneliti sebelumnya. Pada proses pengembangan desain peneliti kembangkan lebih baik dilihat dari dasar pemilihan desain untuk karpet banner *card match circle*, panduan media, *spin wheel*, dan kartu media beserta buku khusus materi keragaman budaya indonesiaku.

Survey pra lapangan dan wawancara kepada narasumber untuk mengetahui kebutuhan hasil dalam serangkaian pembelajaran pada materi keragaman budaya indonesiaku dengan basis kurikulum merdeka yang memusatkan kegiatan belajar yang aktif, kreatif dan inovatif serta mandiri dalam megintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari. Survey pra lapangan dilakukan pada waktu jam aktif kegiatan belajar dalam kelas sementara wawancara dilakukan pada waktu jam non aktif kegiatan belajar atau jam istirahat di kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Wawancara peneliti kepada pendidik yang memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran pancasila dalam menggunakan sumber belajar dan bahan ajar selama berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran pada mata pelajaran pancasila menemukan hasil survey di lapangan bahwa selama berjalannya proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku ajar guru dan buku ajar siswa yang telah disiapkan oleh

pihak penyedia fasilitas. Buku guru dan siswa dalam bentuk yang berwarna, sedikit informasi teks dan gambar sangat dark dan kurang menyentuh keterikatan peserta didik dalam memahami. Sehingga pembelajaran yang berharap menjadi penuh konsentrasi berakhir menjadi peserta didik mudah hyperaktif dan kurang memperhatikan seksama penyampaian guru.

Wawancara yang telah melibatkan guru kelas 5 dan pendidik mata pelajaran Pancasila yakni Bu Guru Lailatul Hidayah, S.Pd menuturkan bahwa kegiatan tersebut telah menggunakan berbagai media dan bahan ajar tambahan seperti buku atlas yang dimana penjelasan dan informasi teks yang minim juga tidak kalah dengan buku guru dan buku siswa. Pada saat materi keragaman budaya indonesiaku hanya dengan berbekal sedikit informasi teks dari buku guru , buku siswa dan buku atlas dan tidak pernah menambahkan media dan bahan ajar yang kaya akan informasi teks. Berdasarkan survey dan wawancara telah menghasilkan berbagai prosedur penelitian dan pengembangan sebagaimana dibawah ini.

a. Analisis sebelum pengembangan

Dasar pengembangan sebelum dikembangkan dengan menganalisis susunan langkah pembuatan dan perancangan media *card match circle* untuk meningkatkan hasil belajar pancasila siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

b. Perancangan pengembangan

Perancangan mengambil dari analisis diatas yakni mengambil referensi dari materi buku guru pancasila dan buku siswa pancasila yang didalamnya terdapat materi keragaman budaya indonesiaku yang kemudian dikaji dan

dikembangkan menjadi buku khusus oleh peneliti.

Berdasarkan analisis dan telaah dari buku guru dan buku siswa Pancasila maka diperoleh point-point materi yang kemudian dikembangkan dan diperluas serta diperinci maka menjadi buku materi khusus keragaman budaya indonesiaku. Buku khusus materi keragaman budaya indonesiaku dijadikan patokan isi media keragaman budaya *Card Match Circle* yang ditulis menjadi singkat, ringkas dan padat.

c. Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan peneliti yakni membuat desain media dan panduan media *card match circle* yang hendak dikembangkan. Desain media diawali dengan mendesain sebagus dan seindah yang mampu menarik perhatian dan fokus siswa. Desain yang dibuat untuk *card match circle* tidak hanya satu melainkan desain pada banner karpet *card match circle*, desain pada *spin wheel* atau roda putar, desain pada panduan media dan desain pada kartu media. Desain pada keempat masing-masing desain dilakukan secara berurutan untuk bisa mengharapkan hasil yang maksimal dalam menjalankan media yang telah dibuat. Desain pada media memuat elemen-elemen dari materi keragaman budaya indonesiaku.

Penghujung pengembangan peneliti melakukan proses kevalidan desain media kepada ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran. Ahli materi adalah dosen ahli dari magister (S2) pendidikan guru yang menjadi validator materi keragaman budaya indonesiaku, ahli desain media yakni dosen ahli dari magister (S2) pendidikan guru yang menjadi validator ahli

desain media *card match circle* dan ahli pembelajaran yakni salah satu guru kelas V di SD Negeri Oro-Oro Omb Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan dari Sarjana strata satu (S1) sebagai validator ahli pembelajaran

d. Penerapan hasil pengembangan

Card match circle yang telah memasuki tahap pengembangan diakhir dan telah memenuhi koreksi revisi dari validator maka mampu diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan sebanyak 44 siswa yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen dengann masing-masing terdapat 22 siswa tiap kelasnya. Terapan pertama masing-masing kelas diberikan soal pre-test untuk melihat sejauh mana kemampuan awal siswa dengan kelas kontrol yang menjadi kelas tanpa perlakuan dengan menggunakan media *card match circle*. Kemudian terapan kedua tiap kelas mendapatkan post-test untuk melihat hasil pembelajaran dan belajar siswa tanpa perlu melihat atau menggunakan lagi media *card match circle*.

e. Evaluasi pengembangan

Evaluasi disistemkan diakhir penerapan untuk menilai layak tidaknya produk media setelah divalidasi oleh para ahli dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli.

1. Bentuk - Bentuk Media *Card Match Circle*

a. Karpet *Circle*

Desain karpet diambil dari elemen-elemen budaya keragaman indonesia, judul media, dan tiap elemen tidak saling memadati gambar tampilan desain.



Gambar 4.1 Karpet *Circle*

b. Spin

Desain spin dibuat menyesuaikan roda putar dengan lingkaran sempurna dan dengan warna yang dominan cerah agar siswa tidak bosan melihat dan memainkan media yang telah dibuat.



Gambar 4.2 Spin (Roda Putar)

c. Kartu Media

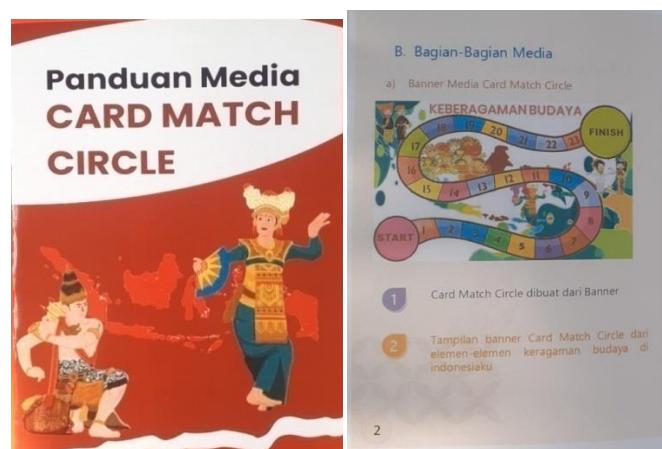
Kartu media disusun untuk dimainkan bersamaan dengan banner karpet *card match circle* kartu ini bertujuan menjadi penentu setelah *spin* sebagai penentu utama jalannya permainan.



Gambar 4.3 Kartu Media

d. Panduan Media

Panduan media perlu ikut dijanlankan untuk bisa mengetahui sampai kapan permainan media bisa dimenangkan dan diselesaikan.



Gambar 4.4 Buku Panduan Media *Card Match Circle*

e. Buku Khusus materi keragaman budaya indonesia

Buku khusus materi yang telah dibuat oleh peneliti dipakai dalam memahami dan mengaktualkan media card match circle setelah buku khusus telah dipelajari



Gambar 4.5 Buku Khusus Materi Keragaman Budaya Indonesiaku

2. Hasil Validasi Media

Tahap validasi media berlangsung setelah mengambil revisi perbaikan kepada para ahli, hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh para ahli dengan berikut.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Peneliti pengembangan melakukan validasi kepada ahli materi yang menjadi validator untuk buku khusus materi keragaman budaya indonesiaku untuk mengukur kelayakan produk buku khusus berisi materi keragaman budaya indonesia.

1) Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi oleh ahli materi atau isi disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Dinilai	Skor
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan isi materi	4
2	Tujuan tersaji pada awalan materi	4
3	Materi sejalan dengan tujuan pembelajaran	4
4	Materi mudah dipahami	4
5	Pemberian contoh disajikan di dalam materi	4
6	Materi disajikan secara sistematis dan struktur	4
7	Materi disajikan lengkap dan benar	4
8	Materi didukung oleh gambar	5
9	Soal materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
10	Soal materi menggunakan bahasa yang jelas	4
11	Evaluasi diakhir mencakupi semua tujuan pembelajaran	4
12	Penyajian Soal dan Evaluasi dibuat dengan baik dan jelas	4
13	Bahasa yang digunakan dengan baik dan jelas	4
14	Ukuran font yang digunakan jelas dan baku	4
15	Penataan jarak dan spasi pada huruf	4
16	Bacaan yang mudah dipahami	4
17	Penyajian gambar menarik dan relevan	4
18	Proporsi gambar	4
19	Komposisi warna pada bagan, gambar dan garis	4
20	Tata letak bagan, gambar dan garis	4
Total		81
Total Keseluruhan		100

Pada analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 81 dari jumlah keseluruhan 100 berdasarkan tabel 4.1 maka dapat dihitung tingkat presentase validasi materi buku khusus keragaman budaya indonesiaku sebagai berikut.

$$\text{Percentase kevalidan} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Percentase kevalidan} = \frac{81}{100} \times 100\% = 81\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas materi sebesar 81% berdasarkan aspek materi Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan untuk pengujian. Namun menurut ahli materi terdapat saran dan masukan untuk melakukan perbaikan pada produk dan naskah pada beberapa bagian buku khusus materi keragaman budaya indonesiaku perlu diperbaiki supaya lebih sempurna.

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Peneliti pengembangan melakukan validasi kepada ahli desain media yang menjadi validator untuk desain media *card match circle* untuk mengukur kelayakan produk yang dapat meningkatkan hasil belajar pancasila materi keragaman budaya indonesiaku.

1) Validasi Ahli Desain Media

Data hasil validasi oleh ahli materi atau isi disajikan dalam bentuk tabel 4.2 dihalaman berikutnya.

Tabel 4.2 Validasi Ahli Desain Media

No.	Aspek Dinilai	Skor
1	Desain Menarik	4
2	Desain perwarnaan <i>Balance</i>	4
3	Desain dibuat dengan bentuk yang baik dan jelas	5
4	Desain <i>Background</i> dibuat kaya, menarik dan sesuai topik materi	5
5	Pemilihan gambar, tabel, simbol dan garis seimbang	4
6	Tata letak gambar, simbol dan garis strategis	4
7	Kartu dan spin dibuat jelas	4
8	Pemilihan media sesuai dengan materi	4
9	Font huruf dibuat jelas dan tidak minimalis	4
10	Bagian-bagian media dibuat jelas	4
11	Tidak rusak dan awet	4
12	Tampilan antar muka media unik dan dapat dimengerti	4
13	Kartu dan spin sesuai dengan materi	4
14	Panduan media jelas dan mudah dipahami	5
15	Media dibuat dengan jelas dan praktis	5
16	Alur media jelas dan tidak menyalahi panduan	4
17	Penjalanannya media baik dan tidak rumit	4
18	Mendorong keaktifan siswa	4
19	Umpulan balik media pada siswa	4
20	Dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan <i>card match circle</i> lain	5
Total		85
Total Keseluruhan		100

Pada analisis data hasil validasi ahli desain media *card match circle*

diperoleh nilai 85 dari jumlah keseluruhan 100 berdasarkan tabel 4.2

maka dapat dihitung tingkat presentase validasi desain media *card*

match circle untuk pancasila materi keragaman budaya indonesiaku sebagai berikut

$$\text{Percentase kevalidan} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Percentase kevalidan} = \frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan persentase validitas desain media sebesar 85% dari aspek media, berdasarkan tabel 4.2 produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan untuk pengujian. Namun menurut ahli desain media masih terdapat saran untuk mengganti dan mengurangi elemen-elemen yang memadati isi desain untuk tampilan *card match circle* agar bisa lebih sempurna.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti pengembangan melakukan validasi kepada ahli pembelajaran yang menjadi validator untuk pembelajaran media *card match circle* untuk mengukur kelayakan produk yang dapat meningkatkan hasil belajar pancasila materi keragaman budaya indonesiaku.

1) Validasi Ahli Pembelajaran

Data hasil validasi oleh ahli materi atau isi disajikan dalam bentuk tabel 4.3 dihalaman berikutnya.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Dinilai	Skor
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Tujuan tersaji sesuai capaian pembelajaran	5
3	Materi tersaji dengan baik	4
4	Penyajian contoh didalam materi mendukung	4
5	Materi disajikan secara sistematis dan terurut	5
6	Materi dibuat dari referensi yang jelas	4
7	Media dan materi tersaji dan dapat digunakan mandiri	4
8	Soal materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
9	Soal materi menggunakan bahasa yang baik dan jelas	5
10	Ukuran font dalam buku dan media jelas dan sesuai	4
11	Elemen-elemen media jelas	4
12	Tidak mudah rusak dan awet	4
13	Tampilan media dan materi menarik dan bisa dipahami	4
14	Kartu media, buku materi dan buku panduan jelas dan mudah dipahami	4
15	Panduan media dibuat menarik dan jelas	4
16	Media dibuat menarik dan jelas	4
17	Alur media dibuat menarik dan jelas dan tidak menyalahi petunjuk	5
18	Penjalan media setelah materi baik dan tidak rumit	4
19	Siswa terdorong aktif	5
20	Siswa dapat memahami materi setelah menjalankan media	3
21	Media dapat dikembangkan lebih baik lagi untuk <i>card match circle</i> lain	4
Total		89
Total Keseluruhan		105

Pada analisis data hasil validasi ahli desain media *card match circle* diperoleh nilai 89 berdasarkan tabel 4.3 maka dapat dihitung tingkat presentase validasi media *card match circle* untuk pancasila materi keragaman budaya indonesiaku pada pembelajaran sebagai berikut

$$\text{Percentase kevalidan} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Percentase kevalidan} = \frac{89}{105} \times 100\% = 84,7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan persentase validitas media terhadap pembelajaran sebesar 84,7% dari aspek media, berdasarkan tabel 4.3 produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengujian. Namun menurut ahli pembelajaran masih terdapat saran untuk mengganti dan melengkapi media *card match circle* agar bisa lebih sempurna.

B. Penyajian dan Uji Produk

Penyajian dan uji produk dalam hal ini menggunakan analisis uji-t yang digunakan sebagai pembanding dari nilai *post-test* siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, untuk mengetahui adanya perbedaan di kedua kelas tersebut antara sebelum diberi perlakuan dengan media dan sesudah diberikan perlakuan dengan media. Penyajian data hasil nilai setiap kelas pada halaman berikutnya.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nama	Pre-test	Post-test	Nama	Pre-test	Post-test
1	AM	70	70	BM	10	30
2	ANR	50	70	ADAS	60	100
3	AKNC	50	70	AA	10	30
4	AKA	40	60	AA	40	40
5	AHPY	60	60	ASA	60	60
6	APJ	40	90	AM	40	90
7	AAY	50	70	AZ	70	50
8	JR	50	90	BSI	70	60
9	MBM	20	90	D	50	30
10	MFI	50	60	ED	0	30
11	MAA	50	60	JSW	40	20
12	MFI	50	40	MIM	60	80
13	MNH	40	60	MRAS	40	60
14	MRZ	80	90	MIN	30	70
15	NA	10	60	M	50	10
16	NAF	50	80	I	30	30
17	SFZ	30	80	N	70	30
18	SPR	40	100	RWC	50	60
19	SNA	50	70	RKZ	70	50
20	SH	30	50	RD	50	40
21	RA	0	70	SU	30	30
22	GAA	50	80	WNA	40	50

Tabel diatas menunjukkan penilaian terhadap media *card match circle* yang di demonstrasikan dan di implementasikan kepada siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang telah dikelompokkan menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbandingan hasil uji pre-test dan post-test dapat diketahui dengan membandingkan rata-rata kedua kelas tersebut. Berikut adalah tabel perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.5 Perbandingan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rata-Rata	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test

43.63	71.36	44.09	47.72
-------	-------	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki rata-rata 47.72 sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata 71.36. Hasil belajar menggunakan media *card match circle* menjadi lebih baik daripada tidak menggunakan *card match circle*. Keefektifan penggunaan *card match circle* dianalisis dari data hasil pretest dan posttest menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena populasi sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berkisar kurang dari 50 maka uji *Shapiro-Wilk* cocok digunakan dengan menggunakan IBM SPSS 27.00 *for windows* dengan taraf signifikasni 0.05.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	.230	22	.004	.904	22	.036
Pretest Kelas Kontrol	.147	22	.200 [*]	.926	22	.103

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan uji *Shapiro-Wilk* apabila nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Nilai sig (signifikansi) pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai sig kelas eksperimen adalah 0.036<0.05 sedangkan

nilai sig kelas kontrol adalah $0.103 > 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelas masih belum berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil data yang telah berdistribusi tidak normal, maka tetap dilanjutkan uji berikutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dibawah ini hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest	Based on Mean	.666	1	42	.419
	Based on Median	1.030	1	42	.316
	Based on Median and with adjusted df	1.030	1	40.293	.316
	Based on trimmed mean	.692	1	42	.410

Uji homogenitas berguna untuk melihat keragaman data yang didapatkan bersifat homogen. Data yang dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05. berdasarkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa nilai sig sebesar 0.419 > 0.05 , sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

3. Uji *Independent Sample t-test*

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukanlah uji *independent sample t-test* yang berfungsi sebagai perbedaan antara rata-rata dari kedua populasi yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *Card Match Circle* terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini uji *independent sample t-test* diperoleh dari hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.8 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test									
Hasil Postest	Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	Equal variances assumed	4.252	.045	4.036	42	.000	23.63636	5.85641	11.81765 35.45607
Equal variances not assumed				4.036	35.907	.000	23.63636	5.85641	11.75795 35.51478

Hipotesis pengambilan keputusan adalah sebagai berikut ini :

- a. H_0 adalah tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Card Match Circle* terhadap hasil belajar Pancasila siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang
- b. H_a adalah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Card Match Circle* terhadap hasil belajar Pancasila siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut ini :

- a. Jika nilai sig > 0.05 maka H_0 diterima artinya tida ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Jika nilai sig < 0.05 maka H_a diterima artinya ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

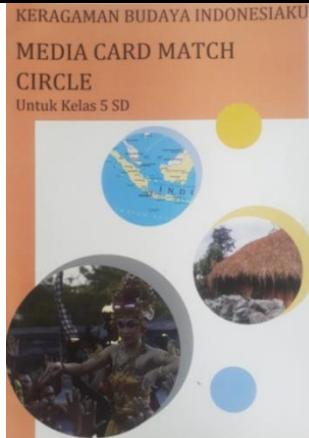
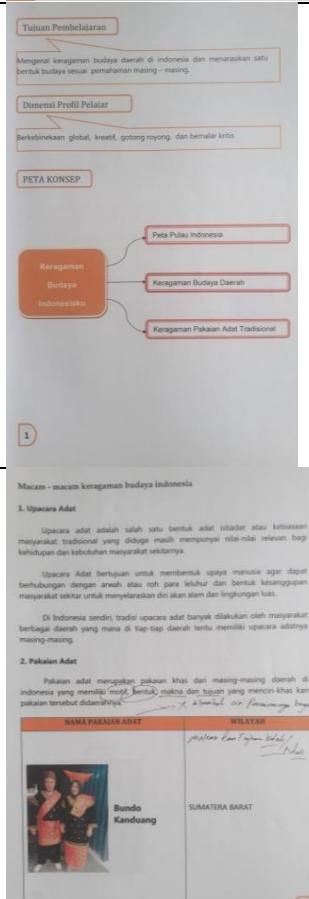
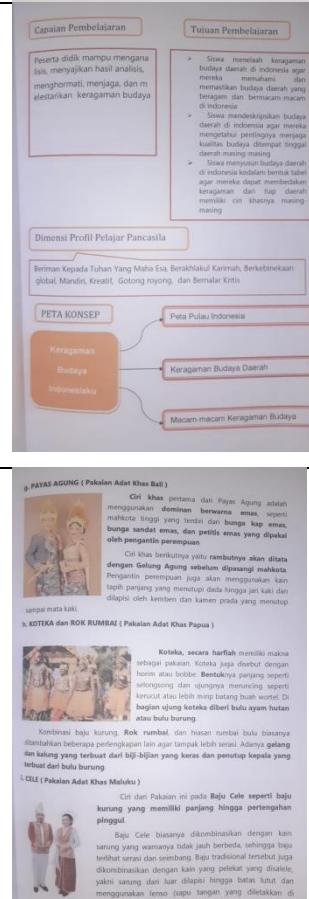
Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui nilai sig *Levene's Test for Equality of Variances* adalah $0.419 > 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas bersifat homogen atau homogenitas. Sedangkan pada tabel *Independent Sample t-Test* pada bagian bawah *Equal Variances Assumed* diketahui nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.00 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima. Berdasarkan keputusan dari kriteria dapat dinyatakan bahwa masih belum ada perbedaan yang jauh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk Ahli Materi

Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli Materi

No.	Poin yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi				
1.	Tahun ajaran pada sampul halaman						
2.	Tujuan Pembelajaran harus sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan	<p>Tujuan Pembelajaran Mengenal keragaman budaya daerah di indonesia dan merasakan satu benefit budaya hasil pemahaman masing - masing</p> <p>Dimensi Profil Pelajar Berkebhinekaan global, kreatif, gotong royong, dan bermalar kritis</p> <p>PETA KONSEP</p> <pre> graph TD KB[Keragaman Budaya Indonesia] --> KBDA[Keragaman Budaya Daerah] KB --> KPA[Keragaman Pakaisan Adat Tradisional] </pre> <p>Macam - macam keragaman budaya indonesia</p> <p>1. Upacara Adat Upacara adat adalah salah satu bentuk adat istiadat atau kebiasaan masyarakat tradisional yang diduga masih mempunyai nilai-nilai relevan bagi kehidupan dan kebutuhan masyarakat sekitarnya.</p> <p>Upacara Adat bertujuan untuk membentuk upaya manusia agar dapat berhubungan dengan aneh atau roh para leluhur dan bentuk kesinggungan masyarakat sekitar untuk mempertahankan diri akan alam dan lingkungan laut.</p> <p>Di Indonesia sendiri, tradisi upacara adat banyak dilakukan oleh masyarakat berbagai daerah yang mana di tiap-tiap daerah tentu memiliki upacara adatnya masing-masing.</p> <p>2. Pakaisan Adat Pakaisan adat merupakan pakaian khas dari masing-masing daerah di indonesia yang memiliki motif, bentuk, makna dan tujuan yang menciri khas pada pakaisan tersebut di dalamnya.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NAMA PAKAIAN ADAT</th> <th>WILAYAH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bundo Kanduang</td> <td>SUMATERA BARAT</td> </tr> </tbody> </table>	NAMA PAKAIAN ADAT	WILAYAH	Bundo Kanduang	SUMATERA BARAT	<p>Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengana lis, menyulih hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melanjutkan keragaman budaya</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mempelajari keragaman budaya daerah di indonesia agar mereka memahami dan memperlakukan budaya daerah yang bersifat lokal dengan bermacam macam Siswa memahami keragaman budaya daerah di indonesia agar mereka mengatahui pentingnya menjaga kualitas budaya dilempar tinggal dimana saja Siswa menyusun budaya daerah di indonesia kedalam bentuk tabel agar mudah dipahami dan mengetahui keragaman dan tips dan memiliki ciri khasnya masing-masing <p>Dimensi Profil Pelajar Pancasila Bersin Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Briskhalal Karimah, Berkebhinekaan global, Mandiri, Kreatif, Gotong royong, dan Bermalar Kritis</p> <p>PETA KONSEP</p> <pre> graph TD KB[Keragaman Budaya Indonesia] --> KBDA[Keragaman Budaya Daerah] KB --> KPA[Macam-macam Keragaman Budaya] </pre> <p>g. PAYAS AGUNG (Pakaisan Adat Khas Bali) Ciri khas pertama dari Payas Agung adalah menggunakan dompet berwarna emas, seperti matkota (teggi) dan buncit dan bunga kap emas, bunga sandat emas, dan petali emas yang dipakai oleh pengantin perempuan</p> <p>Ciri khas berikutnya yaitu rambutnya akan ditata dengan gelang Agung sebelum dipasangi mahkota. Pengantin perempuan juga akan mempersiapkan tahi yang yang dibuat dari dedaung jan kali dan diajago oleh kembang dan karen prata yang memelupas sangg mata kali.</p> <p>b. KOTeka dan ROK RUMBIAI (Pakaisan Adat Khas Papua) Koteka, secara harfiah memiliki makna sebagai pakaian. Koteka juga disebut dengan bokor atau bokor. Koteka ini biasanya dipakai seluruhnya dan senggaru menungging seperti kercut atau lebih singkat batang buah wortel. Di bagian ujung koteka dibeli bulu ayam hutan atau bulu burung.</p> <p>i. CELE (Pakaisan Adat Khas Maluku) Ciri dari Pakaisan ini pada Baju Cele seperti baju kurung yang memiliki panjang hingga pertengahan pinggul.</p> <p>Baju Cele biasanya dikombinasikan dengan kain sartung yang warnanya tidak jauh berbeda, sehingga baju tersebut terlihat elegan. Baju tradisional tersebut juga dikombinasikan dengan kain yang perikat yang disebut, yakni sartung dari kain dilipat hingga batas lutut dan memungkinkan lengan kausa tangannya yang dilekatkan di</p>
NAMA PAKAIAN ADAT	WILAYAH						
Bundo Kanduang	SUMATERA BARAT						
3.	Tiap keragaman harus terdapat ciri-ciri nya						

2. Revisi Produk Ahli Desain Media

Tabel 4.10 Revisi Produk Ahli Desain Media

No	Poin yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Bahan karpet <i>Card Match Circle</i> diganti dari kertas karton ke banner, dan diberi judul di karpetnya <i>Keberagaman Budaya</i> , dan gambar elemen-elemennya harus sesuai arah portrait karpet		
2.	Panduan media di desain memakai aplikasi <i>Canva</i>		
3.	Kartu media di desain memakai aplikasi <i>Canva</i>		

Lanjutan Tabel 4.10 Revisi Produk Ahli Desain Media

No	Poin yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
4.	Dadu diganti dari bahan kertas ke bahan yang awet		

3. Revisi Produk Ahli Pembelajaran

Tabel 4.11 Revisi Produk Ahli Pembelajaran

No.	Poin yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tujuan Pembelajaran (TP) berbeda dengan <i>Indikator</i> yang bertujuan diakhir pembelajaran apa yang sudah dibuat	Tujuan Pembelajaran salah pengertian dengan indikator	Tujuan Pembelajaran dari Capaian Pembelajaran (Kompetensi) ditiap bagian tentang manfaatnya

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan

Media *card match circle* adalah media yang termasuk juga kedalam salah satu bahan ajar yang telah dikembangkan bersama dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran dan latihan essay beserta evaluasi secara konvensional. Media *card match circle* bertujuan untuk memudahkan guru dalam memberikan pesan informasi dari materi pembelajaran kepada peserta didik. *Card match circle* lengkap dengan elemen-elemen gambar pendukung dan informasi singkat dan ringkas mengenai tiap-tiap point materi keragaman budaya indonesiaku sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengingat, menjalankan dan mendemonstrasikan media secara aktif.

Card Match Circle ini menggunakan model dalam pengembangan yaitu ADDIE, adapun tahapannya sebagai berikut :

1. Menganalisis

Menganalisis adalah tahap yang dilakukan dalam menemukan kebutuhan siswa dalam kelas yang didapatkan dari wawancara dan meninjau pembelajaran di kelas oleh peneliti di lapangan. Analisis yang telah didapat akan menjadi acuan dalam menyusun pengembangan media *card match circle*. Analisis tersebut sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas untuk memperoleh beberapa informasi terkait proses pembelajaran pancasila dan ujian tengah semester di kelas V yang belum mencoba menggunakan media *card match circle*. Guru pelajaran hanya menggunakan buku paket, LKS

dan buku Atlas yang sudah tersedia dan berisi tentang yang menyangkut materi keragaman budaya indonesia dan juga peta pulau indonesia namun tidak banyak menjabarkan informasi secara terperinci hingga peserta didik harus mencari-cari di perpustakaan sebagai tambahan informasi. Analisis kebutuhan diperoleh berdasarkan hal diatas maka peneliti mengembangkan produk media pembelajaran *card match circle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Analisis Kurikulum

Analisis ini peneliti dapat setelah mendapatkan rujukan buku guru dan buku siswa yang telah dipinjamkan oleh guru mata pelajaran pancasila. Didapati kurikulum yang digunakan yakni kurikulum Merdeka sebagai landasan pembelajaran di kelas. Berdasarkan kurikulum tersebut peneliti melakukan analisis dan menentukan CP, TP dan Indikator dalam pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis kurikulum di tabel 5.1

Tabel 5.1 CP, TP dan Indikator Materi Keragaman Budaya Indonesiaku

CP (Capaian Pembelajaran)	TP (Tujuan Pembelajaran)	Indikator
Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga dan melestarikan keragaman budaya	1. Siswa menelaah keragaman budaya daerah indonesia agar mereka memahami dan memastikan budaya daerah yang beragam dan bermacam-macam di indonesia 2. Siswa mendeskripsikan budaya daerah di	1.1 Membaca keragaman budaya daerah di indonesia 1.2 Menelaah keragaman budaya ditiap daerah dan tempat tinggal 3.1 Menguraikan keragaman budaya daerah 3.2 Mendeskripsikan keragaman budaya

indonesia agar mereka mengetahui pentingnya menjaga kualitas budaya di tempat tinggal daerah masing-masing 3. Siswa menyusun budaya daerah di indonesia kedalam bentuk tabel agar mereka dapat membedakan keragaman budaya di tiap daerah	daerah 3.3 Menceritakan keragaman budaya sesuai daerah tempat tinggal 4.1 Menyusun tabel dan mengisi keragaman budaya 5.1 Memainkan media keragaman budaya
--	---

Tabel 5.1 diatas menunjukkan Capaian Pembelajaran yang sudah disesuaikan melalui standar penetapan kurikulum oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi tentang kurikulum pada PAUD, SD dan SMP Pasal 9 Ayat 1 bahwa Kompetensi diolah dikurikulum Merdeka menjadi Capaian Pembelajaran³¹. Sehingga dari penetapan CP pada kurikulum Merdeka peneliti hanya meluaskan indikator dan tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan sesuai materi dari CP yang telah ditetapkan, dari analisis diatas peneliti mengembangkan *Card Match Circle*.

2. Merancang

Merancang adalah tahap yang dilakukan peneliti untuk melihat dan memperoleh serangkaian point yang akan dicapai dalam perancangan. Berikut tahap merancang yang dilakukan peneliti pada halama berikutnya.

³¹ Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah (Pasal 9 Ayat 1)

a. Merancang isi materi

Analisis yang telah dilakukan dikembangkan menjadi buku khusus materi keragaman budaya indonesia

b. Merancang pengawalan media

Media awal-awal dilakukan perancangan dengan mengambarkan dan menyusun *storyboard* yang mempermudah peniliti dalam mengembangkan *Card Match Circle*. Perancangan *story board* dapat dilihat pada tabel 1.1 Peneliti merancang media yang dari tahapan awal mendesain , pewarnaan, pemasangan dan terakhir pencetakan media karena harus memenuhi keawetan media.

c. Merancang media dari perangkat

Media dibuat menggunakan perangkat *Microsoft Office Power Point 2007*, *Canva*, *Paint* dan mengunduh font yang bagus untuk seluruh isi media di web *font.download*

d. Merancang instrumen terkait media

Media yang telah dirancang dan di cetak masih harus dilakukan evaluasi menggunakan instrumen validasi dan untuk bisa mendapatkan kelayakan dari media yang telah dibuat maka harus bisa mendapatkan penilaian oleh beberapa validator. Instrumen berupa angket terdapat isi data diri dan instansi validator dan skema penilaian dengan memberikan tanda centang.

e. Merancang instrumen *test* di akhir pembelajaran

Media *Card match Circle* yang telah dilakukan diakhir akan dilanjutkan tes. Tes disini memakai *pre-test* dan *post-test* dari kedua test

yang dilakukan agar bisa mengetahui penggunaan *card match circle* secara efektif dan konsutif. Efektifitas media menunjukkan sejauh mana tingkat pemahaman dan hasil pembelajaran peserta didik yang didapat dari serangkaian kegiatan belajar.

3. Mengembangkan

Mengembangkan adalah tahap peneliti untuk mengembangkan produk media *Card Match Circle* dengan maksud mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran diakhir belajar serta mendorong keaktifan, keinginan bersemangat dan ketertarikan peserta didik selama belajar.

a. Pengembangan *Card Match Circle*

1) Proses cetak banner

Cetak banner dilakukan setelah melakukan desain banner. Peneliti membuat desain banner dari perangkat *Canva* yang memudahkan dan memperbagus desain pada banner, isi desainnya termaktub jelas elemen-elemen keragaman budaya dan juga jalan petak yang berwarna. Ukuran cetak banner $1,4 \times 1,6$ m dengan tampilan belakang berwarna putih untuk memperjelas jalan petak ketika dijalankan.

2) Proses cetak sticker *spin*

Sticker *spin wheel* di desain menggunakan perangkat *Canva* mengunduh elemen-elemen keragaman budayanya, *Editingnya Microsoft Power Point* dan *Paint* dengan ukuran lingkaran 30 cm di setiap sisinya. Setelah cetak sticker maka dipasangkan ke atas permukaan *spin wheel* atau roda putar berbahan kayu.

3) Proses cetak panduan media

Panduan media di desain menggunakan perangkat *Canva* dengan mengunduh elemen-elemen keragaman budaya kemudian di *editing* kedalam *Microsoft Power Point* dan *Paint*. Buku panduan berukuran kertas A4 yang di ubah menjadi ukuran A3 yang memanjang dengan sudut potrait.

4) Proses cetak kartu media dan kemaknaan

Kartu media di desain menggunakan perangkat *Canva* mengunduh beberapa elemen-elemen keragaman budaya dan proses *editing* di dalam *Microsoft power point* dan *Paint*. Kartu media berukuran lebar 6 cm dan tinggi 4 cm berupa tampilan warna cerah dan dibuat menggunakan bahan cetak kertas *ArtPaper* ukuran 60 gsm dan pelindung kertas menggunakan bahan *Vinyl*. Kartu dalam hal ini ada kartu pertanyaan, kartu tantangan dan kartu jawaban yang dipadukan dalam kedua media lain untuk menambahkan kesan dan pesan informatif dan positif dalam jalannya proses belajar dan memengaruhi hasil belajar³².

5) Proses cetak buku khusus materi keragaman budaya indonesiaku

Buku khusus materi dibuat menggunakan perangkat *Microsoft word 2007* dengan ukuran A4 format buku tanpa bolak balik.

³² Moh. Fatizqo Irvan, Feylosofia Putri Agry, dan Habibullah, “Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila Rensla untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa,” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD 1*, no. 1 (2021): 16.

b. Penilaian Validasi yang Dikembangkan

1) Pembahasan Hasil Validasi oleh Validator Bu Vannisa

Validator selaku ahli desain media berupa kritik dan saran atau masukan untuk memenuhi kelayakan desain media peneliti dalam merevisi dan menstrukturalkan *Card Match Circle*.

Saran kelayakan media menurut validator adalah sebagai berikut.

- a) Desain media awal masih kurang baik dengan memakai kertas karton yang disebut masih belum layak dan di revisi ulang menggunakan desain *digital printing*
- b) Karpet *circle* harus diberikan judul di media untuk menginformasikan nuansa keragaman budaya
- c) Panduan media masih belum layak dengan tampilan format biasa dan di revisi ulang menggunakan perangkat *digital Canva* dengan template menyesuaikan unsur dan elemen isi materi
- d) Kartu media masih cukup sederhana desain dan kurang menarik dan di revisi ulang menggunakan perangkat *Canva*, *Microsoft Power Point*, dan *Paint*.

2) Hasil Validasi Materi oleh Validator Pak Galih

Validator selaku ahli di bidang ahli materi adalah kritik dan saran atau masukan untuk peneliti bisa mendapatkan kelayakan dalam materi yang telah direvisi.

Saran kelayakan materi menurut validator adalah sebagai berikut.

- a) Keefektifan pengembangan dengan materi sesuai dengan isi dari rumusan masalah yang akan diteliti

- b) Tiap elemen sub bab dan point materi lebih banyak dijabarkan pada ciri-ciri dan khas pada tiap keragaman
 - c) Soal test diminimalkan setara dengan tingkat C4 atau tingkat Kognitif level 4 dan lebih
- 3) Hasil Valid oleh Validator Bu Laila

Hasil validasi dari validator selaku ahli pembelajaran memiliki saran dan kritik untuk peneliti mampu merevisi serangkaian pembelajaran dari media yang akan dijalankan dikelas eksperimen maupun kelas kontrol, revisi yang dicapai menjadi kelayakan *card match circle* bisa diterapkan kedalam pembelajaran.

4. Menerapkan

Produk media yang telah tervalidasi oleh ketiga validator selanjutnya dilakukan tahap penerapan kepada peserta didik. Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas V di Sekolah Dasar tersebut sebanyak 44 peserta didik. Penerapan dilakukan dengan membagi 44 peserta didik menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah tahap peneliti melakukan evaluasi setelah validasi dari validator dan angket peserta didik yang telah diterapkan, evaluasi juga diterapkan setelah melakukan test atau pengisian angket post-test dimana hasil belajar dimasukkan melalui evaluasi diakhir post-test untuk menilai, mengukur, menentukan dan mengetahui seberapa baik tercapainya keberhasilan siswa

setelah mendapatkan *treatment* CMC dan indeks keberhasilan dituang dalam bentukan kata, huruf, angka maupun simbol³³.

B. Pembahasan Hasil Efektivitas Produk

Media CMC yang telah dikembangkan dan telah diberikan *assessment and validation* dan telah juga merevisi media yang dikembangkan sesuai saran validator ahli. Pengembangan yang telah lolos validasi selanjutnya masuk ke tahapan pengujian produk di kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan yang berjumlah saat itu 44 siswa dengan masing-masing berimbang 22 siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji coba pada kelas kontrol diambil sebagai tahapan awal . pada tahapan awal dilakukan pembelajaran di kedua kelas dengan tanpa *treatment* dan diberikan uji *pre-test* untuk melihat sekaligus menilai kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran. Hasil uji *pre-test* yang didapat peneliti akan dijadikan pembanding dengan tahapan berikutnya.

Tahapan berikut setelah dilakukan tahapan awal peneliti memberikan *treatment* pada salah satu kelas yakni kelas eksperimen. Pada kelas kontrol adalah kelas yang diuji cobakan pengembangan hanya dibatas penyampaian materi tanpa media CMC dan materi yang disampaikan keragaman budaya indonesiaku dengan versi buku khusus oleh peneliti. Sedangkan, kelas eksperimen kebalikan dari kelas kontrol yakni diuji cobakan pengembangan dengan *treatment card match circle* selama pembelajaran. Setelah pembelajaran maka dilakukan post-test pada kedua kelas. Post-test dilangsungkan diakhir sesi pembelajaran, diakhir

³³ H. Murdi, “Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi melalui Metode Card Sort pada Siswa Kelas V SDN 2 Kopang Tahun Pelajaran 2016/2017,” *Jisip: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 29.

setelah pembelajaran post-test dilakukan untuk mengukur kemampuan dan ketercapaian siswa dalam memperoleh hasil diakhir belajar.

Berdasarkan hasil tabel 4.5 tentang perbandingan perbandingan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen baik dari nilai uji pre-test dan post test.

Perbandingan nilai uji post-test pada kelas kontrol yang tidak diberi *treatment* bahwa hasil belajar masih dibawah KKM 60 yakni sebesar 47,72. Sedangkan nilai uji post-test pada kelas eksperimen yang telah diberikan *treatment card match circle* memperoleh hasil sebesar 71,36 sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *card match circle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media untuk materi keragaman budaya indonesiaku dibentuk menjadi berupa card match circle. *Card match circle* yang telah dikembangkan memberikan keefektivan dan kemenarikan dalam proses pembelajaran siswa.

Sehingga siswa ikut merasakan secara langsung dan interaktif melalui model *card match circle* dalam memahami materi keragaman serta mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar. Materi keragaman budaya yang dibentuk menjadi sebuah *card match circle* dapat membuat siswa mudah dalam memahami dan membandingkan tiap keragaman budaya di indonesia dan dikemas menjadi sebuah tantangan permainan untuk memperoleh poin yang maksimal atau diistilahkan siswa ingin memperoleh nilai sempurna diakhir pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Produk hasil pengembangan media *Card Match Circle* pada Pancasila materi keragaman budaya indonesiaku diterapkan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE memuat lima prosedur yaitu menganalisis kebutuhan, mengembangkan produk media, memvalidasi produk media, menerapkan produk media dan mengevaluasi produk media. *Card Match Circle* berisi muatan materi dari keragaman budaya indonesiaku, menyajikan permainan tebakan dan memainkan media konvensional bersama dalam kelompok dan antara kedua kelompok. *Card Match Circle* dikembangkan dan divalidasi oleh para validator ahli pada bidangnya masing-masing. Validator ahli materi memberikan hasil penilaian 81%, validator ahli desain media memberikan hasil penilaian 85% dan validator ahli pembelajaran memberikan penilaian 84,7% maka dapat dinyatakan dari skala penilaian dari tiap-tiap nilai adalah produk media yang telah dikembangkan telah layak dan valid dengan catatan di beberapa bagian yang harus direvisi dan diperbaiki untuk bisa melengkapi media yang telah dikembangkan.
2. *Card Match Circle* yang telah melalui tahap pengembangan dan penilaian ditarget uji cobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan dan hasil menunjukkan bahwa pengembangan media cukup efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini dibuktikan dari nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen sebesar 71,36

sementara nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 47,72. Berdasarkan perolehan nilai post-test dari kedua kelas maka dapat disimpulkan selisih keduanya adalah 23,64. Sehingga dapat disampaikan bahwa *Card Match Circle* mampu meningkatkan secara signifikan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

B. Saran

Saran dari hasil peneltian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti maka dibawah ini terkait beberapa saran sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan *Card Match Circle* dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar materi keragaman budaya indonesiaku pada muatan pelajaran Pancasila
2. Saran bagi peneliti berikutnya untuk dapat mengoptimalkan pengembangan *Card Match Circle* dengan materi dan kelas yang berbeda
3. Kelemahan pada produk media *Card Match Circle* masih menyisahkan beberapa kekurangan dalam penggunaan, sehingga bagi pengembang berikutnya dapat menyempurnakan kekurangan dari segi materi yang telah dikembangkan maupun desain media.
4. Bagi peneliti dan pengembang yang tertarik dalam mengembangkan isi *Card Match Circle* maka kedepannya bisa memberikan tambahan dari yang awalnya hasil belajar siswa namun juga tingkat kemampuan pemahaman, bernalar kritis dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2015: 1(1), 77-89.
- Amalia, Asma Husna. *Pengembangan Media Card Match Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Purwosari 01 Semarang.* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang). 2020.
<http://lib.unnes.ac.id/39667/1/1401416409.pdf> (diakses 2025).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Afandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar." *Jinop: Jurnal Inovasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2015): 77–89.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Amalia, Asma Husna. "Pengembangan Media Card Match Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Purwosari 01 Semarang." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
<http://lib.unnes.ac.id/39667/1/1401416409.pdf>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Azhari. "Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no. 1 (2015): 43–60.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif.* Semarang: Fatawa Publishing, 2020.

- Bunyamin. *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press, 2021.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–43.
- Chusna, Puji Asmaul, dan Hanna Wahyuningtyas. “Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 3, no. 1 (2020): 40–46.
- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019.
- Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widya Iswara* 1, no. 4 (2014): 104–17.
- Gani, Arsyad Abd. “Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu.” *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2018): 83–87.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahirim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021.
- Hidayat, Fitria, dan Muhammad Nizar. “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jipai: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.

- Hidayat, Heri, Heni Mulyani, Sri Devi Nurhasanah, Wilma Khairunnisa, dan Zakitush Sholihah. "PerananTeknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan KewarganegaraanUndiksha* 8, no. 2 (2020).
- Irvan, Moh. Fatizqo, Feylosofia Putri Agry, dan Habibullah. "Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila Rensla untukMeningkatkan Civic Literacy Siswa." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 1, no. 1 (2021): 13–26.
- Juniarti, Winda, Lalu Hamdian Affandi, dan Husniati. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untukKelas IV SDN 36 Ampenan." *JurnalLiterasi dan Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (2021): 25–34.
- Manisa, Ery Ayu Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untukKelas III SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 25 (2018): 2431–33.
- . "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untukKelas III SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 25, no. 7 (2018): 2427–38.
- Murdi, H. "Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi KebebasanBerorganisasimelalui Metode Card Sort pada SiswaKelas V SDN 2 KopangTahun Pelajaran 2016/2017." *Jisip: JurnalIlmuSosial dan Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 28–40.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media PembelajaranuntukMeningkatkan Hasil Belajar." *Misykat: JurnalIlmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Nuryadi, Astuti Tutut Dewi, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. *Dasar-Dasar StatistikPenelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.

Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek. 2024

Sida, Sadriono Umbu, Halimatus Sakdiyah, dan Tri Wahyudiyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 5* (2021): 681–89.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2013.

Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Istiqla’: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).

Yuwanto, Listyo. *Pengantar Metode Penelitian Eksperimen.* 2 ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi Bulan Maret Tahun 2023

Lampiran 1
Nomor : B.
Un.3.1/FITK/PP.009/2/2023
Tanggal : 23 Februari 2023
Tentang :

PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTDIAH BULAN MARET TAHUN 2023

No	NIM	NAMA	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING
1.	17140114	Nadia Rahmatika	Hubungan Perhatian Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SDN Percobaan Malang	Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
2.	18140122	Muhammad Renaldi Bagus Wijayanto	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android/Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Pembelajaran Tata Surya di MI Romili Afiyah Tahun 2022/2023	Wiku Aji Sugiri, M.Pd
3.	19140122	Muhammad Alamul Amri	Analisis Antara Kemampuan Membaca dan Menulis dengan Minat Baca Siswa Melalui Strategi One Day One Book Kelas 4 SDN Oro-Oro Oombo Kulon II	Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Ditetapkan di : Malang
Pada tanggal : 23 Februari 2023



a.n. Rektor/ KPA
Nur Alif

Lampiran 2 Surat Izin Survey



Lampiran 3 Surat Izin Penelitian (S1)

**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	: 2647/Un.03.1/TL.00.1/09/2025	11 September 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang
di
Rembang

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	:	Muhammad Alamul Amri
NIM	:	19140122
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	:	Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Card Match Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang
Lama Penelitian	:	September 2025 sampai dengan November 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


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Lampiran 4 Surat Keterangan Pelaksana Telah Penelitian Instansi Bersankutan



Lampiran 5 Surat Izin Permohonan Validator Ahli Desain Media



Lampiran 6.1 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. Kisi-Kisi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “*Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang*”, maka peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media card match circle sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya produk tersebut untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd
NIP : 199109192023212054
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Pendidikan : SARJANA STRATA - 2 (S-2) TEKNOLOGI PEMBELAJARAN.
Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Intrumen Validasi
1. Mohon isi lembar instrumen validasi setelah mengamati/mengoperasikan produk media *card match circle* dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN

Lampiran 6.2 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. Assessment 1

1	2	3	4	5
Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Sangat Tidak Jelas	Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Tidak Menarik	Tidak Menarik	Kurang Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Tidak Mudah	Tidak Mudah	Kurang Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Tidak Tepat	Tidak Tepat	Kurang Tepat	Tepat	Sangat Tepat

2. Komentar/saran sebagai perbaikan produk media card match circle dimohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon memberikan rekomendasi berdasarkan validasi produk berupa tanda centang (✓) pada lembar yang telah disediakan

B. Instrumen Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Desain Media							
1	Desain Menarik				✓		
2	Desain perwarnaan <i>Balance</i>				✓		
3	Desain dibuat dengan bentuk yang baik dan jelas				✓		
4	Desain <i>Background</i> dibuat kaya,				✓		

Lampiran 6.3 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. Assessment 2

	menarik dan sesuai topik materi					
5	Pemilihan gambar, tabel, simbol dan garis seimbang		✓			
6	Tata letak gambar, simbol dan garis strategis		✓			
7	Kartu dan data dibuat jelas <i>SPIN</i>		✓			
8	Pemilihan media sesuai dengan materi		✓			
Aspek Visual						
9	Font huruf dibuat jelas dan tidak minimalis		✓			
10	Bagian-bagian media dibuat jelas		✓			
11	Tidak rusak dan awet		✓			
12	Tampilan antar muka media unik dan dapat dimengerti		✓			
13	Kartu dan data sesuai dengan <i>SPIN</i> materi		✓			
Aspek Rekayasa						
14	Panduan media jelas dan mudah dipahami			✓		
15	Media dibuat dengan jelas dan praktis			✓		
16	Alur media jelas dan tidak menyalahi panduan		✓			
17	Penjalan media baik dan tidak rumit		✓			
18	Mendorong keaktifan siswa		✓			
19	Umpam balik media pada siswa		✓			

Lampiran 6.4 Instrumen Validasi Ahli Desain Media bag. Signature Line

20	Dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan <i>card match circle</i> lain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
----	--	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--

C. Pemberian Isi Produk Card Match Circle

1. Apabila Bapak/Ibu mendapatkan kurang lebih 3 kesalahan pada isi produk *Card Match Circle*, mohon beri saran pada tabel dibawah ini
2. Mohon untuk menuliskan halaman kesalahan, serta saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

D. Saran Dan Komentar

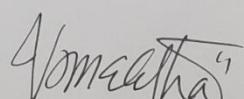
D. Kesimpulan

Kesimpulan dari validasi produk dapat melengkapi (○) pada angka di bawah ini:

1. Produk layak diuji cobakan
2. Produk layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Produk belum layak diuji cobakan

Malang, 27 Mei 2025

Validator


(.....)
NIP. 19910919 2018 02012143
199109192023212054

Lampiran 7 Surat Izin Permohonan Validator Ahli Materi



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-3867/Un.03/FITK/PP.00.9/11/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

15 November 2024

Kepada Yth.
Galah Puji Mulyoto, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Alamul Amri
NIM : 19140122
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Judul Skripsi : Pengembangan Media
Meningkatkan Hasil Belajar
Sd Negeri Oro-Oro Ombo
Dosen Pembimbing : Waluyo Satrio Adji, M.Pd

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 8.1 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. Kisi-Kisi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Bapak/Ibu yang terhormat,

Selambangan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Mengukur Hasil Belajar Pengetahuan Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rawabang", maka peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya materi tersebut untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sasana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan materi yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : GALIH PUJI MULYOTO, M.Pd

NIP : 19880322 201802011146

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (S-2)

Alamat : MALANG

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Validasi

1. Mohon isi lembar instrumen validasi setelah mengamati/mengoperasikan produk media card match circle dengan memberi tanda centang(✓) pada kolom angka 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5

Lampiran 8.2 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. Assessment I

Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Sangat Tidak Jelas	Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Tidak Menarik	Tidak Menarik	Kurang Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Tidak Mudah	Tidak Mudah	Kurang Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Tidak Tepat	Tidak Tepat	Kurang Tepat	Tepat	Sangat Tepat

2. Komentar/saran sebagai perbaikan produk media card match circle dimohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon memberikan kesimpulan berdasarkan validasi produk berupa tanda centang pada lembar yang telah disediakan
4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan materi.

B. Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Desain Materi							
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan isi materi				✓		
2	Tujuan tersaji pada awalan materi				✓		

Lampiran 8.3 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. Assessment 2

3	Materi sejalan dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Materi mudah dipahami				✓	
5	Pemberian contoh disajikan di dalam materi				✓	
6	Materi disajikan secara sistematis dan struktur				✓	
7	Materi disajikan lengkap dan benar				✓	
8	Materi didukung oleh gambar				✓	
9	Soal materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
10	Soal materi menggunakan bahasa yang jelas				✓	
11	Evaluasi diakhir mencakupi semua tujuan pembelajaran				✓	
12	Penyajian Soal dan Evaluasi dibuat dengan baik dan jelas				✓	
Aspek Bahasa dan Tampilan Visual						
13	Bahasa yang digunakan dengan baik dan jelas				✓	
14	Ukuran font yang digunakan jelas dan baku				✓	
15	Penataan jarak dan spasi pada huruf				✓	
16	Bacaan yang mudah dipahami				✓	
17	Penyajian gambar menarik dan relevan				✓	
18	Proporsi gambar				✓	

Lampiran 8.4 Instrumen Validasi Ahli Materi bag. Signature Line

19	Komposisi warna pada bagan, gambar dan garis				✓	
20	Tata letak bagan, gambar dan garis				✓	

C. Pemberian Isi Produk Card Match Circle

1. Apabila Bapak/Ibu mendapatkan kurang lebih 3 kesalahan pada isi produk *Card Match Circle*, mohon beri sara pada tabel dibawah ini
2. Mohon untuk menuliskan halaman kesalahan, serta saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

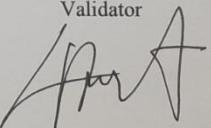
D. Saran Dan Komentar

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari validasi produk dapat melengkapi (○) pada angka di bawah ini:

1. Produk layak diuji cobakan
2. Produk layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Produk belum layak diuji cobakan

Malang, 6 Desember 2024

Validator

(.....)
NIP.

Lampiran 9.1 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. Kisi-Kisi

INSTRUMEN AHLI PEMBELAJARAN

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “*Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas 5 SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang*”, maka peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media tersebut untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Lailatul Hidayah, S.Pd.....
NIP : 19871014 202221 2003
Instansi : UPT Satuan Pendidikan SDN 050-050 Ombo Kulon II
Pendidikan : SL
Alamat : Rembang I, RT: 003 RW: 001 Kec. Rembang

A. Petunjuk Pengisian Intrumen Validasi

1. Mohon isi lembar instrumen validasi setelah mengamati/mengoperasikan produk *media card match circle* dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka 1,2,3,4, dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Sangat Tidak Jelas	Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Tidak Menarik	Tidak Menarik	Kurang Menarik	Menarik	Sangat Menarik

Lampiran 9.2 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. Assessment 1

Sangat Tidak Mudah	Tidak Mudah	Kurang Mudah	Mudah	Sangat Mudah			
Sangat Tidak Tepat	Tidak Tepat	Kurang Tepat	Tepat	Sangat Tepat			
<ol style="list-style-type: none"> 2. Komentar/saran sebagai perbaikan produk media <i>Card Match Circle</i> dimohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. 3. Mohon memberikan kesimpulan berdasarkan validasi produk berupa tanda centang pada lembar yang telah disediakan 4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda centang (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media pembelajaran. 							
B. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran							
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Desain Pembelajaran							
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar				✓		
2	Tujuan tersaji sesuai capaian pembelajaran				✓		
3	Materi tersaji dengan baik			✓			
4	Penyajian contoh didalam materi mendukung			✓			
5	Materi disajikan secara sistematis dan terurut				✓		
6	Materi dibuat dari referensi yang jelas			✓			
7	Media dan materi tersaji dan dapat digunakan mandiri			✓			
8	Soal materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓			

Lampiran 9.3 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. Assessment 2

9	Soal materi menggunakan bahasa yang baik dan jelas				✓	
Aspek Visual						
10	Ukuran font dalam buku dan media jelas dan sesuai			✓		
11	Elemen-elemen media jelas			✓		
12	Tidak mudah rusak dan awet			✓		
13	Tampilan media dan materi menarik dan bisa dipahami			✓		
14	Kartu media, buku materi dan buku panduan jelas dan mudah dipahami			✓		
Aspek Rekayasa						
15	Panduan media dibuat menarik dan jelas			✓		
16	Media dibuat menarik dan jelas			✓		
17	Alur media dibuat menarik dan jelas dan tidak menyalahi petunjuk				✓	
18	Penjalanan media setelah materi baik dan tidak rumit			✓		
19	Siswa terdorong aktif				✓	
20	Siswa dapat memahami materi setelah menjalankan media		✓			
21	Media dapat dikembangkan lebih baik lagi untuk <i>card match circle</i> lain			✓		

Lampiran 9.4 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran bag. Signature Line

C. Pemberanakan Isi Produk Card Match Circle

1. Apabila Bapak/Ibu mendapatkan kurang lebih 3 kesalahan pada isi produk *Card Match Circle*, mohon beri sara pada tabel dibawah ini
2. Mohon untuk menuliskan halaman kesalahan, serta saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

D. Saran Dan Komentar

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari validasi produk dapat melingkari (○) pada angka di bawah ini:

1. Produk layak diuji cobakan
2. Produk layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Produk belum layak diuji cobakan

Rembang , 16 September 2025
Validator

(Lailatul Hidayah, S.Pd.)

Lampiran 10.1 Foto Penelitian di Kelas 5 Eksperimen Treatment Media Card Match

Circle bag. 1



Lampiran 10.1 Foto Penelitian di Kelas 5 Eksperimen Treatment Media Card Match

Circle bag. 2



Lampiran 11.1 Foto Penelitian di Kelas 5 Kontrol No-Treatment Media bag.1



Lampiran 11.1 Foto Penelitian di Kelas 5 Kontrol No-Treatment Media bag. 2



BIODATA PENULIS



Nama : Muhammad Alamul Amri
Tempat, tanggal lahir : Malang, 03 November 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat Asal : Pasuruan
No. WA : 085235681468
Email : alamulamri2@gmail.com
Riwayat pendidikan :
1. SD Negeri Kersikan 1 Bangil
2. MTS Negeri 1 Pasuruan
3. MAN 1 Pasuruan
4. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pengalaman Organisasi : 1. -