

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA SHUFFLE AND RECAL CARD SEBAGAI
INOVASI PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PESERTA DIDIK**

OLEH :

MUHAMMAD SAHRUL AFIF

220102110056



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA SHUFFLE AND RECAL CARD SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK

*Diajukan untuk menyusun skripsi pada
program studi pendidikan ilmu pengetahuan sosial
fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan
universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang*

OLEH :

MUHAMMAD SAHRUL AFIF

220102110056



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul " **PENGEMBANGAN MEDIA SHUFFLE AND RECAL CARD SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN RETENSI PESERTA DIDIK** " Oleh Muhammad Sahrul Afif ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 5 juni 2026.

Pembimbing,



Ulfi Andrian Sari, M.Pd.
NIP. 198805302023212036

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA SHUFFLE AND RECAL CARD SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK" oleh Muhammad Sahrul Afif ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 29 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

Penguji

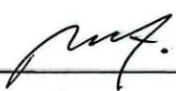
Mochammad Miftahusyain M.Sos
NIP. 197801082014111001
Sekretaris Sidang

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

Pembimbing

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

Tanda Tangan

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

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



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ulfi Andrian Sari, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Sahrul Afif

Lamp : -

Malang 5 juni 2026

Yang Terhormat

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Nama : Muhammad Sahrul Afif

NIM : 220102110056

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi: Pengembangan Media Shuffle And Recal Card Sebagai Inovasi Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Ulfi Andrian Sari, M.Pd.
NIP. 198805302023212036

LEMBAR MOTTO

وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”

(QS. An-Najm:39)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah hadir dan memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tua penulis yang penulis sayangi, Bapak Yusuf Efendi dan Ibu Sufaati. Terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis. Terima kasih karena selalu berusaha memberikan yang terbaik dan terus mendukung penulis sampai berada di titik ini. Semua proses yang penulis jalani tidak akan bisa dilalui tanpa doa dan perjuangan dari Ayah dan Ibu. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Teruntuk Ibu Ulfi Andrian Sari. M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang dengan penuh kesabaran, mengarahkan, dan memberikan banyak ilmu serta motivasi. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan perhatian yang begitu tulus dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan ibu, mungkin perjalanan penulis tidak akan sampai di titik ini.
3. Teruntuk teman hidup saya (semoga) terimakasih atas waktu, tenaga, bantuan yang sudah diberikan kepada penulis yang begitu banyak hal yang tidak gampang memahami materi dan teknologi ini, hingga sampai ke titik bisa menyelesaikan skripsi.

4. Terimakasih atas bantuan dan supportnya, khususnya dari sobat subuh yang senantiasa memberikan dukungan, dan bantuan selama masa-masa sulit di perkuliahan.
5. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri yang mampu melawan rasa malas dan selalu berusaha untuk lulus tepat waktu. Semoga lembaran setelah ini selalu dikelilingi oleh hal-hal yang baik.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Sarul Afif

NIM : 220102110056

Program studi : Pendidikan ips

Judul skripsi : Pengembangan Media Shuffle And Recal Card Sebagai Inovasi
Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik. oleh
Muhammad Sahrul Afif

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis dan diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 juni 2026

Hormat saya

Muhammad Sahrul Afif

NIM 220102110056

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari support dan do'a dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ulfi Andrian Sari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
3. Kepada Kedua Orang Tua yang selalu mendoakan dan keluarga penulis yang selalu mendukung.
4. Seluruh pihak yang terlibat dan ikut membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini baik moril maupun materiil.

Malang, 23 juni 2026

Penulias

Muhammad sahrul afif

220102110056

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

أُو	=	aw
أَي	=	ay
أُو	=	û
إِي	=	î

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Hipotesis Penelitian.....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan.....	10
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
I. Orisinalitas Pengembangan.....	12
J. Definisi Istilah.....	14
K. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Kajian Teori	18
B. Perspektif Teori Dalam Islam	36
C. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis penelitian	41

B. Model pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan	42
D. Uji produk pengembangan	46
E. Teknik Pengumpulan data	47
F. Analisis data	48
G. Instrumen penelitian	53
BAB IV PENGEMBANGAN	59
A. Hasil produk dan Pengembangan	59
B. Analisis Data	80
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	89
A. Analisis Hasil Pengembangan Produk	89
B. Analisis pengaruh media shuffle and recall card dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.	95
BAB VI PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3.2 Tabel Kevalidan	50
Tabel 3.3 Kriteria Skor N-Gain.....	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.	55
Tabel 3.6 indikator pretest-posttest Wilson	57
Tabel 4.1 Desain Pembuatan Media Shuffle and Recall Card	51
Tabel 4.2 hasil validasi media.....	58
Tabel 4.3 komentar dan saran ahli media	59
Tabel 4.4 hasil validasi ahli materi	60
Tabel 4.5 komentar dan saran ahli materi	62
Tabel 4.6 revisi pembuatan media shuffle and recall card	63
Tabel 4.7 revisi ahli materi media shuffle and recall card	69
Tabel 4.8 tabel uji validitas instrumen soal	79
Tabel 4.9 ringkasan uji validitas	71
Tabel 4.10 hasil uji reliabilitas instrumen	71
Tabel 4.11 statistik deskriptif nilai pretest dan posttest	71
Tabel 4.12 hasil uji normalitas data	72
Tabel 4.13 hasil uji paired sample t-test	72
Tabel 4.14 hasil analisis n-gain	73
Tabel 4.15 kriteria n-gain	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	39
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

ABSTRAK

Afif, Muhammad Sahrul. 2026. *Pengembangan Media Shuffle and Recall Card Sebagai Inovasi Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan kemampuan Peserta Didik*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

Kata Kunci: Shuffle and Recall Card, media pembelajaran, IPS, kemampuan peserta didik, pengembangan media.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan hafalan menyebabkan peserta didik mudah melupakan materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap materi pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Shuffle and Recall Card, yaitu media berbasis kartu yang mengombinasikan aktivitas mengacak (shuffle) dan mengingat kembali (recall) informasi yang telah dipelajari.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran Shuffle and Recall Card pada mata pelajaran IPS, (2) mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli, dan (3) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta tes kemampuan peserta didik. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa media Shuffle and Recall Card memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan validasi ahli serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian, media Shuffle and Recall Card dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

ABSTRACT

Afif, Muhammad Sahrul. 2026. Development of Shuffle and Recall Cards as an Innovation in Social Studies Instruction to Improve Student Retention. Thesis, Social Studies Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Ulfi Andrian Sari, M.Ed.

Keywords: Shuffle and Recall Card, educational media, social studies, student retention, media development

This study was motivated by the low retention rates among students in social studies classes, particularly in history. The learning process, which is still dominated by lectures and rote memorization, causes students to easily forget the material they have learned. Therefore, there is a need for innovative learning media capable of increasing student engagement while strengthening their memory of the learning material. One alternative that can be used is the Shuffle and Recall Card, a card-based medium that combines the activities of shuffling and recalling information that has been learned.

This study aims to: (1) develop the Shuffle and Recall Card learning media for Social Studies, (2) determine the feasibility of the developed media based on expert evaluation, and (3) determine the effectiveness of the media in improving student retention. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires for media and subject matter experts, and student retention tests. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis and N-Gain calculations to determine improvements in student learning retention.

The research results are expected to show that the Shuffle and Recall Card medium has a high level of feasibility based on expert validation and is capable of improving student retention in social studies learning. The use of this medium provides a more interactive, engaging, and enjoyable learning experience, so that students are more active in the learning process and able to retain information for a longer period of time. Thus, the Shuffle and Recall Card medium can be used as an innovative alternative learning medium to improve the quality of social studies learning at the Madrasah Tsanawiyah level.

ملخص

عفيف، محمد سهول. ٢٠٢٦. تطوير وسائط شوفل أند ريكول كارد كابتكار تعليمي في مادة العلوم الاجتماعية لتعزيز استيعاب الطلاب. أطروحة بكالوريوس، برنامج تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية، والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف: أولفي أندريان ساري ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: بطاقات شوفل وريكول، الوسائل التعليمية، العلوم الاجتماعية، استيعاب الطلاب، تطوير الوسائل التعليمية

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض مستوى استيعاب الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية، ولا سيما في مادة التاريخ. إن عملية التعلم التي لا تزال تهيم عليها طرق المحاضرة والحفظ تجعل الطلاب ينسون بسهولة المواد التي درسوها. ولذلك، هناك حاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية قادرة على تعزيز مشاركة الطلاب وتقوية ذاكرتهم تجاه المواد الدراسية. ومن بين البدائل التي يمكن استخدامها وسيلة "بطاقات الخلط والاسترجاع"، وهي وسيلة تعليمية تعتمد على البطاقات وتجمع بين نشاط خلط المعلومات التي تم تعلمها واسترجاعها، مما يساعد على تعزيز التفاعل في عملية التعلم وتقوية قدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمعلومات لمدة أطول

يهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير وسيلة تعليمية تتمثل في بطاقات الخلط والاسترجاع في مادة الدراسات الاجتماعية، (٢) التعرف على مدى صلاحية الوسيلة التعليمية المطورة بناءً على تقييم الخبراء، و(٣) معرفة مدى فاعلية هذه الوسيلة في تحسين الاحتفاظ بالمعلومات لدى المتعلمين. وقد استخدمت هذه الدراسة، منهج البحث والتطوير من خلال نموذج التطوير الذي يشتمل على مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير والتنفيذ، والتقييم. وتم جمع البيانات عن طريق الملاحظة، والمقابلات، واستبانات التحقق من صلاحية الوسيلة من قبل خبراء الوسائل التعليمية وخبراء المادة العلمية، بالإضافة إلى اختبار الاحتفاظ بالمعلومات لدى المتعلمين. كما تم تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي الكمي وحساب الكسب المعياري لمعرفة مدى تحسن مستوى الاحتفاظ بالمعلومات لدى المتعلمين

من المتوقع أن تُظهر نتائج البحث أن وسيلة بطاقات الخلط والاسترجاع تتمتع بدرجة عالية من الصلاحية وفقاً لتقييم الخبراء، كما تساهم في تحسين مستوى الاحتفاظ بالمعلومات لدى المتعلمين في مادة الدراسات الاجتماعية. ويوفر استخدام هذه الوسيلة تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وتشويقاً ومتعة، مما يشجع المتعلمين على المشاركة الفعالة في عملية التعلم ويعزز قدرتهم على تذكر المعلومات واسترجاعها لمدة أطول. وبناءً على ذلك، يمكن اعتماد وسيلة بطاقات الخلط والاسترجاع بوصفها بديلاً تعليمياً مبتكراً يساهم في تحسين جودة تعليم الدراسات الاجتماعية في المرحلة المتوسطة

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hakikatnya ditujukan untuk mengembangkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap berbagai fenomena sosial, membentuk kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai sosial yang relevan bagi kehidupan sehari-hari. Dalam kerangka sistem pendidikan nasional, IPS diposisikan sebagai mata pelajaran integratif yang memadukan disiplin geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang holistik dan kontekstual. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu memahami realitas sosial, menunjukkan sikap empati, serta memiliki kemampuan menganalisis berbagai permasalahan sosial sesuai dengan tuntutan kehidupan masyarakat modern¹.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih sering didominasi oleh metode ceramah dan hafalan sehingga proses pembelajaran berlangsung secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran, kurang aktif mengemukakan pendapat, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS secara menyeluruh. Permasalahan ini semakin terlihat pada materi sejarah yang sering dianggap sebagai materi

¹ B. Fitri Rahmawati and Zidni Zidni, "Identifikasi Permasalahan-Permasalahan Dalam Pembelajaran IPS," *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 1–10, <https://doi.org/10.29408/fhs.v3i1.1844>.

yang sulit dipahami karena berisi banyak fakta, tokoh, dan peristiwa yang harus dipelajari.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Kemampuan siswa tidak hanya diukur dari kemampuan mengingat fakta, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konsep, menghubungkan peristiwa sejarah dengan kehidupan nyata, serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan. Kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan ketika diberikan pertanyaan yang membutuhkan pemahaman konsep, analisis sederhana, maupun penerapan materi yang telah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal².

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan beberapa kondisi, yaitu: (1) siswa mengalami kesulitan memahami materi sejarah yang telah disampaikan; (2) siswa kurang mampu menjelaskan kembali konsep-konsep yang dipelajari dengan bahasa sendiri; (3) siswa mengalami kesulitan menjawab soal yang memerlukan pemahaman dan analisis; serta (4) siswa cenderung bergantung pada hafalan tanpa memahami hubungan antarkonsep dalam materi IPS.

² Restu Andrian, "Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It," *Jurnal Mudarrisuna* 7, no. 1 (2017): 103–18.

Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar kemampuan mereka dapat berkembang secara optimal. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan aktivitas belajar sekaligus kemampuan siswa dalam memahami materi IPS³.

Media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) telah terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Permainan edukatif mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berdiskusi, serta menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran secara menyenangkan. Dalam konteks tersebut, media **Shuffle and Recall Card** menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Media ini dirancang dalam bentuk kartu yang berisi informasi, gambar, maupun soal yang disusun secara acak (*shuffle*) sehingga peserta didik dituntut untuk mencocokkan, mengelompokkan, mendiskusikan, dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

³ Achmad Athoillah, Framz Hardiansyah, and Ahmad Shiddiq, "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," *Journal Of Human And Education (JAHE)* 5, no. 2 (2025): 145–53, <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>.

Pemilihan media **Shuffle and Recall Card** didasarkan pada pertimbangan bahwa media berbasis kartu memiliki karakteristik konkret, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan hasil pemahamannya. Aktivitas tersebut diyakini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep IPS karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, media kartu tidak memerlukan perangkat teknologi maupun koneksi internet sehingga dapat digunakan secara optimal pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana digital⁴.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis daring masih memiliki beberapa keterbatasan. Pembelajaran berbasis digital sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung yang belum tentu dimiliki seluruh peserta didik. Selain itu, penggunaan media digital secara terus-menerus juga berpotensi mengurangi interaksi langsung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media **Shuffle and Recall Card** dinilai lebih sesuai untuk menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, interaktif, dan menyenangkan

⁴ Lara D. LaDage et al., "Variation in Behavioral Engagement during an Active Learning Activity Leads to Differential Knowledge Gains in College Students," *Advances in Physiology Education* 42, no. 1 (2018): 99–103, <https://doi.org/10.1152/ADVAN.00150.2017>.

sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi sejarah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu, seperti *flash card*, mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Persentase hasil belajar meningkat dari 51% menjadi 90% pada siklus I dan mencapai 94% pada siklus II, serta memperoleh penilaian kelayakan yang sangat baik dari ahli media, ahli materi, guru, maupun peserta didik. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media **Shuffle and Recall Card** untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah di tingkat MTs, masih relatif terbatas. Celah penelitian tersebut menjadi dasar penting dilakukannya pengembangan media ini.

Penggunaan media **Shuffle and Recall Card** dalam pembelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi sejarah melalui aktivitas belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kegiatan mengelompokkan, mencocokkan, berdiskusi, serta menjelaskan kembali isi kartu diharapkan dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna⁵.

MTs Almaarif 02 Singosari sebagai salah satu lembaga pendidikan tingkat Madrasah Tsanawiyah juga menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada mata pelajaran IPS,

⁵ Fitri Wahyuni, Dian Miranda, and Siska Perdina, "Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Edukasi* 2, no. 5 (2024): 240–49, <https://doi.org/10.60132/edu.v2i5.360>.

khususnya materi sejarah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus kemampuan siswa dalam memahami materi IPS. Pengembangan media **Shuffle and Recall Card** diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS, serta memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media Shuffle and Recall Card dipandang penting sebagai inovasi pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah. Media ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, tetapi juga sebagai upaya memperbaiki kualitas pembelajaran di MTs Almaarif 02 Singosari melalui pendekatan aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran shuffle and recal card ?
2. Bagaimana kevalidan produk media shuffle and recall card pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari ?
3. Bagaimana efektifitas media shuffle and recal card terhadap peningkatan kemampuan peserta didik ?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis **Shuffle and Recall Card** yang digunakan dalam mata pelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari. Media ini dikembangkan untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi IPS melalui aktivitas

mengacak (*shuffle*) dan mengingat kembali (*recall*) isi kartu. Fokus penelitian diarahkan pada kemampuan kognitif siswa, yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi sesuai dengan indikator pembelajaran. Oleh karena itu, aspek afektif dan psikomotor tidak menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

D. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui proses dan hasil pengembangan media pembelajaran shuffle and recal card
2. Menganalisis kelayakan media shuffle and recal card pada MTs Almaarif 02 Singosari
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran shuffle and recal card terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Memberikan keterlibatan aktif dalam mengembangkan teori kemampuan memori (Ebbinghaus), teori belajar bermakna (Ausubel), dan konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) melalui bukti empiris penerapan media pembelajaran berbasis permainan. Memperkaya literatur dan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran inovatif, khususnya yang berorientasi pada peningkatan kemampuan peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi lembaga

Menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Memberikan

kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan di sekolah.

b. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memiliki potensi besar untuk memberikan sesuatu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah pendidikan IPS. Temuan yang dihasilkan diharapkan dapat memperluas wawasan teoritis sekaligus memperkaya praktik penggunaan media pembelajaran inovatif yang berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dalam merancang model maupun strategi pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern yang dinamis.

c. Bagi penelitian yang lain

Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai dasar acuan atau sumber rujukan bagi peneliti berikutnya yang berminat menelaah lebih mendalam tentang penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini juga dapat memunculkan ide-ide baru dalam menciptakan variasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif, sehingga memberikan peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengembangkan inovasi yang lebih beragam dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

H₀: Tidak terdapat peningkatan kemampuan peserta didik.

H_a: Terdapat pengaruh peningkatan kemampuan peserta didik.

G. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media Shuffle and Recall Card dapat meningkatkan kemampuan siswa melalui aktivitas mengingat kembali secara aktif.
- b. kemampuan siswa lebih efektif apabila kegiatan pembelajar disajikan dengan cara interaktif dan siswa andil secara langsung.
- c. Media menggunakan kartu mudah diaplikasikan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan sarana prasarana yang kompleks.

2. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

- a. Media hanya difokuskan pada pengukuran kemampuan (ranah kognitif), bukan aspek afektif maupun psikomotor.
- b. Materi yang digunakan terbatas pada topik tertentu sesuai kurikulum, belum mencakup seluruh materi pelajaran.
- c. Hasil penelitian berlaku khusus di MTs Almaarif 02 Singosari, sehingga belum bisa digeneralisasikan secara luas.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Bentuk Media

Media pembelajaran berupa Shuffle and Recall Card, yaitu kartu edukatif yang digunakan melalui mekanisme acak (shuffle) dan ingat kembali (recall) sebagai strategi meningkatkan kemampuan peserta didik.

2. Ukuran dan Desain

- a. Kartu berukuran 6 cm x 9 cm sehingga mudah dipegang siswa.
- b. Desain menggunakan warna yang menarik dengan ilustrasi/gambar pendukung materi IPS agar lebih komunikatif.

- c. Dicitak dengan kertas art paper yang memungkinkan kartu tersebut tahan lama dan tidak mudah rusak.
3. Isi Kartu
- a. Kartu berisi materi yang digunakan dengan mekanisme acak (shuffle) dan ingat kembali (recall).
 - b. Bagian belakang berisi jawaban, penjelasan singkat, atau gambar pendukung.
 - c. Terdapat beberapa set kartu sesuai tema IPS yang diajarkan.
4. Cara Penggunaan
- a. Guru mengocok (shuffle) kartu lalu membagikan kepada peserta didik.
 - b. Peserta didik diminta untuk menjawab, menjelaskan, atau mengingat kembali (recall) informasi dari kartu yang diperoleh.
 - c. Kegiatan dilakukan secara memaksimalkan kemampuan individu.
5. Tujuan Utama
- a. Membantu peserta didik memahami materi IPS lebih lama (kemampuan).
 - b. Membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan keaktifan siswa.
6. Pendukung Tambahan
- a. Dilengkapi dengan panduan penggunaan untuk guru dan siswa.
 - b. Disertai variasi permainan edukatif seperti *matching card*, *fast recall*, atau *group challenge* agar lebih fleksibel dalam pembelajaran.

Media yang dikembangkan berupa kartu yang digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan para murid dalam pembelajaran ips pada sekolah

tersebut. Media pembelajaran ini dalam pengembangannya masih belum ada yang membahas tentang kemampuan siswa, sehingga dalam penelitian ini media kartu sangat mempengaruhi keberhasilan dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam peserta didik.

I. Orisinalitas Pengembangan

Dalam penelitian ini Penelitian ini memiliki keaslian karena mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan konsep *shuffle* (pengacakan kartu) dan *recall* (pengingatan kembali) dalam bentuk kartu edukatif. Media ini berbeda dengan *flashcard* konvensional yang hanya berfungsi sebagai alat hafalan sederhana, sebab adanya unsur pengacakan membuat peserta didik lebih aktif berpikir, melatih daya ingat, dan meningkatkan proses belajar. Selain itu, penelitian ini menekankan pada peningkatan kemampuan atau daya ingat jangka panjang, bukan sekadar hasil belajar sesaat. Fokus ini memberikan kontribusi baru pada pengembangan media pembelajaran IPS, yang selama ini cenderung didominasi metode ceramah dan teks. Dengan demikian, produk Shuffle and Recall Card memiliki orisinalitas pada aspek desain, tujuan, serta penerapannya dalam pembelajaran IPS.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti terdahulu	Media/topik	Fokus utama	Keterbatasan GAP	Orisinalitas penelitian ini
1	“Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Ips di sd negeri 4 metro pusat” (nurul chairun nisa).	Flash Card	Pengembangan media flash card	Hanya menekankan pada pengembangan media sederhana tanpa variasi aktivitas yang melatih	Menggabungkan konsep <i>shuffle</i> (pengacakan) dan <i>recall</i> (pengingatan kembali)

				daya ingat lebih kuat	
2	“Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP”(Irna Inaru dan Sa’diya Nuraini)	Flash Card.	Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP melalui penerapan media Flash Card dalam pembelajaran IPS.	Fokus pada hasil belajar jangka pendek, belum menekankan aspek kemampuan jangka panjang	Fokus pada kemampuan peserta didik (daya ingat jangka panjang), bukan sekadar hasil belajar sesaat
3	Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai media Pembelajaran dalam perkembangan aspek sosial anak Usia 5-6. (Fitri Wahyuni, Dian Miranda, and Siska Perdina)	Kartu bergambar	Perkembangan aspek sosial	Fokus pada perkembangan sosial, bukan kognitif kemampuan	Kontekstualisasi media kartu khusus untuk pembelajaran IPS dan diarahkan pada kemampuan konsep
4	Penelitian ini	Shuffle and recall card	Kemampuan siswa dalam ips		Media kartu inovatif dengan mekanisme acak + recall, dirancang untuk meningkatkan kemampuan jangka panjang siswa dalam mata pelajaran IPS

Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya mengembangkan media kartu sederhana atau menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada peningkatan hasil belajar jangka pendek maupun aspek sosial, sehingga belum menekankan pada penguatan daya ingat siswa. Penelitian ini hadir dengan orisinalitas melalui pengembangan Shuffle and Recall Card, yaitu media inovatif yang menggabungkan pengacakan dan pengingatan kembali, sehingga secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan jangka panjang siswa dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah.

J. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mencakup kegiatan merancang, membuat, dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran dengan tujuan menghasilkan media yang layak, simple, dan gampang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengembangan difokuskan pada pembuatan media Shuffle and Recall Card.

2. Media Shuffle and Recall Card

Media Shuffle and Recall Card ialah media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang sebagai solusi membantu peserta didik dalam mempertahankan kembali materi pelajaran. Media ini digunakan dengan cara mengacak (shuffle) kartu yang berisi materi, kemudian peserta didik diminta untuk mengingat kembali (recall) melalui aktivitas menjawab, menjodohkan, atau mengurutkan sesuai konsep yang benar.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merepresentasikan suatu konstruksi keilmuan yang bersifat interdisipliner dan integratif, yang mensintesisan berbagai cabang ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan **sosiologi** dalam satu kerangka pedagogis yang koheren. Substansi utama mata pelajaran ini berorientasi pada pembentukan kompetensi konseptual, kapabilitas berpikir kritis-reflektif, serta disposisi sosial-humanistik yang memungkinkan peserta didik menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai sosial secara kontekstual dalam dinamika kehidupan empiris sehari-hari.

4. Kemampuan Peserta Didik

Kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS merupakan kapasitas siswa untuk memahami konsep, menjelaskan materi, menganalisis permasalahan, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Kemampuan ini menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif.

K. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun dengan maksud untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur pembahasan serta isi keseluruhan karya tulis ini secara runtut dan terstruktur ide pokok serta alur pembahasan dalam penelitian ini. Adapun susunan sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Shuffle and Recal Card* terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS” adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang yang mendasari perlunya pengembangan media *Shuffle and Recal Card* sebagai inovasi

pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Dalam bab ini juga diuraikan rumusan masalah yang akan dijawab, tujuan penelitian beserta pengembangan yang ingin dicapai, serta manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis bagi guru, peserta didik, dan pihak-pihak yang berperan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Selain itu, bab ini memaparkan spesifikasi produk yang dikembangkan, menjelaskan orisinalitas pengembangan yang membedakan media ini dari penelitian terdahulu, menyertakan definisi istilah penting yang digunakan dalam penelitian (seperti kemampuan, media pembelajaran, *Shuffle and Recal Card*), dan juga menyajikan sistematika penulisan juga disajikan sebagai panduan bagi pembaca agar dapat menelusuri dan memahami keseluruhan isi penelitian dengan lebih terarah, runtut, serta menyeluruh.

2. Bab II Kajian Teori

Bab ini menyajikan berbagai teori dan konsep yang relevan dengan pengembangan media *Shuffle and Recal Card*. Di dalamnya dibahas teori-teori mengenai media pembelajaran, kemampuan peserta didik, pembelajaran IPS, serta prinsip-prinsip pengembangan media berbasis kartu dan aktivitas belajar aktif (*active learning*).

Selain itu, bab ini juga memuat kajian teori dalam perspektif Islam yang berkaitan dengan pentingnya mengingat dan menuntut ilmu, sebagai landasan spiritual dalam pembelajaran. Pada bagian akhir, disusun kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara penggunaan media *Shuffle*

and Recal Card dengan peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini merepresentasikan elaborasi metodologis yang mencakup karakteristik penelitian beserta model pengembangan yang diimplementasikan, yakni pendekatan Research and Development (R&D). Secara sistematis, bab ini menguraikan prosedur pengembangan media *Shuffle and Recall Card* yang meliputi tahapan konseptualisasi, perancangan produk, validasi oleh pakar, proses revisi berbasis umpan balik, hingga pelaksanaan uji coba empiris di lapangan. Selain itu, bab ini menjelaskan secara komprehensif mengenai subjek uji coba, jenis serta sumber data, dan perangkat instrumen pengumpulan data yang digunakan, meliputi angket validasi ahli, angket tanggapan peserta didik, serta tes kemampuan. Di samping itu, bab ini juga memaparkan pendekatan analisis data yang diterapkan untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran ips

a. Pengertian IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu pengetahuan yang mempelajari tentang masyarakat beserta dinamika hubungan sosial di dalamnya. Ilmu ini mengintegrasikan berbagai bidang, meliputi sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, politik, hukum, hingga budaya. Dalam ranah pendidikan, IPS diposisikan sebagai mata pelajaran yang menghubungkan disiplin ilmu sosial dan humaniora secara terencana untuk meningkatkan wawasan kewarganegaraan serta keterampilan analitis peserta didik terhadap realitas sosial⁶. Dalam arti lain Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bentuk integrasi dan penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial, ideologi negara, serta bidang keilmuan lain yang relevan dengan persoalan sosial. Keseluruhan materi tersebut diorganisasikan dan disajikan melalui pendekatan ilmiah dan psikologis, sehingga dapat digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pendidikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah⁷.

Sehingga, dari berbagai penjelasan tersebut, pendidikan IPS dapat dimaknai sebagai hasil integrasi dan penyederhanaan dari beragam disiplin ilmu sosial serta bidang keilmuan lainnya yang diolah berdasarkan prinsip-

⁶ Juliet Hancock, Lynne Robertson, and Anne Robertson, "Social Studies," *Scottish Education Fifth Edition* 2, no. 1 (2018): 365–70, <https://doi.org/10.3138/utq.37.4.513>.

⁷ Muhammad Zoher Hilmi, "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN IPS DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH" d, no. 2 (2016): 1–23.

prinsip pendidikan, kemudian disusun dan disajikan untuk kepentingan proses pembelajaran. Di dalamnya tercakup beberapa cabang ilmu, antara lain Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Dalam tujuan pembelajaran ips sendiri dalam kehidupan bermasyarakat adalah untuk mendorong kepekaan siswa terhadap masalah lingkungan, menumbuhkan sikap mental positif dalam menghadapi ketimpangan, serta membekali keterampilan untuk mengatasi persoalan kehidupan setiap hari baik secara personal maupun dalam masyarakat⁸.

Adapun pemaparan dari beberapa penelitian lain tentang tujuan pembelajaran ips adalah mengembangkan pemahaman siswa terhadap realitas sosial, serta membentuk sikap sosial berbasis karakter dan identitas. Melalui pendekatan ini, peserta didik didukung untuk berpikir kritis, bersikap positif dalam menghadapi ketidaksetaraan, serta mampu mengatasi persoalan sehari-hari yang berdampak pada diri maupun masyarakat, Integrasi pengetahuan, keterampilan, nilai, dan tindakan membekali siswa untuk merespons tantangan sosial secara efektif⁹.

Secara umum dari pemaparan di atas, tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan kepekaan sosial, membentuk sikap mental positif dalam menghadapi ketimpangan, serta memberikan ilmu kedepan peserta didik dengan keterampilan untuk memecahkan persoalan kehidupan sehari-

⁸ Pengetahuan Sosial et al., "Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu," *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 2988–6813, <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere53>.

⁹ Rabini Sayyidati, "Pemecahan Permasalahan Sosial Melalui Pembelajaran Pendidikan Ips (Ilmu Pengetahuan Sosial) Yang Terintegrasi Dan Holistik," *Jurnal Humaniora Teknologi* 3, no. 1 (2018): 40–47, <https://doi.org/10.34128/jht.v3i1.33>.

hari. Penelitian ini diinginkan dapat menjadi alat untuk memperkuat kemampuan siswa dalam menguasai materi IPS, sekaligus mendorong mereka berpikir kritis, aktif, dan terjun langsung kedalam kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah / Madrasah

Pembelajaran IPS di sekolah bersifat integratif karena memadukan berbagai disiplin ilmu sosial melalui pendekatan interdisipliner yang berlandaskan realitas sosial. Tujuannya tidak sekedar memberikan pengetahuan saja, tetapi juga mengubah peserta didik menjadi warga negara berkarakter sesuai nilai dan norma masyarakat. Proses ini menekankan pendidikan karakter secara berkesinambungan, sehingga IPS mempunyai pengaruh penting dalam membuat generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga mempunyai kepribadian kuat sebagai jawaban atas persoalan sosial bangsa¹⁰. Dalam pengertian lain mengatakan bahwa karakteristik pembelajaran ips di sekolah bersifat interdisipliner dengan tujuan membentuk peserta didik yang berpengetahuan, berkarakter, serta mampu berfikir kritis dan reflektif dalam menanggapi persoalan sosial¹¹.

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

¹⁰ Umi Chotimah and Universitas Sriwijaya, "SEMINAR NASIONAL " Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global " PENGARUH IMPLEMENTASI," no. April (2019): 485–93.

¹¹ Shofia Hamdallah Mukti, "Peran Pendidik Mempersiapkan Generasi Tangguh Melalui Integrasi Isu Global Kemiskinan Dalam Pembelajaran IPS," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 5, no. 3 (2022): 160, <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59313>.

Keberadaan media ini bukan hanya menjadi perantara pemaparan materi, namun juga berperan penting sebagai alat yang mampu memberikan rangsangan atau stimulus kepada peserta didik, sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih optimal, efektif, dan cocok dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan¹².

Dalam penelitian lain yang di susun oleh siti halimah menjelaskan alat atau Media pembelajaran mempunyai peran pokok dalam proses belajar mengajar dengan membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif, menumbuhkan minat belajar siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik sampai pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal¹³.

Sehingga bisa kita tarik kesimpulan bahwa Secara artian luas , media pembelajaran adalah sarana yang tidak hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan minat, memberikan stimulus, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b) Fungsi Media Dalam Proses Belajar Mengajar

Fungsi atensi berperan untuk memusatkan dan menarik perhatian peserta didik, sedangkan fungsi afektif berkaitan dengan upaya menumbuhkan keterlibatan emosional serta minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Menurut Saputra & Rudiarta, media

¹² Suyadi & Maulidya Ulfa, "Pentingnya Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 No.1 (2017): 81–96, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>.

¹³ Ulfa.

pembelajaran berfungsi sebagai atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris¹⁴. Fungsi atensi bertujuan memikat fokus siswa, fungsi afektif mendorong motivasi belajar, fungsi kognitif memperjelas isi pesan, sedangkan fungsi kompensatoris membantu siswa yang mengalami kesusahan pada pemahaman teks verbal.

Dalam fungsi Media pembelajaran yang di paparkan oleh musaddad harahap juga sangat penting dalam proses belajar mengajar karena berperan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa. Adapun fungsi-fungsi media pembelajaran sebagai berikut

1. Sebagai alat bantu belajar

Media berfungsi memberikan pesan dari guru kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami, diterima, dan diingat.

2. Membangkitkan minat dan motivasi

Penggunaan media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, dan semangat belajar siswa.

3. Mempermudah pemahaman

Media membuat materi lebih jelas, konkret, dan menarik sehingga membantu siswa memahami konsep yang abstrak.

4. Memvariasikan metode mengajar

Media memberi alternatif selain ceramah, sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa lebih aktif.

5. Memberi pengalaman nyata

¹⁴ Putu Wisnu Saputra and I Wayan Rudiarta, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di SMPN 1 Basarang Kabupaten Kapuas," *Satya Widya: Jurnal Studi Agama* 7, no. 1 (2024): 1–19, <https://doi.org/10.33363/swjsa.v7i1.1161>.

Siswa dapat mengamati benda, peristiwa, atau fenomena yang sulit dilihat langsung (misalnya gunung meletus, proses biologis, atau peristiwa sejarah).

6. Meningkatkan daya ingat

Media membantu memperkuat memori siswa dengan menghadirkan pengalaman visual, audio, atau gabungan keduanya.

7. Efisiensi waktu dan tenaga

Media mampu meringkas atau memanipulasi peristiwa panjang menjadi singkat dan jelas (misalnya time-lapse)¹⁵.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana strategis yang mempermudah penyampaian pesan, memperjelas pemahaman, dan memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, media mampu menumbuhkan motivasi, memvariasikan metode pembelajaran, memberikan pengalaman nyata, serta meningkatkan efisiensi waktu dan jangkauan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, dan menarik.

c) Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran merepresentasikan dalam beragam bentuk yang secara fungsional dapat dioptimalkan sebagai sarana fasilitasi proses transformasi pengetahuan. Ditinjau dari karakteristik modalitasnya, media tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yakni media visual yang menekankan aspek representasi gambar, media audio

¹⁵ Musaddad Harahap and Lina Mayasari Siregar, "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran," *Educational*, no. January (2021): 2–3.

yang mengedepankan unsur auditori, serta media audio-visual yang mengintegrasikan dimensi visual dan auditori secara simultan dalam penyajian informasi pembelajaran¹⁶.

Menurut Oemar Hamalik, klasifikasi media pembelajaran dapat ditinjau dari jenis, daya liput, bahan, serta cara penggunaannya. Beliau membagi media menjadi beberapa kategori¹⁷, yaitu:

1. Media visual merepresentasikan kategori sarana pembelajaran yang bersifat optik-perseptual, yakni dapat diamati melalui indera penglihatan namun tidak memancarkan unsur auditori. Secara aplikatif, bentuk konkret dari media visual yang lazim digunakan dalam konteks pedagogis mencakup peta, globe, poster, grafik, papan tulis, buku ajar, papan buletin, lembar transparansi, hingga proyeksi mikro, yang seluruhnya berfungsi sebagai instrumen representasional dalam memperkuat persepsi dan pemahaman konseptual peserta didik.
2. Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui suara sehingga hanya dapat didengar, namun tidak menampilkan unsur visual yang dapat dilihat. Media ini menyajikan informasi dalam bentuk suara saja sehingga berfungsi untuk melatih kemampuan mendengar dan memahami materi secara auditif. Seperti media audio antara lain rekaman, radio, tape recorder, dan phonograph record.

¹⁶ Rizal Fuady and Ariffin Abdul Mutalib, "Audio-Visual Media in Learning," *Journal of K6, Education, and Management* 1, no. 2 (2018): 1–6, <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>.

¹⁷ Arfandi Arfandi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah," *Edupeia* 5, no. 1 (2020): 65–77, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>.

3. Media audio-visual merepresentasikan bentuk sarana pembelajaran multimodal yang mengintegrasikan stimulus auditori dan visual secara simultan, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan konvergen. Efektivitas media ini terletak pada kemampuannya dalam mengonstruksi pemahaman konseptual melalui sinergi antara representasi gambar dan suara, yang secara kognitif memperkuat proses asimilasi serta kemampuan informasi. Adapun bentuk implementatifnya mencakup video pembelajaran, siaran televisi edukatif, serta film instruksional yang berfungsi sebagai wahana penyajian materi secara dinamis dan kontekstual.

Menurut daryanto yang di kutip dari endah setya ningsih menyatakan bahwa Multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan sekaligus mampu mendeteksi akal, perasaan , perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara sadar, terarah, dan terkendali¹⁸.

d) Indikator kelayakan media

Indikator kelayakan media pembelajaran menjadi aspek penting yang harus diperhatikan sebelum suatu produk digunakan dalam pembelajaran. Menurut Praheto, Andayani, Rohmadi, & Wardani memaparkan bahwa Indikator kelayakan media mencakup lima aspek

¹⁸ Endah Setyaningsih, "Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran," *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation* 1, no. 01 (2023): 34–48, <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>.

utama yaitu (1) tampilan/desain, yang menekankan kejelasan tata letak, keterbacaan teks, serta penggunaan gambar, animasi, audio, dan video yang menarik. (2) interaktivitas, yaitu kemudahan navigasi, menu yang jelas, dan tautan interaktif yang mendorong keterlibatan siswa. (3) bahasa dan materi, yang mencakup kejelasan bahasa, ketepatan istilah, serta kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran. (4) pembelajaran atau pemanfaatan , yang berkaitan dengan kejelasan tujuan, strategi, dan keterpaduan perencanaan pembelajaran¹⁹. Indikator-indikator tersebut menjadi acuan penting dalam menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan agar efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

3. Shuffle and Recall Card

A. Pengertian Shuffle and Recal Card

Shuffle and Recall Card merupakan media pembelajaran menggunakan kartu yang gunakan untuk meningkatkan daya ingat (kemampuan) siswa. Media ini digunakan dengan cara mengacak (shuffle) kartu yang berisi materi pembelajaran, kemudian siswa diminta untuk mengingat kembali (recall) informasi yang terdapat di dalam kartu tersebut.

Menurut ketut sudarsana dan putu andre suhardiana shuffle and recal adalah kartu bergambar yang memuat kata-kata, biasanya menampilkan gambar pada satu sisi dan keterangan yang sesuai pada sisi lainnya. Media ini berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif bagi anak di bawah umur,

¹⁹ Biya Ebi Praheto et al., "Interactive Multimedia Learning Skills For Primary School Teacher Education Study Program" 7 (2019): 747–50, <https://doi.org/10.4108/eai.21-9-2018.2281187>.

terutama dalam memberikan fasilitas pengenalan angka, huruf, dan benda-benda yang familiar²⁰.

Sehingga Shuffle and Recall Card yaitu media pembelajaran berbasis kartu yang tidak hanya menyajikan gambar dan kata, tetapi juga digunakan dengan cara diacak (shuffle) sehingga menuntut peserta didik untuk mengingat kembali (recall) isi atau keterangan yang sesuai. Dengan mekanisme tersebut, Shuffle and Recall Card tidak hanya berfungsi sebagai media bantu hafalan, tetapi juga sebagai sarana melatih kemampuan, keterlibatan aktif, dan penguatan pemahaman konsep pembelajaran.

Aktivitas recall dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti menyebutkan jawaban, menjodohkan kartu dengan pasangan yang sesuai, atau menyusun kembali urutan materi sesuai konsep yang benar. Dengan mekanisme tersebut, Shuffle and Recall Card mengembangkan siswa sebagai usaha keaktif pada proses pembelajaran.

B. Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip dari media shuffle and recal ini sebagai berikut :

1) Kesederhanaan (Simplicity)

Media Shuffle and Recall Card harus dirancang sederhana dan hanya memuat hal-hal penting. Materi pada kartu ditampilkan secara ringkas, jelas, dan gampang dicerna, dengan tulisan yang sederhana dan mudah dibaca oleh peserta didik.

2) Kesatuan (Unity)

²⁰ I Ketut Sudarsana et al., "Flashcard As A Learning Media For Early Childhood," 2020, <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300615>.

Prinsip kesatuan berkaitan dengan hubungan antar unsur dalam setiap kartu maupun antar kartu yang digunakan. Kesatuan dapat diwujudkan melalui keterkaitan antar materi, simbol, atau petunjuk visual seperti tanda panah, garis, warna, dan bentuk sehingga isi kartu terlihat saling mendukung.

3) Penekanan (Emphasis)

Prinsip penekanan mengacu pada unsur tertentu pada kartu yang ditonjolkan agar memusatkan perhatian peserta didik. Hal ini dapat ditampilkan melalui ukuran huruf yang berbeda, penggunaan warna tertentu, ataupun gambar yang lebih menonjol pada bagian yang dianggap paling penting.

4) Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dalam Shuffle and Recall Card dapat berbentuk formal (simetris) maupun informal (asimetris). Desain kartu sebaiknya diatur sedemikian rupa sehingga tetap memberi kesan seimbang dan nyaman dilihat, meskipun tidak seluruhnya simetris.

5) Alat-alat Visual

Penggunaan unsur visual seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang sangat penting untuk mendukung efektivitas Shuffle and Recall Card. Unsur-unsur ini membantu memperjelas informasi sekaligus menjaga daya tarik media bagi peserta didik²¹.

²¹ WSW Li, "A Single Picture Is Worth a Thousand Words: The Effects of Images on Online Learning Content," *Developmental Science* 14, no. 2 (2001): 181–89, http://celt.ust.hk/files/public/celt_03_wanzeli.pdf%5Cnhttp://repository.ust.hk/dspace/handle/1783.1/951.

Prinsip penggunaan media pembelajaran visual menempatkan gambar sebagai elemen utama yang berfungsi untuk memperjelas materi, mendorong motivasi belajar peserta didik, serta memudahkan proses pemahaman, bukan hanya sebagai hiasan semata. Media visual berperan membantu pendidik dalam menyampaikan gagasan abstrak, menyederhanakan uraian teks yang panjang, serta menggambarkan proses yang kompleks agar lebih mudah dicerna peserta didik. Selain itu, pemanfaatan gambar dapat memperkuat daya ingat, menarik perhatian, dan membangun lingkungan belajar yang lebih nyaman. Dalam konteks pembelajaran modern, terutama pembelajaran berbasis daring, media visual juga berfungsi mempertegas isi materi, menjaga konsentrasi peserta didik, dan meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Penggunaan gambar pada Shuffle and Recall Card membantu peserta didik memvisualisasikan konsep dan meningkatkan kemampuan belajar. Hal ini sejalan dengan Li yang menyatakan bahwa gambar dapat membantu peserta didik memahami konsep serta meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran. Temuan tersebut didukung oleh teori Multimedia Learning dari Mayer yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik melalui kombinasi gambar dibandingkan hanya melalui kata-kata saja.

C. kelebihan dan kelemahan shuffle and recal card

shuffle and recal sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan seperti yang dikatakan oleh Susilana dan Riyana yang dikutip dari Angreany & Saud, yang memaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran ini, sebagai berikut :

a) kelebihan

1. Ukuran media yang kecil sehingga bisa di bawa juga praktis.
2. Proses pembuatan flashcard sederhana dan memerlukan biaya yang relatif murah.
3. Shuffle and recal card ini mendorong siswa untuk mengingat materi mata pelajaran dengan lebih mudah melalui gambar dan isi materi yang disajikan.
4. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu mengurangi kejenuhan yang mungkin dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

b) Kekurangan

1. Gambar yang terlalu kompleks pada media ini dapat memberikan pengaruh negatif terhadap proses pembelajaran.
2. Media shuffle ini kurang efektif digunakan pada kelompok belajar dengan jumlah siswa yang banyak.
3. Tampilan gambar pada media ini lebih menitikberatkan pada aspek visual atau indera penglihatan saja²².

4. kemampuan Siswa

a) Definisi kemampuan Dalam Konteks Pendidikan

Kemampuan peserta didik dalam konteks pendidikan adalah ketahanan siswa untuk menyimpan, dan mereview ulang kembali pembelajaran, konsep, atau keahlian yang sudah dipelajari setelah selang

²² Femmy Angreany and Syukur Saud, "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 138–46, <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.

waktu tertentu. kemampuan ini mencerminkan sejauh mana pembelajaran bukan hanya terjadi pada saat pengajaran dan evaluasi awal (misalnya pretest/posttest), tetapi juga tetap melekat di memori siswa dalam jangka menengah hingga panjang, sehingga dapat ditampilkan kembali ketika diperlukan (misalnya melalui tes kemampuan atau penggunaan materi tersebut di situasi baru).

Dari penelitian terdahulu yang di paparkan oleh auliah azizah dan arsad bahri menjelaskan bahwa kemampuan sebagai kemampuan siswa mempertahankan hasil belajar kognitif setelah jeda waktu tertentu, dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah konvensional²³. Dari penelitian lain juga dari blandina paul dan yunawati sele menjelaskan kemampuan sebagai skor yang diperoleh melalui tes kemampuan dua minggu setelah posttest, untuk melihat seberapa kuat siswa masih mengingat materi setelah waktu berlalu²⁴.

Sehingga bisa ditarik kesimpulan bawa kemampuan peserta didik dalam aspek pendidikan merupakan kemampuan siswa untuk mempertahankan, menyimpan, dan mengingat kembali pengetahuan atau keterampilan yang telah diperoleh selama proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. kemampuan menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana materi

²³ Aulia Azizah, Arsad Bahri, and Syamsiah Syamsiah, "Retensi Kognitif Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas Dengan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw," *Biology Teaching and Learning* 3, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.16181>.

²⁴ Blandina Paul, Vinsensia U R Sila, and Yunawati Sele, "Hubungan Hasil Belajar Kognitif Dan Retensi Siswa SMA Negeri Taekas Pada Materi Sistem Peredaran Darah," *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha* 10, no. 1 (2023): 1–113.

yang diajarkan benar-benar dipahami dan tersimpan dalam memori jangka panjang, bukan sekadar diingat sesaat setelah pembelajaran. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat kemampuan peserta didik, semakin baik pula kualitas dan keberlanjutan hasil belajar yang diperoleh.

b) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi kemampuan Siswa

2) Metode/model pembelajaran

Metode yang aktif meningkatkan keterlibatan dan pemrosesan mendalam sehingga kemampuan jangka menengah/panjang lebih baik dibandingkan metode ceramah pasif. Beberapa studi eksperimen di konteks pendidikan dasar/menengah menunjukkan perbedaan kemampuan sesuai model yang dipakai²⁵.

3) Strategi belajar dan metakognisi

Penggunaan strategi belajar yang efektif dan keterampilan metakognitif (evaluasi belajar) secara konsisten terkait dengan peningkatan kemampuan karena membantu pengkodean yang lebih kuat dan kemampuan mengekstrak kembali informasi. Ulasan dan penelitian empiris menekankan peran kuat metakognisi dalam mempertahankan hasil belajar²⁶.

4) Karakteristik materi

²⁵ Yohanes Eudes Wara, Florentina Y Sepe, and Yulita Iriyani Mamulak, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Menggunakan Media Alat Peraga Terhadap Pemahaman Siswa Kelas Viii Di Smpk Sta. Familia," *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Biologi* 1, no. 1 (2023): 44–48, <https://www.journal.unwira.ac.id/index.php/JBIOEDRA/article/view/2165>.

²⁶ Julie Dangremond Stanton, Amanda J. Sebesta, and John Dunlosky, "Fostering Metacognition to Support Student Learning and Performance," *CBE Life Sciences Education* 20, no. 2 (2021): 1–7, <https://doi.org/10.1187/cbe.20-12-0289>.

Materi yang abstrak atau kompleks lebih sulit dan distabilkan ke memori jangka panjang tanpa strategi pembelajaran yang memadai pembelajaran. Oleh karena itu sifat materi (tingkat kesulitan, keterkaitan antar konsep) memengaruhi seberapa cepat kemampuan menurun²⁷.

5) Kondisi lingkungan belajar

Lingkungan yang kondusif, dukungan guru, dan perasaan atau keterikatan pada kelas/sekolah meningkatkan keterlibatan siswa dan probabilitas mereka melakukan praktik belajar yang memperkuat kemampuan (terutama penting pada pembelajaran jarak jauh/online)²⁸.

Sehingga bisa kita simpulkan dari paparan mahadewsing kemampuan peserta didik sangat dipengaruhi oleh tingkat pra-pengetahuan (prior knowledge) yang dimiliki sebelum proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dengan pra-pengetahuan tinggi cenderung lebih mudah menghubungkan materi baru dengan materi yang sudah ada, sehingga proses penyimpanan dan pengingatan kembali informasi menjadi lebih kuat dan tahan lama. Sebaliknya, siswa dengan pra-pengetahuan rendah lebih gampang terkena kesulitan memahami konsep baru dan memiliki kemampuan

²⁷ Ermin Ermin, "Hubungan Keterampilan Metakognisi, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Sikap Sosial Siswa Smp Di Kota Ternate Terhadap Retensi Pada Mata Pelajaran Ipa," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi* 3, no. 2 (2022): 110–20, <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p110-120>.

²⁸ Pauline Salim Muljana and Tian Luo, "Factors Contributing to Student Retention in Online Learning and Recommended Strategies for Improvement: A Systematic Literature Review," *Journal of Information Technology Education: Research* 18 (2019): 19–57, <https://doi.org/10.28945/4182>.

yang lebih rendah. Dengan demikian, pra-pengetahuan berperan penting sebagai fondasi kognitif dalam memperkuat kemampuan belajar peserta didik.²⁹

c) Pentingnya kemampuan dalam Keberhasilan Belajar.

kemampuan belajar adalah aspek krusial dalam proses pendidikan karena menentukan sejauh mana hasil belajar siswa tidak hanya tercapai sesaat, tetapi tetap terjaga dan bisa digunakan kembali di masa depan. Tanpa kemampuan yang baik, pemahaman dan penguasaan materi akan cepat memudar, yang berpotensi mengganggu kemajuan akademik siswa. Dari penelitian yang sudah ada pada zaman dulu telah memaparkan bahwa kemampuan yang tinggi berkorelasi dengan prestasi yang lebih baik, kepercayaan diri akademik yang lebih tinggi, serta pengurangan kemungkinan putus sekolah.

Dalam studi lain Wilton menemukan bahwa peningkatan struktur pembelajaran aktif dalam kelas biologi besar meningkatkan tidak hanya prestasi siswa, tetapi juga rasa keterikatan siswa dan kemampuan mereka dalam kursus tersebut³⁰.

Penelitian lain dari Ashton-Hay & Doncaster menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan konsultasi keterampilan akademik (academic skills) memiliki prestasi (GPA) lebih tinggi dan tingkat kelulusan lebih baik dibandingkan yang tidak menggunakan layanan tersebut, yang

²⁹ Regina Mahadewsing, Diana Getrouw, and Sharon M. Calor, "Prior Knowledge of a Calculus Course: The Impact of Prior Knowledge on Students' Errors," *International Electronic Journal of Mathematics Education* 19, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.29333/iejme/14765>.

³⁰ Mike Wilton et al., "Improving Academic Performance, Belonging, and Retention through Increasing Structure of an Introductory Biology Course," *CBE Life Sciences Education* 18, no. 4 (2019), <https://doi.org/10.1187/cbe.18-08-0155>.

menunjukkan bahwa dukungan untuk meningkatkan kemampuan juga berdampak langsung pada keberhasilan akademik³¹.

Dengan demikian, kemampuan bukan hanya soal “ingat atau tidak” materi, melainkan pusat dari keberlanjutan belajar: memperkuat konsep, membangun kepercayaan diri, menjaga motivasi, dan akhirnya meningkatkan hasil belajar jangka panjang

d) Indikator kemampuan

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan belajar yang mengacu pada teori Taxonomiy Blooms. Teori tersebut dari menegaskan bahwa kemampuan terjadi ketika informasi baru dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tersimpan lebih lama dalam ingatan. Oleh karena itu, indikator kemampuan dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, mengintegrasikan, serta mempertahankan informasi yang telah dipelajari. Rincian indikator kemampuan belajar yang menjadi acuan penyusunan instrumen disajikan pada tabel berikut.

Berdasarkan teori Taxonomy Blooms yang di kutip dari *Meaningful Learning* yang dikemukakan oleh David P. Ausubel , kemampuan belajar mencakup beberapa aspek utama yang mencerminkan kemampuan siswa dalam mempertahankan dan

³¹ Sally Ashton-Hay and Naomi Doncaster, “Student Success and Retention: What’s Academic Skills Got to Do with It?,” *Journal of Academic Language & Learning* 15, no. 1 (2021): 102–16.

menggunakan kembali pengetahuan yang telah diperoleh. Aspek pertama adalah mengingat kembali (retention of knowledge), yaitu kemampuan siswa untuk mengingat fakta, istilah, atau konsep dasar yang telah dipelajari, misalnya menyebutkan nama tokoh, tanggal, atau peristiwa penting dalam sejarah. Aspek kedua adalah pemahaman makna (meaningful retention), yang menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami dan menjelaskan hubungan antar konsep dengan kata-kata sendiri, seperti menjelaskan sebab dan akibat dari suatu peristiwa sejarah. Aspek ketiga, penerapan pengetahuan (application retention), berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan konsep yang telah dipelajari dalam konteks baru, misalnya menggunakan peta untuk menunjukkan lokasi peristiwa sejarah. Selanjutnya, aspek ke empat integrasi pengetahuan (integration retention) menggambarkan kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru sehingga membentuk pemahaman yang utuh, seperti menghubungkan peristiwa masa kolonial dengan dampaknya terhadap kondisi sosial masa kini. Terakhir, aspek ke lima, kemampuan jangka panjang (long-term retention) mencerminkan kemampuan siswa untuk mempertahankan informasi dalam jangka waktu tertentu dan mampu menjelaskannya kembali setelah beberapa waktu berlalu. Kelima aspek tersebut menjadi dasar penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat kemampuan belajar siswa.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Perkembangan pembelajaran di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses belajar yang sebelumnya didominasi

oleh metode konvensional seperti ceramah, diskusi sederhana, dan penulisan di papan tulis, kini mulai bergeser menuju pendekatan yang lebih modern melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar agar lebih interaktif, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam perspektif Islam, ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat luhur. Sejak turunnya wahyu pertama, Allah SWT telah menuntun manusia untuk menjadikan ilmu sebagai fondasi utama dalam membangun peradaban. Hal ini sebagaimana tercantum dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5

Kedudukan ilmu dalam Islam semakin diperjelas dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*”

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT menjadikan kegiatan membaca dan belajar sebagai jalan utama untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Penyebutan kata *kalam* (pena) menunjukkan bahwa manusia diberi sarana untuk mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu. Dalam konteks masa kini, media pembelajaran seperti *Shuffle and Recall Card* dapat dipandang sebagai salah satu bentuk *kalam modern* yang mempermudah proses belajar. Melalui penggunaan media ini, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-

konsep pelajaran, sekaligus menumbuhkan semangat untuk terus belajar dan menggali pengetahuan sebagai wujud pengamalan perintah Allah SWT dalam menuntut ilmu demi kemaslahatan bersama.

Rasulullah SAW pun menegaskan dalam haditsnya yang diriwayatkan oleh Imam Muslim:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Barangsiapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim No. 2699).

Hadis ini menunjukkan bahwa menuntut ilmu merupakan perjalanan yang penuh kemuliaan. Proses mencari ilmu membutuhkan usaha, ketekunan, dan sarana yang mendukung agar pemahaman dapat diperoleh dengan baik. Oleh karena itu, setiap inovasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran seperti Shuffle and Recall Card, sejalan dengan anjuran Rasulullah SAW. Ilmu yang diperoleh melalui proses belajar tidak hanya berhenti pada tataran teori, tetapi juga harus diingat, dipahami, dan diamalkan agar menjadi ‘ilm an-nāfi’ (ilmu yang bermanfaat).

Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan media Shuffle and Recall Card membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat konsep-konsep sosial serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, ayat-ayat Al-Qur’an dan hadis Nabi SAW memberikan dasar yang kuat bahwa Islam sangat mendorong umatnya untuk terus belajar, mengingat, serta mengembangkan pengetahuan. Pengembangan media pembelajaran ini bukan hanya bentuk inovasi pendidikan modern, tetapi juga merupakan wujud implementasi nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya menuntut ilmu,

mengamalkannya, dan menjadikannya sebagai jalan menuju kebaikan serta kemaslahatan umat.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar IPS yang masih banyak yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media presentasi sederhana membuat siswa cenderung pasif, mudah jenuh, serta kesulitan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan proses belajar kurang menarik dan berdampak pada rendahnya kemampuan atau daya ingat peserta didik terhadap konsep-konsep IPS. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan membantu siswa dalam mengingat serta memahami materi secara lebih mendalam. solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media Shuffle and Recall Card, yaitu media berbasis kartu yang menggabungkan unsur permainan (*shuffle*) dan pengulangan (*recall*). Melalui media ini, peserta didik bisa belajar dengan cara yang lebih aktif dan mereka tidak merasa jenuh, karena mereka dituntut untuk mengingat, mencocokkan,

serta menyusun kembali konsep-konsep yang telah dipelajari. Diharapkan, penerapan media Shuffle and Recall Card dalam pembelajaran IPS bisa meningkatkan kemampuan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan interaktif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini ialah Research and Development (R&D). Pendekatan penelitian dan pengembangan ini berorientasi pada proses perancangan atau pengembangan suatu produk, yang selanjutnya diikuti dengan tahap uji coba guna menilai tingkat efektivitas dan kelayakan produk tersebut.³² Produk yang dikembangkan dalam konteks pendidikan tidak selalu terbatas pada bentuk fisik atau perangkat keras (hardware) seperti buku ajar, modul pembelajaran, maupun berbagai jenis alat bantu lainnya.

Pada praktiknya, kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas juga dapat memanfaatkan media pembelajaran kartu sebagai media pendukung. Kartu tersebut memperkaya pengalaman belajar peserta didik, pada saat di kelas. Lebih lanjut, produk yang dimaksud tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga dapat berupa rancangan model-model pendidikan yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran³³. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan untuk menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk Shuffle and Recall Card pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi sejarah di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs). Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media dan pengujian tingkat validitas,

³² Santi Sartika, Ami Anggraini Samudra, and Haris Kurniawan, "Pengembangan Sistem E-Learning Berbasis Moodle Di Smk N 3 Pariaman," *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)* 7, no. 1 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.59697/jtik.v7i1.30>.

³³ Irwan Setia Budi, "Penggunaan Hardware Dan Software Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Bagi Sekolah Sd/Mi," *Cognitive: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 63–75, <https://doi.org/10.61743/cg.v1i1.22>.

kepraktisan, serta efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Pendekatan yang digunakan bersifat kuantitatif dan kualitatif, dengan langkah-langkah sistematis yang termasuk analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, hingga evaluasi produk akhir.

B. Model pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran penelitian ini berpedoman pada model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi).³⁴

C. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE ini memaparkan bagaimana langkah-langkah yang di lakukan peneliti untuk pembuatan produk media pembelajaran. Dalam prosedural akan diterangkan proses yang di lalui sampai mencapai pembuatan produk yang akan di buat.

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, prosedural pengembangan di penelitian ini jalankan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan terhadap media yang bisa meningkatkan hasil kemampuan belajar siswa. Hasil analisis memaparkan ternyata pembelajaran IPS masih banyak yang menggunakan metode ceramah

³⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan mengingat materi dalam jangka panjang, khususnya dalam materi sejarah perang padri, perang aceh, dan perang diponegoro. Di sekolah tersebut juga memang ada proyektor namun terbatas, sehingga guru harus lebih aktif dalam mengajarkan metode pembelajaran yang membuat para peserta didik meningkat dalam pembelajarannya. Dengan permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *Shuffle and Recall Card*, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap materi IPS.

2. Design (perancangan)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat materi IPS dalam jangka panjang serta kurang aktif selama pembelajaran, peneliti merancang media *Shuffle and Recall Card* sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Perancangan media dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dan materi yang dianggap sulit diingat, yaitu Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro. Setiap kartu dirancang memuat informasi penting yang disajikan secara ringkas dan dilengkapi gambar pendukung agar memudahkan peserta didik memahami serta mengingat materi. Selain itu, media didesain dengan tampilan warna yang menarik dan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok. Mengingat keterbatasan penggunaan proyektor di sekolah, media ini juga dirancang agar praktis digunakan tanpa bergantung pada perangkat teknologi tertentu. Pada tahap ini, peneliti turut menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi

ahli media, lembar validasi ahli materi, serta instrumen tes kemampuan yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali materi setelah menggunakan media *Shuffle and Recall Card*. Dengan desain tersebut, media diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran sekaligus membantu memperkuat kemampuan belajar pada mata pelajaran IPS.

3. Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain *Shuffle and Recall Card* yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan di MTs Almaarif 02 Singosari. Media dikembangkan dengan memuat materi Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro yang disajikan secara ringkas serta dilengkapi gambar pendukung untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi. Setelah produk awal selesai dibuat, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek tampilan, isi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan beberapa masukan terkait penyempurnaan desain dan penyajian materi, sehingga peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Revisi tersebut bertujuan menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

4. Implementation (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan uji coba media pembelajaran *Shuffle and Recall Card* kepada peserta didik sebagai pengguna produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, media yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai saran dan

masuk validator diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari. Sebelum pembelajaran menggunakan media dilakukan, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan tingkat kemampuan awal terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media Shuffle and Recall Card sebagai sarana utama pembelajaran. Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan mengacak kartu (shuffle), mengidentifikasi informasi, serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari (recall). Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan belajar setelah penggunaan media.

5. Evaluation (evaluasi)

Setelah tahap implementasi dilaksanakan, langkah akhir yang harus ditempuh adalah melakukan evaluasi terhadap hasil uji coba dengan tujuan menyempurnakan produk berdasarkan data empiris yang diperoleh di lapangan. Evaluasi ini tidak hanya difokuskan pada penentuan kategori kelayakan, melainkan juga berfungsi untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran yang dikembangkan mampu memenuhi indikator efektivitas, efisiensi, serta relevansi dengan kebutuhan siswa. Melalui proses evaluasi yang mendalam, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan media, sehingga perbaikan yang dilakukan benar-benar tepat sasaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan bukan hanya dikategorikan layak atau sangat layak, tetapi juga memiliki validitas praktis untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

D. Uji produk pengembangan

Uji produk dilakukan dalam dua tahap yaitu Uji Ahli (Validasi Ahli Media) dan Uji Ahli (Validasi Ahli Materi) sebagai cara mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

1) Uji ahli (validasi ahli)

a) Desain uji ahli

Uji ahli dilakukan melalui lembar validasi yang diberikan kepada dua pakar, yakni ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, ketepatan konsep, kesesuaian dengan kurikulum, serta aspek tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1-4 dengan kategori :

1. Kurang Layak
2. Cukup Layak.
3. Layak.
4. Sangat Layak.

b) Subjek uji ahli

Subjek uji ahli meliputi ahli materi dan ahli media. Ahli materi dari ibu dosen Sharfina Nur Amalina M.Pd. dan dari ahli media bapak Imam Wahyu Hidayat, M.PD.I. Dari dosen yang berkompeten dalam bidang pengembangan media serta praktisi yang memiliki pengalaman dalam merancang media dan materi interaktif pendidikan.

2) Uji coba media

a. Desain uji coba

Uji coba dilakukan dengan menggunakan desain Pre-Eksperimen (Pre-Experiment Design). dengan model *one group pretest-posttest design*.

Pada desain ini, siswa diberikan pretest sebelum penggunaan media dan posttest sesudahnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi. Langkah-langkah uji coba sebagai berikut:

1. Memberikan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa.
2. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media.
3. Memberikan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan hasil belajar.
4. Menganalisis hasil pretest dan posttest menggunakan uji-t (paired sample t-test).

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII MTs Almaarif 02 Singosari. Jumlah subjek sebanyak 23.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Observasi

Metode observasi diterapkan pada tahap awal penelitian dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media Shuffle and Recall Card. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran, peserta didik, serta tingkat efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan.

2. Angket

Metode angket digunakan untuk melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Validator (ahli media dan ahli materi) menilai aspek tampilan, kesesuaian isi, dan keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran.

3. Tes (pretest posttest)

Instrumen Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *Shuffle and Recall Card*. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media *Shuffle and Recall Card* selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan serta untuk menganalisis efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada mata pelajaran IPS.

F. Analisis data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Tujuan dari proses analisis tersebut adalah untuk menilai tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1. analisis media shuffle and recal card

Untuk menganalisis tingkat kevalidan produk dari media pembelajaran *Shuffle and Recal Card*, peneliti membagikan angket penilaian kepada sejumlah pihak yang berkompeten, meliputi ahli materi dan ahli media. Data hasil angket

tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Shuffle and Recal Card* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

P : persentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor

$\sum xi$: Jumlah maksimal skor

100% : konstanta

Penggolongan hasil presentase produk dapat dikonversi menggunakan tabel kriteria kelayakan media berikut ini

Tabel 3 1Kriteria Kevalidan

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$85 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat valid	Sangat layak
$65 \leq \text{skor} \leq 84$	valid	layak
$45 \leq \text{skor} \leq 64$	Cukup valid	Cukup layak
$0 \leq \text{skor} \leq 44$	Kurang valid	Kurang layak

2. tes kemampuan kemampuan

Tes kemampuan kemampuan digunakan untuk mengetahui tingkat daya ingat dan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Shuffle and Recal Card*. Data hasil tes dianalisis melalui tiga tahap, yaitu uji validasi isi, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

a. Uji Validasi Isi

Sebelum tes kemampuan kemampuan diberikan kepada peserta didik, dilakukan terlebih dahulu uji validitas isi (content validity). Uji tersebut bertujuan

untuk memastikan bahwa setiap butir soal yang disusun telah selaras dengan indikator pembelajaran serta mampu mengukur kemampuan yang menjadi sasaran penelitian.

Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran. Validator menilai kesesuaian isi soal berdasarkan beberapa aspek, seperti kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan ketepatan tingkat kesulitan. Yang berpedoman dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

P : persentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor

$\sum xi$: Jumlah maksimal skor

100% : konstanta

Penggolongan hasil presentase produk dapat dikonversi menggunakan tabel kevalidan tes kemampuan

Tabel 3.2 Tabel Kevalidan

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
$85 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat valid
$65 \leq \text{skor} \leq 84$	valid
$45 \leq \text{skor} \leq 64$	Cukup valid
$0 \leq \text{skor} \leq 44$	Kurang valid

b. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian efektivitas media melalui pre-test dan post-test, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik untuk memastikan bahwa data yang

diperoleh telah memenuhi persyaratan dalam analisis statistik parametrik.³⁵ Uji asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test berdistribusi normal. Uji ini dilakukan menggunakan uji Shapiro- Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut³⁶:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Jika data tidak berdistribusi normal maka peneliti menerapkan uji wilcoxon sebagai alternatif nonparametrik.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Shuffle and Recal Card terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (One Group Pre-test and Post-test Design), di mana satu kelompok siswa diberikan tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Analisis efektivitas dilakukan dengan menggunakan

1. Uji *t* (*paired sample t-test*).

Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Shuffle and

³⁵ D A N Risda Astridawati Silalahi et al., “Hasil Perhitungan Asumsi Klasik” 8, no. 12 (2024): 218–25.

³⁶ R Annisa, F Nurseto, and S Suranto, “Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Penjasorkes,” *JUPE (Jurnal Penjaskesrek)* 2, no. 2 (2015): 60–71, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JUPE/article/view/8806>.

Recal Card.

Kriteria pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dapat disimpulkan bahwa perlakuan efektif, yaitu media Shuffle and Recal Card berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05, Maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dapat disimpulkan bahwa perlakuan tidak efektif, atau media belum memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

2. Uji N-Gain

Selain itu, peneliti juga menggunakan uji N-Gain untuk mengukur besarnya peningkatan kemampuan belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Uji N-Gain merupakan metode yang umum digunakan untuk mengetahui efektivitas suatu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui analisis N-Gain, peneliti dapat melihat sejauh mana penggunaan media *Shuffle and Recall Card* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, dan mempertahankan materi IPS yang telah dipelajari³⁷.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Dari rumus diatas akan diperoleh hasil akhir yang akan disesuaikan dengan tabel kriteria skor yang diadaptasi dari Meltzer sebagai berikut:

³⁷ Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *Uji N-Gain: Pendekatan Teori Tes Klasik, N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, 2024.

Tabel 3.3 Kriteria Skor N-Gain

Persentase (%)	Kriteria
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Berdasarkan kriteria tersebut, pengembangan media pembelajaran dinilai efektif apabila peserta didik memperoleh skor n-gain lebih dari 0,3 dengan kategori sedang atau tinggi. Sebaliknya, pengembangan media ini dianggap kurang efektif apabila skor n-gain yang diperoleh peserta didik berada pada nilai $\leq 0,3$ dengan kategori rendah.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara objektif, valid, dan reliabel sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini disusun berdasarkan kajian pustaka mengenai materi Ilmu Pengetahuan Sosial, konsep kemampuan peserta didik, serta kelayakan media pembelajaran shuffle and recall card. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi: (1) instrumen validasi materi IPS, (2) instrumen validasi media Shuffle and Recall Card, (3) angket respon peserta didik terhadap media, serta (4) pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan peserta didik.

1. Instrumen validasi materi

Instrumen validasi materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi media Shuffle and Recall Card dengan kompetensi dasar IPS, ketepatan konsep, kedalaman materi, serta keterkaitannya dengan permasalahan

sosial dalam kehidupan nyata. Validator dari instrumen ini adalah dosen ips.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.³⁸

NO	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Kesesuaian Kurikulum	Kesesuaian materi IPS dalam Shuffle and Recall Card dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran	1,2	2 soal
2	Kebenaran Konsep	Ketepatan konsep, data, dan informasi IPS yang disajikan dalam media	3,4,5	3 soal
3	Kontekstualitas	Keterkaitan materi IPS dalam kartu dengan fenomena sosial di lingkungan sekitar peserta didik	6,7	2 soal
4	Bahasa	Kejelasan, ketepatan, dan keterpahaman bahasa yang digunakan dalam media Shuffle and Recall Card	8,9	2 soal

2. Instrumen validasi media

Instrumen Instrumen validasi media berfungsi untuk menilai kualitas teknis maupun aspek pedagogis dari media Shuffle and Recall

³⁸ Aida Zahwa Talia Dzikro and Kusumawati Dwiningsih, "Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Laboratorium Virtual Pada Sub Materi Kimia Unsur Periode Ketiga," *Chemistry Education Practice* 4, no. 2 (2021): 160–70, <https://doi.org/10.29303/cep.v4i2.2389>.

Card yang dikembangkan. Aspek penilaian mencakup desain tampilan kartu, tingkat keterbacaan, kemudahan dalam penggunaan, daya tarik media, serta kesesuaian fungsi media terhadap tujuan pembelajaran IPS. Proses validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran serta guru mata pelajaran IPS yang memiliki pengalaman dalam penerapan media inovatif seperti Shuffle and Recall Card.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.³⁹

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
	Tampilan	Kemenarikan desain kartu, kesesuaian warna dan tata letak, kejelasan gambar dan tulisan, serta konsistensi ukuran dan bentuk kartu	1,2,3	3 soal
	Kejelasan Isi	Kesesuaian isi kartu dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran IPS, ketepatan konsep, serta kejelasan penyajian informasi	4,5	2 soal
	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan media digunakan oleh guru dan peserta didik, kepraktisan dalam	6,7,8	3 soal

³⁹ Nabilah Hamudiana Saski and Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 1118–24, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>.

		pelaksanaan, serta kejelasan petunjuk penggunaan		
	Kesesuaian Bahasa dan Keterbacaan	Ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, keterpahaman istilah, dan kesesuaian tingkat bahasa dengan peserta didik	9,10	2 soal

1. Indikator kemampuan

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mengacu pada ranah kognitif Taksonomi Bloom (C1–C3), sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik. Instrumen tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan (treatment) dan posttest setelah perlakuan, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa. Pembagian indikator pada setiap butir soal dilakukan secara proporsional agar mencakup kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep-konsep dalam pembelajaran IPS. Pretest berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan setelah penerapan media Shuffle and Recall Card dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah.

Tabel 3.6 indikator Soal kemampuan Taxonomy Blooms⁴⁰

No	Indikator pembelajaran	Jumlah soal	Nomor soal	Aspek kognitif
1	Mengingat kembali peristiwa sejarah penting di Indonesia (tokoh, waktu, dan tempat kejadian)	4 soal	1-4	C1 (mengingat)
2	Menjelaskan hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah (misalnya perjuangan kemerdekaan, penjajahan, atau kebangkitan nasional)	4 soal	5-8	C2 (memahami)
	Menerapkan nilai-nilai perjuangan tokoh sejarah dalam kehidupan sehari-hari (misalnya semangat persatuan, tanggung jawab, dan gotong royong)	3 soal	9-11	C3 (menerapkan)
	Menganalisis keterkaitan antara	2 soal	12-13	C4 (menganalisis)

⁴⁰ Leslie Owen Wilson, "Anderson and Krathwohl Bloom.s Taxonomy Revised," *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom 's Taxonomy of Educational Objectives* 1, no. 1 (2016): 1–8.

	peristiwa sejarah dengan kondisi sosial masyarakat masa kini			
	Mengevaluasi makna penting dari suatu peristiwa sejarah bagi pembentukan identitas bangsa	2 soal	14-15	C5 (Mengevaluasi)

BAB IV PENGEMBANGAN

A. Hasil produk dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Shuffle and Recall Card sebagai inovasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pembahasan hasil penelitian disusun sesuai dengan alur model tersebut sehingga menunjukkan keterkaitan antara proses pengembangan media, validitas produk, dan efektivitasnya terhadap kemampuan belajar siswa.

1. Analysis

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari masih didominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mudah melupakan materi yang telah dipelajari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Zidni yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap membosankan karena kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, hasil pengamatan di kelas memperlihatkan bahwa siswa sering lupa terhadap materi sebelumnya dan mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal yang berkaitan dengan topik yang telah dipelajari.

Kondisi tersebut mengindikasikan rendahnya kemampuan belajar siswa. Menurut Dewi dan Indrawati, kemampuan merupakan kemampuan menyimpan dan mengingat kembali informasi dalam jangka waktu tertentu. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif

peserta didik serta melatih proses recall atau mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

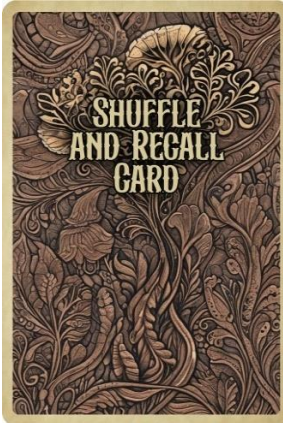
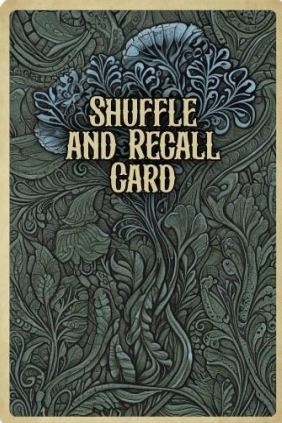
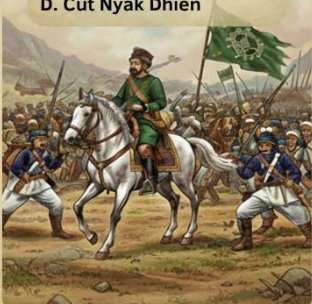
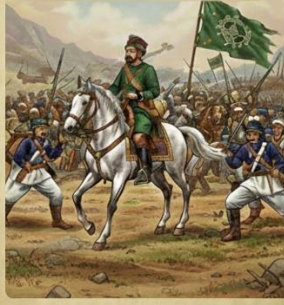
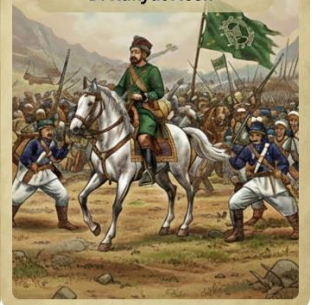
Media Shuffle and Recall Card dipilih karena memiliki karakteristik konkret, interaktif, dan mudah digunakan tanpa memerlukan perangkat digital. Aktivitas mengocok kartu (shuffle) dan mengingat kembali isi kartu (recall) diyakini dapat memperkuat proses penyimpanan memori dan meningkatkan kemampuan jangka panjang siswa.

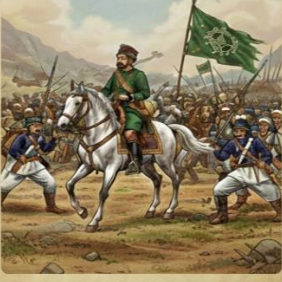
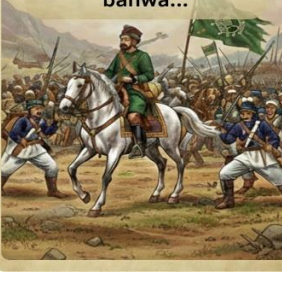
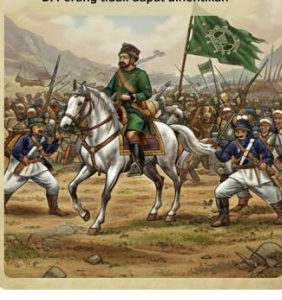
2. Design

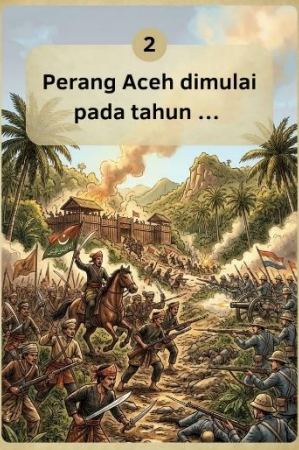
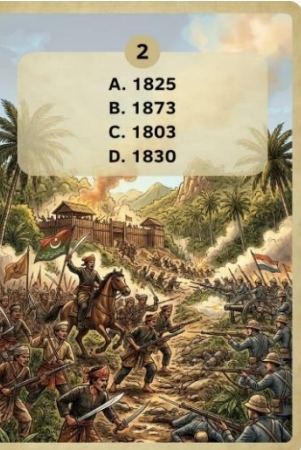
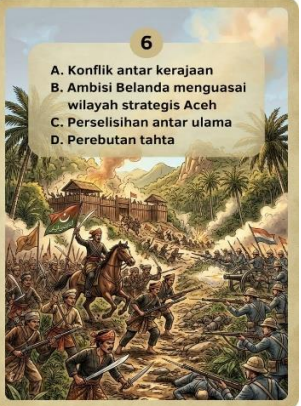
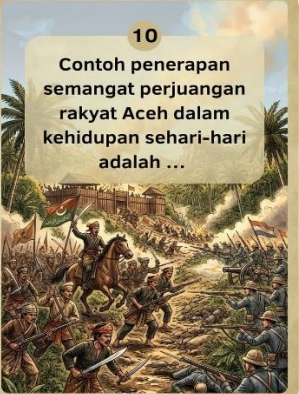
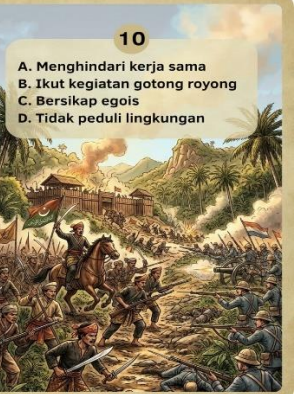
Tahap desain ini adalah lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan produk, sebagai berikut :

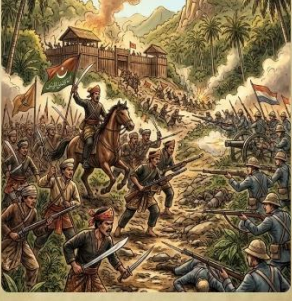
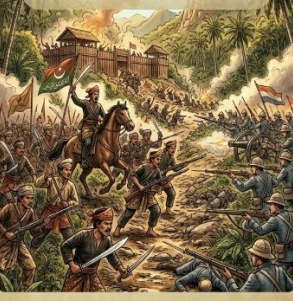
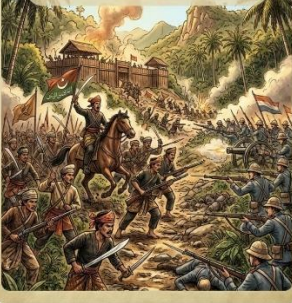
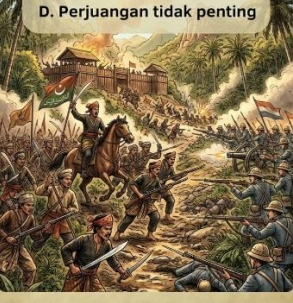
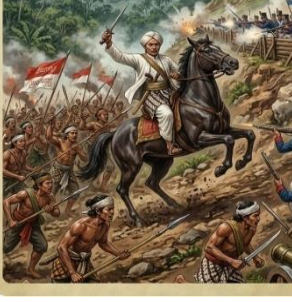
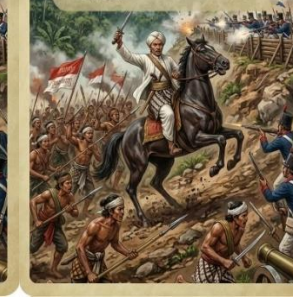
4.1 Desain Pembuatan Media Shuffle and Recall Card

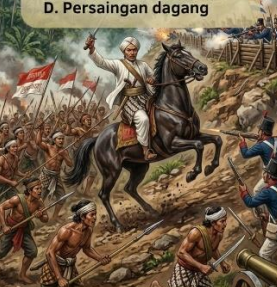
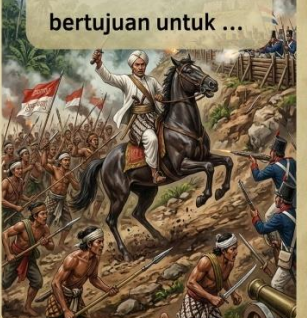
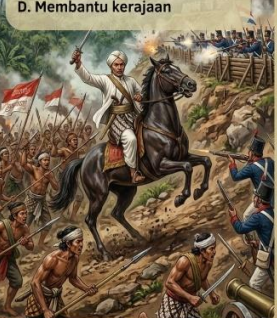
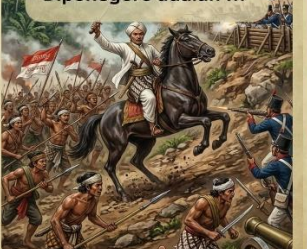
No	Keterangan	Gambar
1	Kemasan dan petunjuk permainan	

2	Cover depan kartu soal (warna coklat) dan jawaban (warna biru)	 
3	Materi perang padri Soal dan pilihan ganda no. 1,4,5,9 dan 13	1 Tokoh utama dalam Perang Padri adalah...  1 A. Teuku Umar B. Pangeran Diponegoro C. Tuanku Imam Bonjol D. Cut Nyak Dhien 
		4 Benteng Bonjol merupakan benteng pertahanan dari...  4 A. Belanda B. Kaum Adat C. Kaum Padri D. Rakyat Aceh 

		5 Penyebab utama Perang Padri adalah... 	5 A. Perebutan wilayah B. Perbedaan antara Kaum Padri dan Kaum Adat C. Persaingan dagang D. Campur tangan Inggris 
		9 Nilai persatuan yang dapat diteladani dari Perang Padri ditunjukkan dengan... 	9 A. Konflik antar kelompok B. Persatuan Kaum Padri dan Kaum Adat C. Kerja sama dengan Belanda D. Sikap acuh 
		13 Persatuan dalam Perang Padri memberikan pelajaran bahwa... 	13 A. Perbedaan harus dipertahankan B. Persatuan penting melawan penjajah C. Belanda lebih kuat D. Perang tidak dapat dihentikan 

4	Materi perang aceh Soal dan pilihan ganda no. 2,6,10,12 dan 15	2 Perang Aceh dimulai pada tahun ... 	2 A. 1825 B. 1873 C. 1803 D. 1830 
		6 Latar belakang terjadinya Perang Aceh adalah ... 	6 A. Konflik antar kerajaan B. Ambisi Belanda menguasai wilayah strategis Aceh C. Perselisihan antar ulama D. Perebutan tahta 
		10 Contoh penerapan semangat perjuangan rakyat Aceh dalam kehidupan sehari-hari adalah ... 	10 A. Menghindari kerja sama B. Ikut kegiatan gotong royong C. Bersikap egois D. Tidak peduli lingkungan 

		12 Keterkaitan Perang Aceh dengan kondisi masa kini adalah ... 	12 A. Tidak ada hubungan B. Menumbuhkan semangat nasionalisme C. Menambah konflik D. Menghilangkan budaya 
		15 Perlawanan rakyat Aceh yang berlangsung lama menunjukkan bahwa... 	15 A. Rakyat mudah menyerah B. Semangat juang rakyat sangat tinggi C. Belanda tidak kuat D. Perjuangan tidak penting 
5	Materi perang diponegoro Soal dan pilihan ganda no. 3,7,8,11 dan 14	3 Perang Diponegoro terjadi di wilayah ... 	3 A. Sumatra Barat B. Aceh C. Jawa D. Bali 

		7 Perang Diponegoro dipicu oleh ... 	7 A. Pajak rendah B. Campur tangan Belanda dalam kerajaan C. Dukungan asing D. Persaingan dagang 
		8 Politik divide et impera yang dilakukan Belanda bertujuan untuk ... 	8 A. Menyatukan rakyat B. Memecah belah kekuatan lawan C. Meningkatkan kesejahteraan D. Membantu kerajaan 
		11 Sikap tanggung jawab yang dapat diteladani dari Pangeran Diponegoro adalah ... 	11 A. Menyerah pada keadaan B. Menyelesaikan tugas dengan baik C. Menghindari kewajiban D. Bergantung pada orang lain 

--	--	--

3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan menghasilkan produk awal media Shuffle and Recall Card yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan desain, isi materi, bahasa, dan aspek pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori layak/sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian positif terutama diberikan pada aspek tampilan visual yang menarik, kejelasan materi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran IPS. Masukan dari validator digunakan untuk melakukan revisi, seperti penyederhanaan beberapa teks, perbaikan tata letak, dan penyesuaian warna agar lebih nyaman dilihat siswa.

Hasil ini mendukung pendapat Praheto dkk. bahwa kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh kualitas desain, interaktivitas, kejelasan bahasa, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran IPS.

a. Uji Kelayakan Produk

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media flashcard adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator. Validasi ialah tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sehingga media pembelajaran dikembangkan dengan kelayakan yang baik. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan Skala Likert.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran shuffle and recall card yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek fisik, penggunaan, dan bahasa. Penilaian validasi media produk bahan ajar ini dilakukan oleh dosen bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran ini oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Tampilan media pembelajaran terlihat menarik dan tidak membosankan	4	4	100	Sangat Valid
2	Kombinasi warna, gambar, dan tata letak pada media sudah sesuai dan enak dilihat.	3	4	75	Valid
3	Desain media pembelajaran membantu peserta didik lebih fokus belajar	4	4	100	Sangat Valid

4	Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami	3	4	75	Valid
5	Informasi yang terdapat dalam media disampaikan dengan jelas	4	4	100	Sangat Valid
6	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa bantuan orang lain.	4	4	100	Sangat Valid
7	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah diikuti	4	4	100	Sangat Valid
8	Media tidak menimbulkan kesulitan saat digunakan	4	4	100	Sangat Valid
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	75	Valid
10	Penggunaan istilah sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		37	40	92,50	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.2, diperoleh total skor sebesar 37 dari skor maksimum 40. Persentase tingkat kevalidan dihitung menggunakan rumus:

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,50\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media Shuffle and Recall Card memperoleh persentase kevalidan sebesar 92,50%. Berdasarkan

kriteria kevalidan yang telah ditetapkan, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, mudah dipahami oleh peserta didik, serta memiliki tampilan yang sesuai dengan karakteristik pengguna. Dengan demikian, media Shuffle and Recall Card dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah divalidasi berdasarkan skala likert, maka hasil menunjukan kriteria sangat layak, dan mendapatkan komentar baik dari validator. Berikut ini komentar dan saran dari ahli media:

Tabel 4.3. komentar dan saran ahli media

Nama validator	Kritik dan saran
Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I.	• Penambahan gambar supaya lebih beragam.

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas data kualitatif yang diterakan melalui komentar dan saran ahli media pada pertanyaan pendukung yang berkenan dengan media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi materi atau isi dilakukan oleh ahli materi dalam bidang Pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Validator materi pada media pembelajaran Shuffle and Recall Card ini adalah Ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd., yang berperan sebagai ahli materi dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dari proses validasi materi terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh

melalui angket penilaian yang diberikan kepada validator, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan yang disampaikan oleh validator melalui angket. Berikut disajikan paparan data hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran Shuffle and Recall Card. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi pembelajaran ini oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid
2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan	5	5	100	Sangat Valid
3	Materi yang disampaikan memiliki konsep yang benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi	4	5	80	Valid
4	Penjelasan dalam materi disusun secara logis dan sesuai dengan kaidah keilmuan	5	5	100	Sangat Valid
5	Contoh yang diberikan dalam materi sesuai dengan konsep yang dijelaskan	5	5	100	Sangat Valid

6	Materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	4	5	80	Valid
7	Contoh dan ilustrasi dalam materi relevan dengan kondisi nyata di lingkungan peserta didik	4	5	80	Valid
8	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
9	Penggunaan istilah dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		42	45	93,33	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.4, diperoleh total skor sebesar 42 dari skor maksimum 45. Persentase tingkat kevalidan dihitung menggunakan rumus:

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

$$P = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$P = 93,33\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media Shuffle and Recall Card memperoleh persentase kevalidan sebesar 93,33%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kompetensi dasar, memiliki konsep yang benar, kontekstual dengan kehidupan peserta didik, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Dengan demikian, media Shuffle and Recall Card dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah divalidasi berdasarkan skala likert, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak, dan mendapatkan komentar baik dari validator. Berikut ini komentar dan saran dari ahli media:

Tabel 4.5 komentar dan saran ahli materi

Nama validator	Kritik dan Saran
Ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd.	• Penambahan alasan penerapan ajaran islam di perang padri • sertakan sumber dari setiap materi • latar belakang perang diletakkan di awal dalam perang diponegoro • pemilihan kata/kalimat yang sesuai/baku

b. Revisi produk

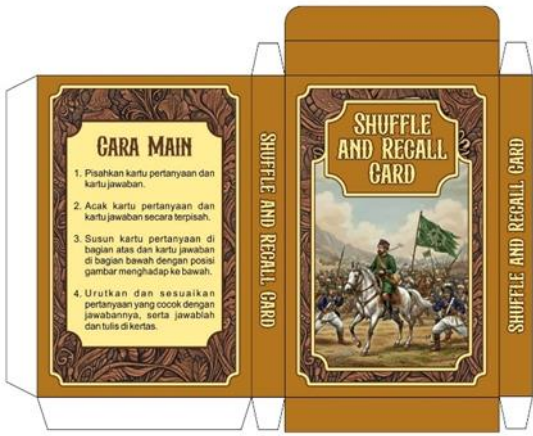
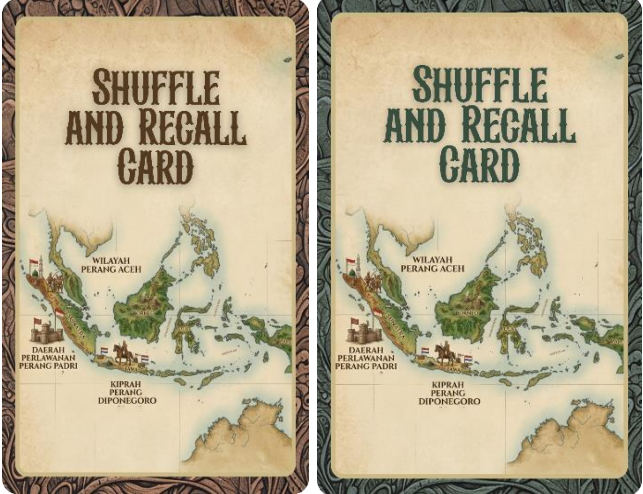
Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran ips terhadap media shuffle and recall yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang ditulis oleh para validator terhadap media flashcard yang dikembangkan antara lain:

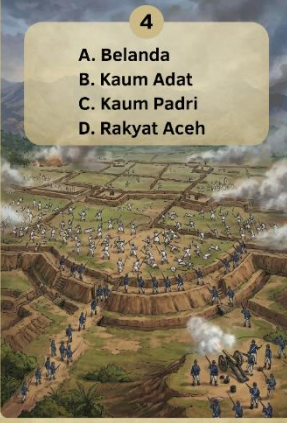
1) Validasi Ahli Media

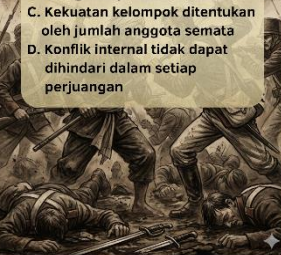
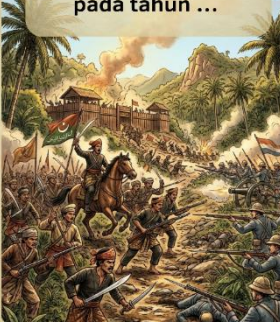
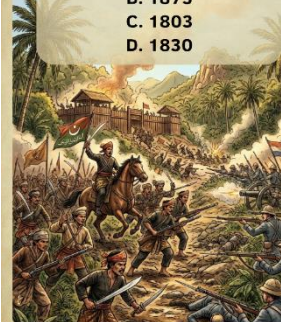
Desain media pembelajaran mengalami revisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli media agar tampilan dan fungsi media menjadi lebih optimal. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan pemilihan warna yang lebih harmonis, penyederhanaan tampilan agar lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, elemen visual pada media juga diperbaiki agar

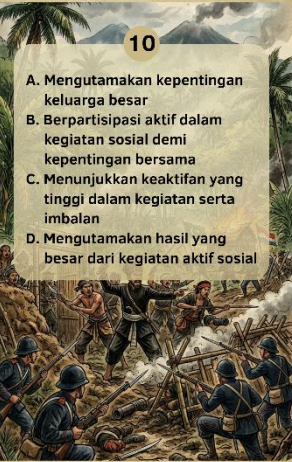
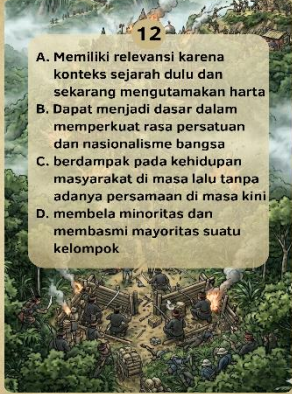
lebih jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan perbaikan sesuai arahan dosen ahli media, desain media pembelajaran dinyatakan layak dan telah memperoleh persetujuan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

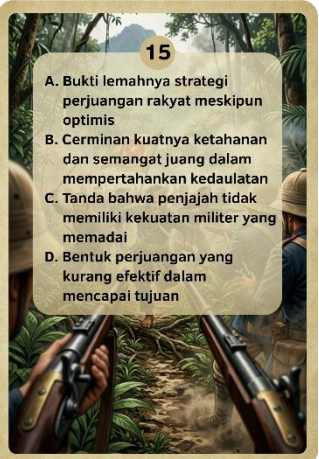
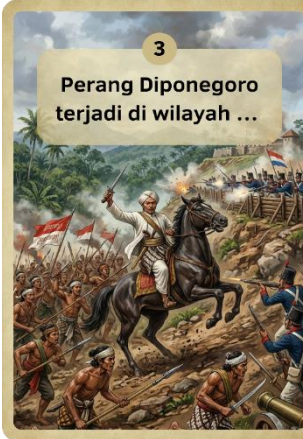
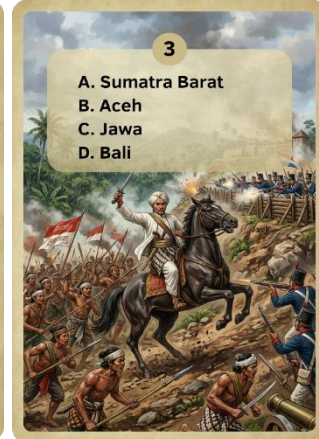
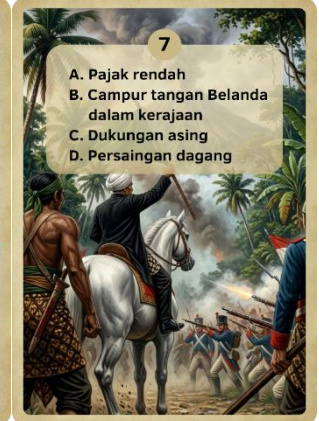
4.6 Revisi Desain Pembuatan Media Shuffle and Recall Card

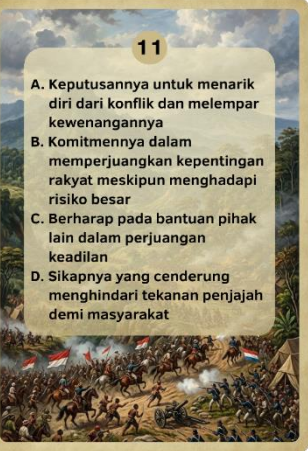
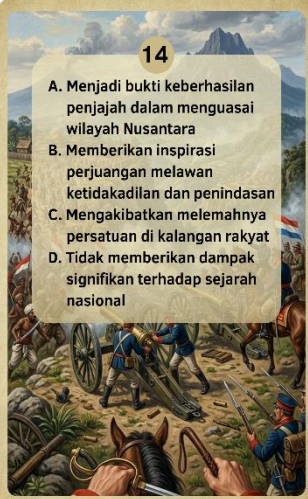
No	Keterangan	Gambar
1	Kemasan dan petunjuk permainan	
2	Cover depan kartu soal (warna coklat) dan jawaban (warna biru)	

3	Materi perang padri Soal dan pilihan ganda no. 1,4,5,9 dan 13	1 Tokoh utama dalam Perang Padri adalah... 	1 A. Teuku Umar B. Pangeran Diponegoro C. Tuanku Imam Bonjol D. Cut Nyak Dhien 
		4 Benteng Bonjol merupakan benteng pertahanan dari... 	4 A. Belanda B. Kaum Adat C. Kaum Padri D. Rakyat Aceh 
		5 Penyebab utama Perang Padri adalah... 	5 A. Perebutan wilayah B. Perbedaan antara Kaum Padri dan Kaum Adat C. Persaingan dagang D. Campur tangan Inggris 

		9 Nilai persatuan yang dapat diteladani dari Perang Padri ditunjukkan dengan...  9 A. Menguatnya perbedaan pandangan antar kelompok B. Terbangunnya kerja sama antargolongan dalam menghadapi ancaman bersama C. Adanya dominasi satu kelompok yang kuat terhadap kelompok adat D. Munculnya sikap saling mempertahankan antar kelompok 
		13 Persatuan dalam Perang Padri memberikan pelajaran bahwa...  13 A. Perbedaan prinsip harus dipertahankan untuk menjaga identitas kelompok B. Kesamaan tujuan lebih penting daripada perbedaan dalam menghadapi ancaman luar C. Kekuatan kelompok ditentukan oleh jumlah anggota semata D. Konflik internal tidak dapat dihindari dalam setiap perjuangan 
4	Materi perang aceh Soal dan pilihan ganda no. 2,6,10,12 dan 15	2 Perang Aceh dimulai pada tahun ...  2 A. 1825 B. 1873 C. 1803 D. 1830 

		6 Latar belakang terjadinya Perang Aceh adalah ... 	6 A. Konflik antar kerajaan B. Ambisi Belanda menguasai wilayah strategis Aceh C. Perselisihan antar ulama D. Perebutan tahta 
		10 Contoh penerapan semangat perjuangan rakyat Aceh dalam kehidupan sehari-hari adalah ... 	10 A. Mengutamakan kepentingan keluarga besar B. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial demi kepentingan bersama C. Menunjukkan keaktifan yang tinggi dalam kegiatan serta imbalan D. Mengutamakan hasil yang besar dari kegiatan aktif sosial 
		12 Keterkaitan Perang Aceh dengan kondisi masa kini adalah ... 	12 A. Memiliki relevansi karena konteks sejarah dulu dan sekarang mengutamakan harta B. Dapat menjadi dasar dalam memperkuat rasa persatuan dan nasionalisme bangsa C. berdampak pada kehidupan masyarakat di masa lalu tanpa adanya persamaan di masa kini D. membela minoritas dan membasmi mayoritas suatu kelompok 

		15 Perlawanan rakyat Aceh yang berlangsung lama menunjukkan bahwa...  15 A. Bukti lemahnya strategi perjuangan rakyat meskipun optimis B. Cerminan kuatnya ketahanan dan semangat juang dalam mempertahankan kedaulatan C. Tanda bahwa penjajah tidak memiliki kekuatan militer yang memadai D. Bentuk perjuangan yang kurang efektif dalam mencapai tujuan 	
4	Materi perang diponegoro Soal dan pilihan ganda no. 3,7,8,11 dan 14	3 Perang Diponegoro terjadi di wilayah ...  3 A. Sumatra Barat B. Aceh C. Jawa D. Bali 	
		7 Perang Diponegoro dipicu oleh ...  7 A. Pajak rendah B. Campur tangan Belanda dalam kerajaan C. Dukungan asing D. Persaingan dagang 	

		8 Politik divide et impera yang dilakukan Belanda bertujuan untuk ... 	8 A. Menyatukan rakyat B. Memecah belah kekuatan lawan C. Meningkatkan kesejahteraan D. Membantu kerajaan 
		11 Sikap tanggung jawab yang dapat diteladani dari Pangeran Diponegoro adalah ... 	11 A. Keputusannya untuk menarik diri dari konflik dan melempar kewenangannya B. Komitmennya dalam memperjuangkan kepentingan rakyat meskipun menghadapi risiko besar C. Berharap pada bantuan pihak lain dalam perjuangan keadilan D. Sikapnya yang cenderung menghindari tekanan penjajah demi masyarakat 
		14 Makna penting Perang Diponegoro bagi bangsa Indonesia adalah ... 	14 A. Menjadi bukti keberhasilan penjajah dalam menguasai wilayah Nusantara B. Memberikan inspirasi perjuangan melawan ketidakadilan dan penindasan C. Mengakibatkan melemahnya persatuan di kalangan rakyat D. Tidak memberikan dampak signifikan terhadap sejarah nasional 

2) Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan penilaian materi shuffle and recall card oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya

penambahan materi dan sumber dari materi tersebut. Berikut hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli materi:

4.7 Revisi Ahli Materi Media Shuffle and Recall Card

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	MATERI PEMBELAJARAN • Perang Padri Perang Padri (1803-1838) adalah konflik yang terjadi di Minangkabau, Sumatra Barat, antara Kaum Padri dan Kaum Adat, yang kemudian berkembang menjadi perlawanan terhadap penjajahan Belanda. Kaum Padri adalah kelompok reformis Islam yang ingin menerapkan ajaran Islam secara ketat dan menentang kebiasaan adat seperti perjudian, zina, minum keras. Gerakan ini dipimpin oleh ulama-ulama seperti Tuanku Imam Bonjol, Tuanku Nan Rencoh, dan Tuanku Tambusai. Sementara itu, Kaum Adat menolak perubahan yang ingin diterapkan oleh Kaum Padri karena dianggap mengancam tradisi mereka. Konflik antara kedua kelompok ini semakin membesar hingga Kaum Adat meminta bantuan Belanda pada tahun 1821. Belanda kemudian masuk ke Minangkabau dan memanfaatkan perpecahan ini untuk memperluas pengaruhnya. Sasar Belanda dalam perang ini meliputi kerja sama dengan Kaum Adat, membangun benteng pertahanan seperti Fort de Kock di Bukittinggi, serta melakukan serangan langsung ke basis pertahanan Kaum Padri. Pada tahun 1825, Belanda menawarkan perjanjian damai karena mereka juga tengah menghadapi Perang Diponegoro di Jawa. Namun, setelah perang di Jawa berakhir, Belanda kembali melancarkan serangan besar terhadap Kaum Padri mulai tahun 1831. Di sisi lain, Kaum Padri menerapkan strategi perang gerilya di daerah pegunungan dan membangun benteng pertahanan seperti Benteng Bonjol. Menyadari bahwa Belanda adalah musuh bersama, pada tahun 1833, Kaum Padri dan Kaum Adat akhirnya beratu untuk melawan penjajah. Namun, Belanda terus memperkuat serangannya hingga akhirnya Benteng Bonjol jatuh pada tahun 1837. Tuanku Imam Bonjol ditangkap dan diasingkan ke Cianjur, lalu dipindahkan ke Manado hingga wafat di Manado pada tahun 1864. Dengan jatuhnya Benteng Bonjol, Perang Padri berakhir pada tahun 1838, dan Minangkabau sepenuhnya dikuasai oleh Belanda. Perang ini menjadi salah satu perlawanan besar terhadap kolonialisme dan menunjukkan bahwa persatuan adalah kunci dalam menghadapi penjajahan. Peristiwa Perang Padri mengajarkan pentingnya menyikapi perbedaan pendapat dengan bijak dan tidak menimbulkan konflik berkepanjangan. Dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik sering menghadapi perbedaan pendapat, misalnya dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, sikap saling menghargai dan mencari solusi bersama sangat penting agar tidak terjadi perpecahan. Selain itu, persatuan antara Kaum Padri dan Kaum Adat dalam melawan Belanda dapat dijadikan contoh bahwa kerja sama akan lebih kuat jika dilakukan untuk tujuan bersama, seperti saat siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok di sekolah. • Perang Aceh Perang Aceh (1873-1912) adalah perjuangan rakyat Kesultanan Aceh terhadap penjajahan Belanda yang berlangsung selama hampir empat dekade. Kaum Aceh yang terlibat dalam perang ini terdiri dari para ulama, bangsawan (ulehbalak), serta rakyat biasa yang berusaha mempertahankan kedaulatan Aceh. Para pemimpin perlawanan, seperti Teuku Umar, Cut Nyak Dhien, dan Teuku Cik di Tiro, memainkan peran penting dalam memimpin pasukan Aceh melawan Belanda.	MATERI PEMBELAJARAN • Perang Padri Perang Padri (1803-1838) adalah konflik yang terjadi di Minangkabau, Sumatra Barat, antara Kaum Padri dan Kaum Adat, yang kemudian berkembang menjadi perlawanan terhadap penjajahan Belanda. Kaum Padri adalah kelompok reformis Islam yang ingin menerapkan ajaran Islam secara ketat dan menentang kebiasaan adat seperti perjudian, zina, minum keras. Gerakan Padri muncul setelah tiga ulama Minangkabau pulang dari Mekkah, sekitar tahun 1803. Mereka terpengaruh oleh pemikiran Islam yang lebih murni dan ketat, sehingga mereka ingin melakukan reformasi tersebut dengan tujuan memperbaiki praktik Islam yang dianggap sudah "mencemring" (Ilmu et al., 2022). Gerakan ini dipimpin oleh ulama-ulama seperti Tuanku Imam Bonjol, Tuanku Nan Rencoh, dan Tuanku Tambusai. Sementara itu, Kaum Adat menolak perubahan yang ingin diterapkan oleh Kaum Padri karena dianggap mengancam tradisi mereka. Perang Padri bermula sebagai konflik internal antara dua kelompok yang memiliki pandangan berbeda mengenai Islam dan adat di Minangkabau. Kaum Padri yang dipimpin oleh Tuanku Imam Bonjol berusaha menerapkan ajaran Islam secara ketat dan menolak segala bentuk praktik yang dianggap bertentangan dengan syariat. Sementara itu, Kaum Adat mempertahankan praktik tradisional mereka yang telah lama menjadi bagian dari kehidupan sosial dan politik di Minangkabau. Konflik antara kedua kelompok ini dari kehidupan sosial dan politik di Minangkabau dan memanfaatkan perpecahan ini untuk memperluas pengaruhnya. Sasar Belanda dalam perang ini meliputi kerja sama dengan Kaum Adat, membangun benteng pertahanan seperti Fort de Kock di Bukittinggi, serta melakukan serangan langsung ke basis pertahanan Kaum Padri. Pada tahun 1825, Belanda menawarkan perjanjian damai karena mereka juga tengah menghadapi Perang Diponegoro di Jawa. Namun, setelah perang di Jawa berakhir, Belanda kembali melancarkan serangan besar terhadap Kaum Padri mulai tahun 1831. Di sisi lain, Kaum Padri menerapkan strategi perang gerilya di daerah pegunungan dan membangun benteng pertahanan seperti Benteng Bonjol. Menyadari bahwa Belanda adalah musuh bersama, pada tahun 1833, Kaum Padri dan Kaum Adat akhirnya beratu untuk melawan penjajah. Namun, Belanda terus memperkuat serangannya hingga akhirnya Benteng Bonjol jatuh pada tahun 1837. Tuanku Imam Bonjol ditangkap dan diasingkan ke Cianjur, lalu dipindahkan ke Manado hingga wafat di Manado pada tahun 1864. Dengan jatuhnya Benteng Bonjol, Perang Padri berakhir pada tahun 1838, dan Minangkabau sepenuhnya dikuasai oleh Belanda. Perang ini menjadi salah satu perlawanan besar terhadap kolonialisme dan menunjukkan bahwa persatuan adalah kunci dalam menghadapi penjajahan. Peristiwa Perang Padri mengajarkan pentingnya menyikapi perbedaan pendapat dengan bijak dan tidak menimbulkan konflik berkepanjangan. Dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik sering menghadapi perbedaan pendapat, misalnya dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, sikap saling menghargai dan mencari solusi bersama sangat penting agar tidak terjadi perpecahan. Selain itu, persatuan antara Kaum Padri dan Kaum Adat dalam melawan Belanda dapat dijadikan contoh bahwa kerja sama akan lebih kuat jika dilakukan untuk tujuan bersama, seperti saat siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok di sekolah. Sumber referensi: Ilmu, J., Dan, P., Ratna, D., Pohan, S., & Lubis, M. (2022). <i>Mind</i> 2(2), 45-53.
2	Latar belakang perang ini berawal dari ambisi Belanda untuk menguasai Aceh karena letaknya yang strategis di Selat Malaka dan kelayan sumber daya yang dimilikinya. Kesultanan Aceh tetap menjalin hubungan diplomatik dengan negara asing seperti Turki, Italia, dan Amerika Serikat, yang membuat Belanda merasa terancam. Pada tahun 1824, melalui Perjanjian London, Inggris menyerahkan kendali atas Sumatra kepada Belanda, termasuk Aceh. Ketika Belanda mengulurkan ultimatum agar Aceh tunduk pada mereka dan ultimatum tersebut ditolak, perang pun pecah pada tahun 1873. Dalam menghadapi perlawanan Aceh, Belanda menerapkan berbagai strategi, seperti serangan militer besar-besaran, politik divide et impera (pecah belah) dengan mendekati ulelebalak untuk membelakangi pengaruh ulama, serta membangun benteng pertahanan melalui Politik Konsentrasi. Selain itu, Belanda juga menggunakan Snouck Hurgronje sebagai penasihat untuk memahami budaya dan agama Islam di Aceh guna mencari celah dalam meniadakan perlawanan rakyat. Sebaliknya, rakyat Aceh mengandalkan strategi perang gerilya dengan memanfaatkan medan hutan dan pegunungan untuk menyerang Belanda secara tiba-tiba. Para ulama mengorganisir jihad fi sabilillah untuk membaratkan semangat rakyat dalam berperang. Salah satu strategi yang terkenal adalah penyusupan dan penyisipan yang dilakukan oleh Teuku Umar, di mana ia berputra-putra mereka kepada Belanda untuk mendapatkan perizinan sebelum kembali melawan mereka. Perang ini melibatkan banyak tokoh penting dari kedua belah pihak. Dari pihak Aceh, Sultan Mahmud Syah memimpin Kesultanan Aceh pada awal perang, diikuti oleh para pejuang seperti Teuku Umar, Cut Nyak Dhien, Teuku Cik di Tiro, dan Cut Meutia yang terus melawan penjajah hingga akhir hayat mereka. Dari pihak Belanda, Jenderal Kohler memimpin serangan pertama ke Aceh tetapi tewas dalam pertempuran. Van Swieten kemudian memimpin serangan berikutnya dan berhasil merebut ibu kota Aceh. Belanda juga menggunakan Snouck Hurgronje sebagai penasihat strategis dan J.B. van Heutsz sebagai gubernur militer yang menerapkan taktik brutal untuk menaklukkan Aceh. Perlawanan rakyat Aceh terus berlangsung meskipun Kesultanan Aceh semakin melemah. Pada tahun 1899, Teuku Umar gugur dalam pertempuran, sementara Cut Nyak Dhien ditangkap pada tahun 1905 dan diasingkan ke Sumedang, Jawa Barat. Cut Meutia juga gugur pada tahun 1910. Meskipun Belanda secara resmi mengklaim kemenangan mereka pada tahun 1904, perlawanan sporadis rakyat Aceh masih berlangsung hingga tahun 1912. Dengan demikian, meskipun akhirnya takluk, perang ini menunjukkan kegigihan dan semangat juang rakyat Aceh dalam mempertahankan kedaulatan mereka dari penjajahan Belanda. • Perang Diponegoro Perang Diponegoro (1825-1830) adalah perlawanan besar yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda di Jawa. Kaum Diponegoro yang terlibat dalam perang ini terdiri dari para bangsawan, ulama, dan rakyat Jawa yang tidak puas dengan pemerintahan kolonial Belanda. Pangeran Diponegoro, yang merasa kecewa dengan Kesultanan Yogyakarta yang tunduk pada Belanda, mendapatkan dukungan luas dari rakyat dan para pemimpin agama yang melihat perang sebagai perjuangan suci (perang-sabil). Latar belakang perang ini berawal dari kekecewaan Pangeran Diponegoro terhadap campur tangan Belanda dalam urusan Kesultanan Yogyakarta. Belanda mulai menerapkan	• Perang Aceh Latar belakang Perang Aceh berawal dari ambisi Belanda untuk menguasai wilayah Aceh yang memiliki posisi strategis di Selat Malaka serta kaya akan sumber daya alam. Kesultanan Aceh juga menjalin hubungan diplomatik dengan berbagai negara asing seperti Turki, Italia, dan Amerika Serikat, yang semakin menimbulkan kekhawatiran Belanda. Situasi semakin memanas setelah adanya Perjanjian London (1824) yang memberikan kebebasan bagi Belanda untuk memperluas kekuasaannya di Sumatra. Ketika Belanda mengulurkan ultimatum agar Aceh tunduk, namun ditolak oleh Sultan Mahmud Syah, maka pada tahun 1873 pecahlah perang antara kedua pihak. Perang Aceh (1873-1912) merupakan perlawanan panjang rakyat Aceh terhadap penjajahan Belanda yang berlangsung hampir empat dekade dan melibatkan seluruh elemen masyarakat Aceh dalam mempertahankan kedaulatan wilayahnya (Siahaan et al., 2021). Perang Aceh diawali dengan serangan pertama (1873-1874) yang dipimpin oleh Mayor Jenderal J.H.R. Kohler. Pasukan Belanda mendarat di Pantai Cermin (Ulee Lheue) pada 5 April 1873 dengan kekuatan sekitar 1.000 tentara. Namun, perlawanan sengit dari rakyat Aceh yang dipimpin oleh para ulama dan bangsawan berhasil menggagalkan serangan tersebut. Dalam waktu sekitar 18 hari, pasukan Belanda mengalami kekalahan besar dan terpaksa mundur kembali ke kapal mereka. Bahkan, Jenderal Kohler tewas dalam pertempuran, yang menjadi pukulan telak bagi Belanda. Kemenangan ini menunjukkan besarnya pertahanan rakyat Aceh serta semangat jihad yang menjadi dasar perjuangan mereka. Kegagalan pada serangan pertama tidak membuat Belanda menyerah. Mereka kemudian melancarkan serangan kedua (1874-1880) di bawah pimpinan Jenderal Jan van Swieten. Dalam serangan ini, Belanda berhasil menduduki ibu kota Kesultanan Aceh dan menguasai istana. Namun, keberhasilan tersebut tidak sepenuhnya berarti kemenangan, karena pasukan Aceh telah meninggalkan pusat kerajaan dan beralih menggunakan strategi perang gerilya. Perlawanan tetap berlanjut di bawah pimpinan tokoh-tokoh seperti Tuanku Muhammad Dawood, sehingga Belanda tetap mengalami kesulitan dalam menaklukkan Aceh secara menyeluruh. Dalam menghadapi perlawanan rakyat Aceh yang terus berlanjut, Belanda kemudian menerapkan berbagai strategi, seperti politik divide et impera (adu domba), memperkuat benteng pertahanan melalui Politik Konsentrasi, serta memanfaatkan para Snouck Hurgronje sebagai penasihat untuk memahami kondisi sosial dan keagamaan masyarakat Aceh. Di sisi lain, rakyat Aceh menggunakan taktik perang gerilya strategi perang yang dilakukan secara tidak langsung oleh kelompok kecil pasukan dengan cara menyerang secara tiba-tiba, kemudian segera menghilang atau berpindah tempat dengan memanfaatkan kondisi geografis berupa hutan dan pegunungan. Semangat jihad fi sabilillah yang dikobarkan oleh para ulama menjadi faktor penting dalam menjaga semangat juang rakyat. Salah satu strategi yang terkenal adalah taktik penyusupan yang dilakukan oleh Teuku Umar, yang berputra-putra bekerja sama dengan Belanda untuk memperoleh senjata sebelum kembali melawan mereka. Perang Aceh melibatkan banyak tokoh penting dari kedua belah pihak. Dari pihak Aceh, terdapat Sultan Mahmud Syah, Teuku Umar, Cut Nyak Dhien, Teuku Cik di Tiro, dan Cut Meutia yang memimpin perlawanan dengan gigih. Sementara dari pihak Belanda, tokoh seperti Jenderal Kohler, Van Swieten, Snouck Hurgronje, dan J.B. van Heutsz berperan

3	9. Nilai persatuan yang dapat diteladani dari Perang Padri ditunjukkan dengan ... A. Konflik antar kelompok ok B. Persatuan Kaum Padri dan Kaum Adat C. Kerja sama dengan Belanda D. Sikap acuh 10. Contoh penerapan semangat perjuangan rakyat Aceh dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. Menghindari kerja sama B. Ikut kegiatan gotong royong C. Bersikap egois D. Tidak peduli lingkungan 11. Sikap tanggung jawab yang dapat diteladani dari Pangeran Diponegoro adalah ... A. Menyerah pada keadaan B. Menyelesaikan tugas dengan baik C. Menghindari kewajiban D. Bergantung pada orang lain 12. Keterkaitan Perang Aceh dengan kondisi masa kini adalah ... A. Tidak ada hubungan B. Menumbuhkan semangat nasionalisme C. Menambah konflik D. Menghilangkan budaya 13. Persatuan dalam Perang Padri memberikan pelajaran bahwa ... A. Perbedaan harus dipertahankan B. Persatuan penting melawan penjajah C. Belanda lebih kuat D. Perang tidak dapat dihentikan 14. Makna penting Perang Diponegoro bagi bangsa Indonesia adalah ... A. Memperkuat Belanda B. Simbol perlawanan terhadap penjajahan C. Memecah persatuan D. Menghilangkan budaya 15. Perlawanan rakyat Aceh yang berlangsung lama menunjukkan bahwa ... A. Rakyat mudah menyerah B. Semangat juang rakyat sangat tinggi C. Belanda tidak kuat D. Perjuangan tidak penting	9. Nilai persatuan yang dapat diteladani dari Perang Padri ditunjukkan dengan ... A. Mengutamakan perbedaan pandangan antar kelompok B. Terbangunnya kerja sama antargolongan dalam menghadapi ancaman bersama C. Adanya dominasi satu kelompok yang kuat terhadap kelompok adat D. Munculnya sikap saling mempertahankan antar kelompok 10. Contoh penerapan semangat perjuangan rakyat Aceh dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. Mengutamakan kepentingan keluarga besar B. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial demi kepentingan bersama C. Menunjukkan keaktifan yang tinggi dalam kegiatan serta imbalan D. Mengutamakan hasil yang besar dari kegiatan aktif sosial 11. Sikap tanggung jawab yang dapat diteladani dari Pangeran Diponegoro adalah ... A. Keputusannya untuk menarik diri dari konflik dan melepas kewenangannya B. Komitmennya dalam memperjuangkan kepentingan rakyat meskipun menghadapi risiko besar C. Berharap pada bantuan pihak lain dalam perjuangan keadilan D. Sikapnya yang cenderung menghindari tekanan penjajah demi masyarakat 12. Analisis Keterkaitan nilai perjuangan dari Perang Aceh dengan kondisi masa kini adalah ... A. Memiliki relevansi karena konteks sejarah dulu dan sekarang mengutamakan harta B. Dapat menjadi dasar dalam memperkuat rasa persatuan dan nasionalisme bangsa C. berdampak pada kehidupan masyarakat di masa lalu tanpa adanya persamaan di masa kini D. membela minoritas dan membasmikan mayoritas suatu kelompok 13. Persatuan dalam Perang Padri memberikan pelajaran bahwa ... A. Perbedaan prinsip harus dipertahankan untuk menjaga identitas kelompok B. Kesamaan tujuan lebih penting daripada perbedaan dalam menghadapi ancaman luar C. Kekuatan kelompok ditentukan oleh jumlah anggota semata D. Konflik internal tidak dapat dihindari dalam setiap perjuangan 14. Makna penting Perang Diponegoro bagi bangsa Indonesia adalah ... A. Menjadi bukti keberhasilan penjajah dalam menguasai wilayah Nusantara B. Memberikan inspirasi perjuangan melawan ketidakadilan dan penindasan C. Mengakibatkan melemahnya persatuan di kalangan rakyat D. Tidak memberikan dampak signifikan terhadap sejarah nasional 15. Perlawanan rakyat Aceh yang berlangsung lama menunjukkan bahwa ... A. Bukti lemahnya strategi perjuangan rakyat meskipun optimis B. Cermatan kuatnya ketahanan dan semangat juang dalam mempertahankan kedaulatan C. Tanda bahwa penjajah tidak memiliki kekuatan militer yang memadai D. Bentuk perjuangan yang kurang efektif dalam mencapai tujuan
---	---	--

B. Analisis Data

1. Uji validitas Instrumen Soal

Tabel 4.8 Tabel Uji Validitas Instrumen soal

No. Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kriteria	Keterangan
1	0,124	< 0,30	Tidak Valid
2	0,324	≥ 0,30	Valid
3	0,203	< 0,30	Tidak Valid
4	0,347	≥ 0,30	Valid
5	0,325	≥ 0,30	Valid
6	0,389	≥ 0,30	Valid
7	0,499	≥ 0,30	Valid
8	0,842	≥ 0,30	Valid
9	0,399	≥ 0,30	Valid
10	0,477	≥ 0,30	Valid

11	0,717	$\geq 0,30$	Valid
12	0,632	$\geq 0,30$	Valid
13	0,448	$\geq 0,30$	Valid
14	0,555	$\geq 0,30$	Valid
15	0,735	$\geq 0,30$	Valid

Keterangan: Item dinyatakan valid apabila nilai Corrected Item-Total Correlation $\geq 0,30$.

Tabel 4.9 Ringkasan Uji Validitas

Kategori	Jumlah Item
Valid	13
Tidak Valid	2
Total	15

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* (CITC), diperoleh 13 butir soal yang memenuhi kriteria validitas dengan nilai CITC $\geq 0,30$ dan 2 butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas yaitu soal nomor 1 dan nomor 3. Dengan demikian, sebagian besar butir soal telah mampu mengukur konstruk yang sama dengan instrumen secara keseluruhan.

2. uji reliabilitas instrumen

Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0,855	13	Reliabel Tinggi

Tabel 4.11 Kriteria Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Interpretasi
$> 0,90$	Sangat Tinggi

0,80–0,90	Tinggi
0,70–0,79	Reliabel
0,60–0,69	Cukup
< 0,60	Rendah

Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 13 butir soal yang memenuhi kriteria validitas dan 2 butir soal yang tidak valid, yaitu soal nomor 1 dan 3. Kedua butir soal tersebut kemudian dieliminasi dari instrumen penelitian. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas ulang terhadap 13 butir soal valid dan diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,855. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Tabel 4.11 Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Variabel (n=23)	Mean $\pm$ SD (standart devisiasi)	Min–Maks
Pretest	55,18 $\pm$ 23,27	23,08–92,31
Posttest	73,83 $\pm$ 18,47	38,46–100,00

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 55,18 $\pm$ 23,27, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 73,83 $\pm$ 18,47. Secara deskriptif terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,65 poin setelah penggunaan media Shuffle and Recall Card.

3. Uji prasyarat

a. uji normalitas

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Shapiro-Wilk Statistic	p-value
Pretest	0,929	0,104
Posttest	0,944	0,222

Kriteria: Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,104 dan posttest sebesar 0,222. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal.

4. Uji hipotesis

a. uji t (paired sample t-test)

Tabel 4.13 Hasil Uji Paired Sample t-test

Variabel		Mean (SD)	
Pretest		55,18 (23,27)	
Posttest		73,83 (18,47)	
Selisih Rerata	t	df	Sig. (2-tailed)
18,64	-4,506	22	<0,001

Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$ ($p < 0,05$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Shuffle and Recall Card berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

b. uji N-Gain

Tabel 4.14 Hasil Analisis N-Gain

Variabel	Minimum	Maksimum	Mean $\pm$ SD	Kategori
N-Gain	-0,33	1,00	0,43 $\pm$ 0,41	Sedang

Tabel 4.15 Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g \geq 0,70$	Tinggi

Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar $0,43 \pm 0,41$. Berdasarkan klasifikasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media Shuffle and Recall Card efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kategori sedang.

4. Implementasi (implementasi)

Media yang telah direvisi kemudian diuji coba pada siswa MTs Almaarif 02 Singosari menggunakan desain One Group Pretest–Posttest. Sebelum pembelajaran, siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan awal terhadap materi IPS sejarah. Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media Shuffle and Recall Card, kemudian siswa diberikan posttest.

Dalam proses implementasi dalam penelitian ini ada beberapa tahap yang memang penting untuk mengetahui bagaimana proses implementasi yang sudah dilakukan sampai ke tahap evaluasi. Proses implementasi ada beberapa tahap sebagai berikut :

a. Uji validitas butir soal

Pada tahap awal, dilakukan uji validitas butir soal pada satu kelas yang tidak menjadi subjek penelitian. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal sehingga hanya soal yang memenuhi kriteria valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian pada tahap pretest dan posttest.

b. Pretest

Setelah instrumen dinyatakan valid, peserta didik pada kelas eksperimen diberikan pretest menggunakan soal yang telah melalui uji validitas. Pretest dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

c. Penerapan media pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan media yang telah dikembangkan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik mengikuti kegiatan belajar dengan memanfaatkan media sebagai sarana untuk memahami materi yang dipelajari.

d. Posttest

Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama, yaitu soal yang telah dinyatakan valid. Posttest bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, sehingga hasilnya dapat dibandingkan dengan nilai pretest untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan skor posttest dibandingkan pretest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media mampu membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Aktivitas mengacak kartu dan mengingat kembali isi kartu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar, berdiskusi dengan teman, serta berulang kali melakukan proses recall.

Temuan ini sejalan dengan teori active learning yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dapat memperkuat pemrosesan informasi dan kemampuan memori. Selain itu, penelitian LaDage dkk. menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang nyata dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan siswa. Dengan demikian,

media Shuffle and Recall Card terbukti efektif menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan menyenangkan.

5. Tahap evaluation (Evaluasi Efektifitas Media)

Evaluasi dilakukan terhadap hasil belajar dan kemampuan siswa setelah penggunaan media. Analisis data menggunakan perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori sedang/tinggi (sesuaikan dengan hasil penelitian Anda). Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya meningkatkan hasil belajar sesaat, tetapi juga membantu siswa mempertahankan informasi dalam jangka waktu tertentu.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan sekaligus melakukan penyempurnaan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

a. Validasi ahli materi

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran.

b. Validasi ahli media

Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media untuk menilai kualitas tampilan, desain, tata letak, kemudahan penggunaan, keterbacaan, serta aspek teknis media pembelajaran. Penilaian dari ahli media bertujuan

untuk memastikan media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Saran validator

Selain memberikan penilaian, validator ahli materi dan ahli media juga memberikan saran serta masukan terhadap produk yang dikembangkan. Saran tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam memperbaiki kekurangan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan kualitas media.

d. Revisi produk

Berdasarkan hasil validasi serta saran yang diberikan oleh para validator, peneliti melakukan revisi terhadap produk. Revisi dilakukan pada aspek materi maupun media sesuai dengan rekomendasi yang diberikan sehingga produk menjadi lebih layak sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

e. Temuan saat implementasi

Tahap terakhir dilakukan dengan mengevaluasi temuan yang diperoleh selama implementasi media di kelas eksperimen. Temuan tersebut meliputi respons peserta didik, kendala yang dihadapi selama penggunaan media, serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menilai kualitas akhir produk dan memberikan rekomendasi bagi pengembangan media pada penelitian selanjutnya.

Keberhasilan media dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, penggunaan visual dan aktivitas permainan membantu

memperjelas konsep IPS yang sebelumnya dianggap abstrak. Kedua, proses recall berulang memperkuat jejak memori siswa sehingga informasi lebih mudah diingat kembali. Ketiga, suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media kartu edukatif efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki kontribusi baru karena secara khusus menekankan pada peningkatan kemampuan jangka panjang dalam pembelajaran IPS sejarah melalui mekanisme shuffle dan recall.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Shuffle and Recall Card sebagai inovasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pembahasan hasil penelitian disusun sesuai dengan alur model tersebut sehingga menunjukkan keterkaitan antara proses pengembangan media, validitas produk, dan efektivitasnya terhadap kemampuan belajar siswa.

1. Analisi Hasil Pengembangan Media Shuffle and Recall Card

Wujud akhir dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Shuffle and Recall Card sebagai inovasi pembelajaran IPS. Pengembangan media ini bertujuan untuk menyediakan sarana pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mempertahankan informasi yang telah dipelajari sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Pengembangan media Shuffle and Recall Card didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lapangan yang menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik masih terbatas. Oleh karena itu, media ini dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Pengembangan media Shuffle and Recall Card

didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lapangan yang menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik masih terbatas. Oleh karena itu, media ini dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer dari kutipan hesti dkk yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual dan aktivitas belajar aktif dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran⁴¹. Kehadiran media Shuffle and Recall Card diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik dalam mempertahankan informasi yang telah dipelajari. Adapun prosedur pengembangan media ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

- a. Tahap pra-pengembangan dilakukan melalui analisis kebutuhan dan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan media pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.
- b. Tahap pengembangan dilakukan dengan merancang dan menyusun media pembelajaran Shuffle and Recall Card sebagai inovasi pembelajaran IPS yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- c. Tahap uji coba produk dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli dan guru mata pelajaran IPS untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan.

⁴¹ Hesti Novita Sari, Ilmawati Fahmi Imron, and Alfi Laila, "Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi" 9, no. 3 (2023): 1270–78, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>.

- d. Tahap revisi produk dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para validator guna menyempurnakan media pembelajaran. Apabila media Shuffle and Recall Card telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan, maka produk tidak memerlukan revisi lebih lanjut dan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah melalui seluruh prosedur pengembangan media pembelajaran, dihasilkan media Shuffle and Recall Card yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Materi yang disajikan dalam media ini mencakup sejarah Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator yang telah ditetapkan. Penyajian materi dalam media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah perjuangan bangsa Indonesia secara lebih efektif.

Peneliti memilih mengembangkan media Shuffle and Recall Card karena media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengingat, mencocokkan, dan mengulang informasi yang telah dipelajari. Peneliti memilih mengembangkan media Shuffle and Recall Card karena media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengingat, mencocokkan, dan mengulang informasi yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun

pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar⁴². Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dapat membangun pemahamannya sendiri terhadap materi sejarah yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media Shuffle and Recall Card dirancang untuk membantu peserta didik mempertahankan informasi mengenai Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap materi IPS.

Media pembelajaran Shuffle and Recall Card ini dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi IPS yang disampaikan oleh guru, khususnya materi Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro. Selain itu, media ini dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, baik dengan maupun tanpa pendampingan guru, karena telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas. Dengan demikian, peserta didik dapat menggunakan media secara tepat dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Hasil pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung proses pembelajaran IPS di samping bahan ajar yang telah digunakan sebelumnya. Melalui penggunaan media Shuffle and Recall Card, diharapkan kemampuan peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat meningkat sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

2. Analisis Validitas Produk

⁴² Jurnal Transformasi and Mawardi Saleh, "Konstruktivisme : Sebuah Analisis Perspektif Pembelajaran" 2, no. September (2016): 1–11.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini melalui validasi dari 2 ahli, yaitu: ahli isi/materi, dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui masukan atau saran dari validator untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun analisis dari validasi beberapa ahli adalah sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, diperoleh persentase kevalidan sebesar 93,33%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat valid sehingga media pembelajaran Shuffle and Recall Card dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, serta kurikulum yang berlaku. Selain itu, isi materi yang terdapat dalam media telah disusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut validator ahli materi, materi yang disajikan dalam media Shuffle and Recall Card bersifat ringkas, jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi yang sederhana dan terstruktur merupakan salah satu karakteristik media pembelajaran yang efektif karena dapat mengurangi beban kognitif peserta didik selama proses belajar⁴³. Penyajian informasi dalam bentuk kartu membantu peserta didik mengingat konsep-konsep penting dan fakta sejarah yang berkaitan dengan

⁴³ risa prima kurniawati et All, "Jurnal Pendidikan Matematika" 7, no. 2 (2018): 314–23.

Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro. Selain itu, penggunaan gambar dan ilustrasi yang relevan dengan materi mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan teks saja⁴⁴.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran juga dinilai sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga mudah dipahami. Pemilihan jenis huruf dan ukuran font yang tepat turut mendukung keterbacaan media. Sementara itu, instrumen evaluasi yang disertakan dalam media telah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman serta kemampuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Analisis validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, diperoleh persentase sebesar 92,50%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak digunakan. Penilaian ahli desain dilakukan berdasarkan beberapa aspek, di antaranya tampilan media, pemilihan warna, tata letak, penggunaan gambar, serta keterbacaan tulisan. Menurut ahli desain,

⁴⁴ Senapelan Sebagai et al., "PUTERI HIJAU : Jurnal Pendidikan Sejarah" 10, no. 1 (2025): 40–45, <https://doi.org/10.24114/ph.v10i1.66687>.

kombinasi warna yang digunakan dalam media *Shuffle and Recall Card* sudah sesuai dan menarik, desain sampul mencerminkan isi materi pembelajaran IPS, serta penggunaan jenis dan ukuran huruf dinilai tepat sehingga mudah dibaca oleh peserta didik. Selain itu, tata letak teks dan gambar tersusun secara proporsional sehingga media terlihat menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media *Shuffle and Recall Card* yang dikembangkan memuat materi sejarah perjuangan bangsa Indonesia, khususnya Perang Padri, Perang Aceh, dan Perang Diponegoro. Media ini dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang relevan dengan materi sehingga membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah dengan lebih mudah. Penyajian informasi dalam bentuk kartu yang menarik dan interaktif juga mendukung proses mengingat dan mengulang materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik diyakini mampu meningkatkan kemampuan dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Dengan demikian, media *Shuffle and Recall Card* dapat menjadi inovasi pembelajaran IPS yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

B. Analisis pengaruh media shuffle and recall card dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan data hasil penelitian, media *Shuffle and Recall Card* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari sebelum hingga sesudah penggunaan media. Hasil analisis

deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 55,18, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 73,83. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Shuffle and Recall Card*, kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, dan mempertahankan materi pembelajaran mengalami perbaikan yang cukup signifikan.

Pengaruh media tersebut diperkuat melalui hasil uji *Paired Sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ ($p < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media *Shuffle and Recall Card* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang menggabungkan proses *shuffle* (pengacakan kartu) dan *recall* (mengingat kembali) mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang dipelajari lebih mudah tersimpan dalam memori jangka panjang⁴⁵.

Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Berdasarkan kriteria N-Gain, nilai tersebut menunjukkan bahwa media *Shuffle and Recall Card* mampu memberikan peningkatan kemampuan belajar pada tingkat efektivitas sedang. Hasil ini menandakan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya membantu peserta didik memperoleh

⁴⁵ Term Memory, "EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies" 5, no. 2 (2025): 1525–36.

pemahaman saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga membantu mereka mempertahankan informasi yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu.

Peningkatan kemampuan peserta didik tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Shuffle and Recall Card* yang menuntut peserta didik melakukan aktivitas mengingat kembali informasi secara berulang⁴⁶. Proses *recall* yang dilakukan saat siswa menjawab, mencocokkan, dan menyusun kembali kartu materi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperkuat jejak memori yang telah terbentuk. Selain itu, penggunaan gambar, warna, dan aktivitas permainan edukatif membuat pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Kondisi ini sesuai dengan teori *Cone of Experience* yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan partisipasi aktif akan menghasilkan kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pasif. Kondisi ini sejalan dengan teori kemampuan yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Shuffle and Recall Card* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest-posttest*, hasil uji *Paired Sample t-test* yang signifikan, serta nilai N-Gain kategori sedang. Oleh karena itu, media *Shuffle and Recall Card* layak digunakan sebagai

⁴⁶ Julia Lifanov et al., "Feature-Specific Reaction Times Reveal a Semanticisation of Memories over Time and with Repeated Remembering," 2020, <https://doi.org/10.1101/2020.09.11.292813>.

salah satu inovasi media pembelajaran IPS yang dapat membantu peserta didik mengingat dan mempertahankan materi pembelajaran secara lebih efektif.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *Shuffle and Recall Card* pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa *Shuffle and Recall Card* yang digunakan pada materi sejarah dalam mata pelajaran IPS. Media yang dikembangkan menggabungkan aktivitas *shuffle* (mengacak kartu) dan *recall* (mengingat kembali materi) sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi yang memperoleh kategori sangat valid serta hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 92,50% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil penilaian menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media *Shuffle and Recall Card* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.
2. Media *Shuffle and Recall Card* yang digunakan dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 55,18

meningkat menjadi 73,83 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,43 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Shuffle and Recall Card* efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media *Shuffle and Recall Card* memiliki kemampuan mengingat dan mempertahankan materi pembelajaran yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media pembelajaran *Shuffle and Recall Card* pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal ini disebabkan karena media yang dikembangkan mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengingat kembali materi secara berulang sehingga informasi yang diperoleh dapat tersimpan lebih lama dalam ingatan peserta didik.

B. Saran

Media pembelajaran *Shuffle and Recall Card* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari. Adapun saran-saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran ini

dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan, untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran *Shuffle and Recall Card*, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Media *Shuffle and Recall Card* telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah diuji kepada peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian dan analisis data, media ini terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.
- b. Bagi guru atau praktisi pendidikan, media *Shuffle and Recall Card* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menyampaikan materi IPS, khususnya materi sejarah. Penggunaan media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan produk pada penelitian selanjutnya, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada materi sejarah dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan

lebih lanjut pada materi IPS lainnya maupun mata pelajaran lain agar manfaat media *Shuffle and Recall Card* dapat diterapkan secara lebih luas.

- b. Media *Shuffle and Recall Card* dapat dijadikan referensi bagi guru maupun peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran di sekolah.
- c. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji penggunaan media *Shuffle and Recall Card* pada jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, serta menggunakan kelompok kontrol sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.
- d. Pengembangan berikutnya dapat menambahkan variasi desain, materi, maupun integrasi teknologi digital agar media *Shuffle and Recall Card* menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaron Luis Emmanuel S. Navarro. "The Impact of Online Learning on Students and Teachers: A Systematic Literature Review Investigating the Effects during the COVID-19 Pandemic." *Journal of Electrical Systems* 20, no. 4s (2024): 1340–47. <https://doi.org/10.52783/jes.2180>.
- All, risa prima kurniawati et. "Jurnal Pendidikan Matematika" 7, no. 2 (2018): 314–23.
- Andrian, Restu. "Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It." *Jurnal Mudarrisuna* 7, no. 1 (2017): 103–18.
- Angreany, Femmy, and Syukur Saud. "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 138–46. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.
- Annisa, R, F Nurseto, and S Suranto. "Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Penjasorkes." *JUPE (Jurnal Penjaskesrek)* 2, no. 2 (2015): 60–71. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JUPE/article/view/8806>.
- Arfandi, Arfandi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah." *Edupedia* 5, no. 1 (2020): 65–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>.
- Ashton-Hay, Sally, and Naomi Doncaster. "Student Success and Retention: What's Academic Skills Got to Do with It?" *Journal of Academic Language & Learning* 15, no. 1 (2021): 102–16.
- Athoillah, Achmad, Framz Hardiansyah, and Ahmad Shiddiq. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 5, no. 2 (2025): 145–53. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>.
- Azizah, Aulia, Arsad Bahri, and Syamsiah Syamsiah. "Retensi Kognitif Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas Dengan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw." *Biology Teaching and Learning* 3, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.16181>.
- Budi, Irwan Setia. "Penggunaan Hardware Dan Software Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Bagi Sekolah Sd/Mi." *Cognitive: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 63–75. <https://doi.org/10.61743/cg.v1i1.22>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Chotimah, Umi, and Universitas Sriwijaya. "SEMINAR NASIONAL " Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global " PENGARUH IMPLEMENTASI," no. April (2019): 485–93.
- Dewi, Ida Ayu Gede Bintang Praba, and Komang Rahayu Indrawati. "Perilaku

- Mencatat Dan Kemampuan Memori Pada Proses Belajar.” *Jurnal Psikologi Udayana* 1, no. 2 (2014): 241–50. <https://doi.org/10.24843/jpu.2014.v01.i02.p03>.
- Dzikro, Aida Zahwa Talia, and Kusumawati Dwiningsih. “Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Laboratorium Virtual Pada Sub Materi Kimia Unsur Periode Ketiga.” *Chemistry Education Practice* 4, no. 2 (2021): 160–70. <https://doi.org/10.29303/cep.v4i2.2389>.
- Ermin, Ermin. “Hubungan Keterampilan Metakognisi, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Sikap Sosial Siswa Smp Di Kota Ternate Terhadap Retensi Pada Mata Pelajaran Ipa.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi* 3, no. 2 (2022): 110–20. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p110-120>.
- Eudes Wara, Yohanes, Florentina Y Sepe, and Yulita Iriyani Mamulak. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Menggunakan Media Alat Peraga Terhadap Pemahaman Siswa Kelas Viii Di Smpk Sta. Familia.” *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Biologi* 1, no. 1 (2023): 44–48. <https://www.journal.unwira.ac.id/index.php/JBIOEDRA/article/view/2165>.
- Fuady, Rizal, and Ariffin Abdul Mutalib. “Audio-Visual Media in Learning.” *Journal of K6, Education, and Management* 1, no. 2 (2018): 1–6. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>.
- Hancock, Juliet, Lynne Robertson, and Anne Robertson. “Social Studies.” *Scottish Education Fifth Edition* 2, no. 1 (2018): 365–70. <https://doi.org/10.3138/utq.37.4.513>.
- Harahap, Musaddad, and Lina Mayasari Siregar. “Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran.” *Educational*, no. January (2021): 2–3.
- Hilmi, Muhammad Zoher. “Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 1–23. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>.
- LaDage, Lara D., Samantha L. Tornello, Jennilyn M. Vallejera, Emily E. Baker, Yue Yan, and Anik Chowdhury. “Variation in Behavioral Engagement during an Active Learning Activity Leads to Differential Knowledge Gains in College Students.” *Advances in Physiology Education* 42, no. 1 (2018): 99–103. <https://doi.org/10.1152/ADVAN.00150.2017>.
- Li, WSW. “A Single Picture Is Worth a Thousand Words: The Effects of Images on Online Learning Content.” *Developmental Science* 14, no. 2 (2001): 181–89. http://celt.ust.hk/files/public/celt_03_wanzeli.pdf%5Cnhttp://repository.ust.hk/dspace/handle/1783.1/951.
- Lifanov, Julia, Juan Linde-domingo, Maria Wimber, and Juan Linde-domingo. “Feature-Specific Reaction Times Reveal a Semanticisation of Memories over Time and with Repeated Remembering,” 2020. <https://doi.org/10.1101/2020.09.11.292813>.
- Mahadewsing, Regina, Diana Getrouw, and Sharon M. Calor. “Prior Knowledge of a Calculus Course: The Impact of Prior Knowledge on Students’ Errors.” *International Electronic Journal of Mathematics Education* 19, no. 3 (2024).

<https://doi.org/10.29333/iejme/14765>.

- Memory, Term. "EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies" 5, no. 2 (2025): 1525–36.
- Mukti, Shofia Hamdallah. "Peran Pendidik Mempersiapkan Generasi Tangguh Melalui Integrasi Isu Global Kemiskinan Dalam Pembelajaran IPS." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 5, no. 3 (2022): 160. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59313>.
- Muljana, Pauline Salim, and Tian Luo. "Factors Contributing to Student Retention in Online Learning and Recommended Strategies for Improvement: A Systematic Literature Review." *Journal of Information Technology Education: Research* 18 (2019): 19–57. <https://doi.org/10.28945/4182>.
- Nur Latifa Az-Zahara, Mulya Mulawarni, Siti Nailatus Syifa, and Een Unaenah. "Analisis Penggunaan Media Konkret Pada Hasil Pembelajaran Matematika Materi Pecahan." *Journal Innovation In Education* 3, no. 3 (2025): 288–97. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3263>.
- Nurul, Nisa. "SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD NEGERI 4 METRO PUSAT." INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO, 2023. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8606/1/SKRIPSI_NURUL_CHAIRUN_NISA_-_1901031048_-_PGMI.pdf.
- Paul, Blandina, Vinsensia U R Sila, and Yunawati Sele. "Hubungan Hasil Belajar Kognitif Dan Retensi Siswa SMA Negeri Taekas Pada Materi Sistem Peredaran Darah." *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha* 10, no. 1 (2023): 1–113.
- Praheto, Biya Ebi, Andayani Andayani, Muhammad Rohmadi, and Nugraheni Eko Wardani. "Interactive Multimedia Learning Skills For Primary School Teacher Education Study Program" 7 (2019): 747–50. <https://doi.org/10.4108/eai.21-9-2018.2281187>.
- Rahmawati, B. Fitri, and Zidni Zidni. "Identifikasi Permasalahan-Permasalahan Dalam Pembelajaran IPS." *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 1–10. <https://doi.org/10.29408/fhs.v3i1.1844>.
- Risda Astridawati Silalahi, D A N, Emaninta Br Ginting, Ari Bayuma Girsang, Mikhael Martin, and Elvi Febriyansi. "Hasil Perhitungan Asumsi Klasik" 8, no. 12 (2024): 218–25.
- S. Pettalongi, Sagaf, Marwan M. Londol, and Satria Evans Umboh. "Disparities in Digital Education: Socioeconomic Barriers to Accessing Online Learning Resources." *International Journal of Social and Human* 1, no. 3 (2024): 181–89. <https://doi.org/10.59613/be6gdrv98>.
- Saputra, Putu Wisnu, and I Wayan Rudiarta. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di SMPN 1 Basarang Kabupaten Kapuas." *Satya Widya: Jurnal Studi Agama* 7, no. 1 (2024): 1–19. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v7i1.1161>.
- Sari, Hesti Novita, Ilmawati Fahmi Imron, and Alfi Laila. "Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi

- Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi” 9, no. 3 (2023): 1270–78. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>.
- Sari, Naila Elfira, Vita Nurliana, Joey Athana Sembiring, Beta Marsaulina Manullang, Farhan Fauzan Ahdaputra, Anju Diah Natalia Panjaitan, and Ipantri Naibaho. “Analisis Permasalahan Dalam Pengembangan Materi IPS Kelas IX SMP Santo Thomas 4 Medan.” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 4 (2025): 6237–41.
- Sartika, Santi, Ami Anggraini Samudra, and Haris Kurniawan. “Pengembangan Sistem E-Learning Berbasis Moodle Di Smk N 3 Pariaman.” *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)* 7, no. 1 (2023): 43–52. <https://doi.org/10.59697/jtik.v7i1.30>.
- Saski, Nabilah Hamudiana, and Tri Sudarwanto. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 1118–24. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>.
- Sayyidati, Rabini. “Pemecahan Permasalahan Sosial Melalui Pembelajaran Pendidikan Ips (Ilmu Pengetahuan Sosial) Yang Terintegrasi Dan Holistik.” *Jurnal Humaniora Teknologi* 3, no. 1 (2018): 40–47. <https://doi.org/10.34128/jht.v3i1.33>.
- Sebagai, Senapelan, Sumber Belajar, Sejarah Lokal, and Yang Menarik. “PUTERI HIJAU: Jurnal Pendidikan Sejarah” 10, no. 1 (2025): 40–45. <https://doi.org/10.24114/ph.v10i1.66687>.
- Setyaningsih, Endah. “Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran.” *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation* 1, no. 01 (2023): 34–48. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>.
- Sosial, Pengetahuan, st Anggi Pratiwi, nd Dhitami, rd Febby Azhura, th Makhroza Husna, th Mutiara Hilda, th Syaidatul Azhari, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, and Sumatera Utara. “Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu.” *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 2988–6813. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere53>.
- Stanton, Julie Dangremond, Amanda J. Sebesta, and John Dunlosky. “Fostering Metacognition to Support Student Learning and Performance.” *CBE Life Sciences Education* 20, no. 2 (2021): 1–7. <https://doi.org/10.1187/cbe.20-12-0289>.
- Sudarsana, I Ketut, Putu Suhardiana, Putu Oktarina, and Ni Kadek Dantha. “Flashcard As A Learning Media For Early Childhood,” 2020. <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300615>.
- Sukarelawa, Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *Uji N-Gain: Pendekatan Teori Tes Klasik. N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest, 2024*.
- Suparman Suparman, and Moh. Solikul Hadi. “Implementasi Model Microlearning Untuk Meningkatkan Retensi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam Era Digital Di MAN 1 Yogyakarta.” *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, no. 3

- (November 30, 2024): 702–11. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.1299>.
- Transformasi, Jurnal, and Mawardi Saleh. “Konstruktivisme : Sebuah Analisis Perspektif Pembelajaran” 2, no. September (2016): 1–11.
- Ulfa, Suyadi & Maulidya. “Pentingnya Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 No.1 (2017): 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>.
- Wahyuni, Fitri, Dian Miranda, and Siska Perdina. “Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Edukasi* 2, no. 5 (2024): 240–49. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i5.360>.
- Wilson, Leslie Owen. “Anderson and Krathwohl Bloom.s Taxonomy Revised.” *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives* 1, no. 1 (2016): 1–8.
- Wilton, Mike, Eduardo Gonzalez-Niño, Peter McPartlan, Zach Turner, Rolf E. Christoffersen, and Joel H. Rothman. “Improving Academic Performance, Belonging, and Retention through Increasing Structure of an Introductory Biology Course.” *CBE Life Sciences Education* 18, no. 4 (2019). <https://doi.org/10.1187/cbe.18-08-0155>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. SURAT IZIN PENELITIAN

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

Nomor : 1154/Un.03.1/TL.01.04/05/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 Mei 2026

Kepada Yth.
Kepala MTs Almaarif 02 Singosari, Kabupaten Malang
di
Tempat

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 Sahrul Afif
NIM : 220102110056
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengembangan Media Shuffle and Recall Card Sebagai inovasi Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik

Lama Penelitian : Mei 2026 sampai dengan Juli 2026
(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.


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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

2. LAMPIRAN HASIL VALIDASI MATERI

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sharfina Nur Amalina M.Pd
NIP : 19940313 201903 2 026

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Sahrul Afiif
NIM : 220102110056
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul TAS : Pengembangan Media Shuffle And Recall Card Sebagai Inovasi Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik

Malang, 16 april 2026
Validasi:

Sharfina Nur Amalina M.Pd

VALIDASI AHLI MATERI

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas materi dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti, berupa Pengembangan Media Shuffle And Recal Card Sebagai Inovasi Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik, serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu validator mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian dari Bapak/Ibu validator akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi Materi

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar validasi materi yang dapat memudahkan Bapak/Ibu validator dalam melakukan penilaian.

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan kedepannya.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar atau catatan secara umum pada halaman yang disediakan.
4. Pedoman penskoran lembar validasi ahli materi adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Layak
2 = Layak
3 = Cukup Layak
4 = Kurang Layak

5. Bapak/Ibu dapat memberikan kesimpulan terkait kelayakan materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kesimpulan akhir penilaian

Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kesesuaian kurikulum	1, 2,	2
2	Kebenaran konsep	3,4,5	3
3	Kontekstualitas	6,7	2
4	Bahasa	8,9	2

(Sumber: Aida Zahwa et al (2021))

Lembar Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Indikator
1	Materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum yang berlaku.					✓	Kesesuaian Kurikulum
2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					✓	
3	Materi yang disampaikan memiliki konsep yang benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓		Kebenaran Konsep
4	Penjelasan dalam materi disusun secara logis dan sesuai dengan kaidah keilmuan.					✓	
5	Contoh yang diberikan dalam materi sesuai dengan konsep yang jelaskan.					✓	
6	Materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.				✓		Kontekstual
7	Contoh dan ilustrasi dalam materi relevan dengan kondisi nyata di lingkungan peserta didik.				✓		
8	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh peserta didik.					✓	Bahasa
9	Penggunaan istilah dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					✓	

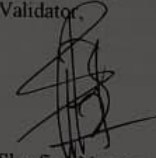
SARAN DAN MASUKAN

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan

Malang, 16 April 2026

Validator,



Sharfina Nur Amalina M.Pd

3. LEMBAR HASIL VALIDASI MEDIA

| SURAT PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

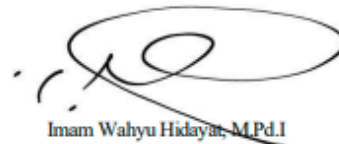
Nama : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP : 19890207 201903 1 012

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Sahrul Afif
NIM : 220102110056
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul TAS : Pengembangan Media Shuffle And Recall Card Sebagai Inovasi Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik

Malang, 8 Mei 2025

Validator,



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti, berupa Media Shuffle and Recal card Sebagai Inovasi Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik, serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu validator mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian dari Bapak/Ibu validator akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi Media

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar validasi materi yang dapat memudahkan Bapak/Ibu validator dalam melakukan penilaian.

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan kedepannya.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar atau catatan secara umum pada halaman yang disediakan.
4. Pedoman penskoran lembar validasi ahli materi adalah sebagai berikut.
1 = Sangat Layak
2 = Layak
3 = Cukup Layak
4 = Kurang Layak

5. Bapak/Ibu dapat memberikan kesimpulan terkait kelayakan materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kesimpulan akhir penilaian.

Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1, 2, 3	3
2	Kejelasan Isi	4, 5	2
3	Kemudahan pengguna	6,7,8	3
4	Kesesuaian Bahasa	9, 10	2

Sumber: Praheto et al. (2019)

Lembar Penilaian

No	Butir pernyataan	1	2	3	4	Indikator
1	Tampilan media pembelajaran yang digunakan terlihat menarik dan tidak membosankan.				✓	Tampilan Desain
2	Kombinasi warna, gambar, dan tata letak pada media sudah sesuai dan enak dilihat.			✓		
3	Desain media pembelajaran membantu saya lebih fokus dalam belajar.				✓	
4	Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami.			✓		Kejelasan Isi
5	Informasi yang terdapat dalam media disampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan.				✓	
6	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓	Kemudahan Pengguna
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah diikuti.				✓	
8	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.			✓		Kesesuaian Bahasa
10	Penggunaan istilah dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman saya.				✓	

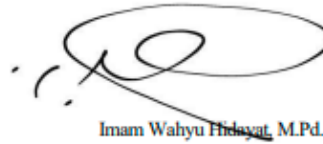
SARAN dan MASUKAN

untuk gambar bisa di tambah biar lebih beragam, kemudian tema sesuaikan dengan kelas yang akan di tuju

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan
- ☒ Layak digunakan dengan perbaikan yang disarankan
- ☐ Tidak layak digunakan

Malang, 8 Mei 2025
Validator,



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.

4. DOKUMENTASI PENELITIAN



1. Daftar riwayat hidup



Nama : Muhammad Sahrul Afif
Nim : 220102110056
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 21 Januari 2004
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Tempat : Desa Wonorejo, Kec. Lawang, Kab Malang
No Hp : 082265191657
Email : 220102110056@student.uin-malang.ac.id

Riwayat pendidikan

2009-2010 TK Sabilul Muhsinin
2010-2016 SDN Wonorejo 01
2016-2019 MTS Al Maarif 01 Singosari
2019-2022 MA Almaarif Singosari
2022-Sekarang UIN Maulana Malik Ibrahim Malang