

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BER-BARCODE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* KELAS IV
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 39 GRESIK**

SKRIPSI



Cynthia Safitri
NIM: T20194100
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JANUARI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BER-BARCODE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* KELAS IV
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 39 GRESIK**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kh. Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Cynthia Safitri
NIM: T20194100

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JANUARI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BER-BARCODE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* KELAS IV
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 39 GRESIK**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing
J E M B E R



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BER-BARCODE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* KELAS IV
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 39 GRESIK**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 03 Juli 2023

Penguji :



Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP 198609022015031001


Nisa Sutrisno, M.Pd.
NIP 195902161989031001

Anggota:

1. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. ()
2. Muhammad Suwignyo Prayogo M.Pd.I ()

J E M B E R
Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I.
NIP 196405111999032001

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur." (QS. An-Nahl ayat 78)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Qur'an Tafsir Jalalain, *Terjemah dan Tafsir* (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 275.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur alhamdulillah yang tiada hentinya karena atas kehadiran Allah SWT, saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini guna untuk mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya.

Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya cintai:

1. Alm Bapak Teguh Tri Basuki, seseorang biasa saya panggil ayah, lelaki hebat yang membuat saya tetap berjuang sampai tahap ini. Terimakasih untuk didikan yang beliau berikan mampu menjadikan saya sosok wanita kuat untuk keluarga saya. Semoga amal ibadah beliau diterima di sisi Allah SWT. Aamiin ya rabbal alamin.
2. Ibu Tutik Hanisah, perempuan paling luar biasa, ibu tunggal yang telah berjuang dan berusaha sehingga saya bisa sampai di tahap ini, yang tiada hentinya memanjatkan doa disetiap sujudnya, yang senantiasa memberikan dukungan dan kasih sayang yang tak pernah pudar. Terimakasih untuk ibu, semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin ya rabbal alamin.
3. Muhammd Rifqy Maulana, Achmad Alkhalifi Zikri dan Azfir Al Ghifari, ketiga adik laki-laki saya, yang saya jadikan motivasi untuk tetep berjuang melewati semua, terimakasih dorongan semangat kalian. Semoga mereka tetap sehat dan menjadi anak-anak yang sholeh. Aamiin ya rabbal alamin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah swt. Karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd. I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik
6. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis
7. Ibu Sokhiyah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik yang telah memberikan izin atas penelitian kepada penulis.
8. Ibu Harti Susanti, selaku wali kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik yang bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
10. Teman terbaik saya, Nia Nuraini, Aldrian dan Evelyn yang tutur katanya selalu memberikan semangat, motivasi dan selalu ada dalam kondisi apapun.
11. Seluruh teman-teman kelas PGMI D3 2019 beserta teman-teman yang lain yang selalu memberi semangat dan menghibur disaat lagi susah.
12. Seluruh member Bangtan Sonyeondan, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook, yang memberikan motivasi dan dukungan positif melalui lagu yang mereka ciptakan dan menjadi penyemangat dalam proses penyusunan skripsi.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena di dunia ini tidak ada yang sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 14 Juni 2023

Cynthia Safitri
NIM. T20194100



ABSTRAK

Cynthia Safitri, 2023: *Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik.*

Kata Kunci: *Media Kartu Kuartet, Mind Mapping, Kekayaan Budaya Indonesia*

Media pembelajaran menjadi salah satu pokok penting yang memberikan pengaruh dalam proses belajar untuk itu perlu memilah, membuat, dan memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakter siswa. Di UPT Sekolah di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 ditemukan bahwa di sana tersedia media pembelajaran yang berupa poster gambar keanekaragaman budaya Indonesia namun hal ini tidak memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa, di dalam kelas siswa masih merasakan kejenuhan saat belajar karena terlalu monoton. Melihat dari karakteristik dan gaya belajar siswa mereka lebih aktif jika ada pembelajaran berbasis permainan, untuk itu media Kartu Kuartet Ber-barcode cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia yang begitu banyak. Penggunaan media kartu kuartet ber-barcode ini digunakan dengan harapan agar proses belajar lebih aktif, dan siswa tidak merasa jenuh saat belajar sehingga materi yang di berikan dapat di ingat oleh siswa. Apalagi penggunaan media kartu kuartet ber-barcode ini akan lebih cocok lagi jika dipadukan dengan model pembelajaran *mind mapping*.

Berdasarkan latar belakang penelitian penelitian ini di lakukan dengan rumusan permasalahan yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran *mind mapping* krlas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?. 2) Bagaimana kelayakan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran *mind mapping* krlas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?. 2) Mengetahui kelayakan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni R&D (*research and development*) atau penelitian dan pengembangan. Dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Bedasarkan hasil penelitian pengembangan media Kartu Kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran *mind mapping* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat di simpulkan bahwa Pengembangan media kartu kuartet dari segi desain terdapat warna-warna yang bervariasi, gambar-gambar yang terdapat di kartu terlihat sangat jelas, dan barcode yang ada di kartu kuartet dapat langsung diakses menggunakan HP, kemudian dari segi bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh

siswa. Kelayakan Media Kartu Kuartet Ber-*barcode* diketahui dengan melakukan validasi, validasi ini dilakukan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni validator ahli media dengan rata-rata 94% validator ahli materi dengan rata-rata 90% dan validator ahli pembelajaran dengan rata-rata 98% dengan ini nilai keseluruhan yang di dapat rata-rata 94% yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang di kembangkan sangat valid dan layak untuk digunakan. Kemudian hasil analisis angket repon guru dan siswa dapat diketahui bawah angket repon guru menunjukkan angka 92,5% dengan kategori sangat setuju dan skor rata-rata angket repon siswa menunjukkan angka 85,3% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan analisis nilai rata-rata dari keduanya yakni 88,9% dengan kriteria sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bawah media kartu kuartet ber-*barcode* sangat menarik untuk digunakan saat pembelajaran.



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan | 8 |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 8 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan | 9 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan | 11 |
| G. Definisi Istilah | 12 |
| H. Sistematika Pembahasan | 13 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 15 |
| A. Penelitian Terdahulu | 15 |
| B. Kajian Teori | 21 |

| | |
|---|-----------|
| BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN..... | 46 |
| A. Model Penelitian Dan Pengembangan | 46 |
| B. Prosedur Pengembangan | 46 |
| C. Uji Coba Produk | 50 |
| D. Desain Uji Coba | 51 |
| 1. Subjek Uji Coba | 52 |
| 2. Jenis Data | 53 |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data | 54 |
| 4. Teknik Analisis Data | 55 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 59 |
| A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah | 59 |
| B. Penyajian Data Uji Coba | 62 |
| C. Analisa Data | 79 |
| D. Revisi Produk | 80 |
| BAB V KAJIAN DAN SARAN..... | 84 |
| A. Kajian Produk Media Kartu Kuartet Ber- <i>barcode</i> Dengan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> | 84 |
| B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut | 89 |
| C. Kesimpulan | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu..... | 20 |
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Pada Aspek Kelayakan Isi..... | 54 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Pada Aspek Desain..... | 55 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pada Aspek Pembelajaran | 55 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon | 55 |
| Tabel 3.5 Presentase Hasil Validasi | 57 |
| Tabel 3.6 Presentase Angket Respon | 58 |
| Tabel 4.1 Biodata Guru Kelas IV..... | 60 |
| Tabel 4.2 Jumlah Siswa UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik | 61 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media..... | 69 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi | 71 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran..... | 72 |
| Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Media Sebelumnya | 74 |
| Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru | 76 |
| Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa | 77 |
| Tabel 4.9 Hasil Kelayakan Media..... | 79 |
| Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru Dan Siswa..... | 80 |
| Tabel 4.11 Hasil Revisi Media Kartu Kuartet | 81 |
| Tabel 4.12 Hasil Revisi Media Kartu Kuartet..... | 81 |
| Tabel 4.13 Hasil Revisi Media Kartu Kuartet | 82 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Alur Penelitian Model ADDIE..... | 47 |
| Gambar 4.1 Wawancara Dengan Siswa Kelas IV..... | 64 |
| Gambar 4.2 Wawancara Dengan Guru Kelas IV..... | 65 |
| Gambar 4.3 Desain Awal Media Kartu Kuartet Ber- <i>barcode</i> | 67 |
| Gambar 4.4 Petunjuk Permainan Kartu Kuartet Ber- <i>barcode</i> | 68 |
| Gambar 4.5 Desain Buku Panduan Materi..... | 68 |
| Gambar 4.6 Proses Penyampaian Materi | 75 |
| Gambar 4.7 Peroses Implementasi Media Kartu Kuartet Ber- <i>barcode</i> | 76 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan pengaruh penuh pada proses belajar siswa, yakni dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengaruh media pembelajaran pada tahap orientasi sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka dapat dengan cara mandiri.¹

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 menyatakan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.²

Untuk menerapkan undang-undang tersebut maka proses pembelajaran harus menarik, untuk itu pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu cara, proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk media yang berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Menurut Sanggara media pembelajaran berbasis permainan mempunyai beberapa

¹ Azhar Arsyat, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013), 13.

² <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6> (diakses pada 31 Mei pukul 18.40)

kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik..³

Faktanya banyak sekolah yang media belajarnya masih terpaku pada buku pembelajaran saja, kejenuhan belajar saat hanya terpaku pada buku membuat keinginan belajar siswa menurun hal itu yang menyebabkan banyak kurangnya pemahaman siswa akan materi yang di ajarkan oleh guru. Seperti fakta yang sudah peneliti temukan di UPT SD Negeri 39 Gresik.

Berdasarkan obeservasi dan wawancara yang di lakukan di UPT SD Negeri 39 Gresik peneliti menemukan permasalahan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya di kelas IV di mana ketika proses belajar mengajar yang di lakukan di kelas IV siswa cenderung kurang aktif dalam belajar, metode ceramah yang di gunakan guru saat pembelajaran membuat siswa kelas IV merasa bosan saat belajar. Media yang digunakan guru saat pembelajaran di kelas yakni hanya berupa poster yang di tempelkan di dinding kelas, hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Banyaknya kekayaan budaya di Indonesia membuat siswa sulit mengingat nya.

Dengan demikian penelitian ini dilakukan agar dapat mengatasi masalah belajar siswa dengan melalui media kartu kuartet yang berbasis permainan yang memiliki *barcode*, dengan tujuan mengajak siswa untuk memahami banyaknya kekayaan budaya di Indonesia. Media kartu kuartet ini

³Vidyan Sanggara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA," (Skripsi, Universitas Jember, 2016), 12.

memperlihatkan apa saja budaya yang ada dengan melalui gambar dan tulisan-tulisan yang ada di kartu kuartet tersebut, sedangkan barcode yang tertera dalam kartu dapat di scan sehingga memperlihatkan video *youtube* dari gambar yang ada di kartu. Kartu ini memiliki 4 pasang yang nantinya siswa harus mengumpulkan satu kartu dengan tiga kartu lainnya yang nantinya dapat memberikan rasa penasaran akan setiap kartu yang di terimanya. Apalagi dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping yang mempermudah siswa untuk tahu akan kecocokan dari setiap kartu kuartet tersebut.

Kartu kuartet ini dipilih dengan mempertimbangkan beberapa alasan yakni, banyak siswa kelas IV yang cenderung sering bermain kartu saat istirahat dan mereka lebih bersemangat saat bermain kartu dari pada saat pembelajaran, belum lagi banyak penjual di sekitar sekolah yang menjual kartu tersebut, kartu kuartet ini dipilih sebagai media untuk di kembangkan karena bentuknya yang praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

Menurut Ani pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tidak berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya. Rencana dalam pembelajaran di kelas perlu untuk dibuat terlebih terlebih dahulu agar sesuai dengan kurikulum, silabus dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk itu menetapkan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Memilih bahan ajar yang relevan, media

pembelajaran dan penilaian harus disesuaikan dengan karakteristik materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).⁴

Kurangnya pemahaman siswa mengenai materi IPAS yang diajarkan membuat seorang guru harus memberikan model pembelajaran yang menarik dengan hal ini dapat memberikan minat belajar pada diri siswa, kebanyakan pembelajaran yang di sampaikan guru hanya dengan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan itu menyebabkan kurang menariknya minat belajar siswa yang akhirnya akan mempengaruhi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan untuk itu model pembelajaran yang baik dan cocok untuk siswa harus dipilih dengan baik oleh seorang guru.

Allah berfirman dalam surat QS. An-Nahl (16): 125;

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

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW dan umatnya untuk belajar dan mengajar menggunakan metode yang baik. Metode belajar yang baik dapat diartikan dengan metode

⁴ Ani Rusilowati, "Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal," <https://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/> (diakses pada 7 Februari pukul 12:46)

⁵ Qur'an Tafsir Jalalain, *Terjemah dan Tafsir* (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 275.

yang cocok digunakan saat pembelajaran. Dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang baik maka akan menarik perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Salah satunya yakni model pembelajaran *mind mapping*.

Mind mapping atau sebuah pemetaan pikiran merupakan cara yang kreatif bagi setiap pembelajar untuk menghasilkan sebuah gagasan, mencatat apa yang dapat dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Pemetaan pikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata sebuah gagasan sebelum mulai menulis.⁶ Model pembelajaran *mind mapping* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan dan agar siswa lebih aktif juga saat pembelajaran. Agar lebih menarik perhatian siswa saat belajar permainan games dapat menjadi hal pendukung untuk model pembelajaran *mind mapping* tersebut. Selain model pembelajaran guru juga dituntut agar dapat menguasai media belajar yang cocok untuk pembelajaran di kelas sehingga materi yang disampaikan dapat di pahami oleh siswa.

Dalam hal ini untuk mendukung belajar siswa permainan games adalah acara belajar yang mendukung siswa untuk aktif ketika belajar. Menurut Gee permainan baik untuk proses pembelajaran. Permainan menjadi metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di berbagai bidang termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).⁷ Permainan juga dapat melibatkan interaksi sosial

⁶ Zuhdiana dan Mawartningsih, "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Kartu," *Proceeding Biology Education Conference* 14, no.1 (Oktober 2017): 605.

⁷ James Paul Gee, *Reflections On Empirical Evidence On Games and Learning*, (Computer Games and Instruction, 2011), dilihat dalam Edwita, "Pengembang Media Kartu Kuartet Pada Materi

antara guru dengan siswa ataupun antar siswa, sehingga dapat mengatasi rasa jenuh pada proses pembelajaran. Metode permainan juga dapat membuat para siswa terlibat aktif dan kreatif untuk menemukan ide secara langsung dengan bantuan media pembelajaran.⁸

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam QS. An-Nahl Ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur."⁹

Dalam QS. An-Nahl ayat 78 ini dijelaskan bahwa Allah telah memberikan anugrah kepada manusia melalui indra mereka, Allah menjadikan manusia agar mengetahui segala sesuatu melalui indra yang di berikan, hal ini dianugrahkan kepada mereka agar senantiasa selalu bersyukur. Dari anugrah tersebut digunakan agar mencapai tujuan hidup yang sebenarnya.

Dalam proses kegiatan pembelajaran media menjadi hal yang dibutuhkan untuk proses pendukungnya apalagi dengan media permainan dengan menggunakan kartu Kuartet. Banyak siswa yang senang saat bermain kartu sehingga penelitian dengan Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPAS

Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VII," (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020), 2.

⁸ Edwita, "Pengembang Media Kartu Kuartet," 2.

⁹ Qur'an Tafsir Jalalain, *Terjemah dan Tafsir* (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 281.

Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar menjadi penilaian menarik bagi peneliti.

Kartu Kuartet merupakan kartu kombinasi berbentuk gambar dan kata keterangan di dalamnya. Terdapat banyak variasi gambar, dan kata-kata keterangan yang mampu menuntun siswa untuk memahami materi kekayaan budaya Indonesia dalam kartu tersebut sehingga media tersebut akan menarik perhatian siswa. Kartu kuartet memiliki kelebihan yakni praktis karena mudah untuk dibawa ke mana-mana, selain itu terdapat berbagai variasi gambar yang menarik sehingga siswa merasa senang saat mempelajari materi yang terdapat pada permainan kartu tersebut. Dapat disimpulkan bahwa bentuk permainan kartu kuartet yang kompetitif dan menarik, sehingga cocok dengan gaya belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang menunjukkan hasil negatif dari pembelajaran yang terlalu monoton dan tidak menarik maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-*barcode* Dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?
2. Bagaimana kelayakan media kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) UPT sekolah dasar negeri (SDN) 39 Gresik.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) UPT sekolah dasar negeri (SDN) 39 Gresik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebuah media kartu permainan yakni kartu kuartet untuk membantu proses belajar siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia. Media kartu kuartet ini dibuat menggunakan kertas artpaper dengan ukuran 9 x 6 cm dan banyak variasi gambar yang ada di media tersebut. Media kartu kuartet ini didesain

menggunakan aplikasi canva, terdapat 136 kartu yang akan dibuat dengan dengan 34 provinsi yang berbeda di dalamnya dan dikelompokkan 4 kartu di tiap provinsi. Selain itu juga terdapat petunjuk atau panduan untuk bermain kartu kuartet tersebut yang akan di buat menggunakan kertas tebal, di dalam petunjuk tersebut terdapat prosedur cara bermain kartu kuartet tersebut. Media ini dibuat berdasarkan model pembelajaran *mind mapping* yang akan membantu siswa mengetahui proses bermainnya.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Bagi dunia pendidikan penelitian dan pengembangan merupakan hal yang sangat penting untuk memberikan sebuah solusi dan inovasi dalam memperbaiki proses pembelajaran yang saat ini cenderung sangat monoton dan kurang relevan. Penelitian dan pengembangan juga dianggap penting karena melalui alat yang dikembangkan memiliki beberapa manfaat dalam bidang pendidikan diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat mengembang sebuah media pembelajar yang mampu memberikan pemahaman dan wawasan serta dapat memberikan sebuah kontribusi dalam proses meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa agar menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan agar menjadi masukan bagi guru sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran yang menarik serta dapat memberikan inovasi baru bagi guru untuk menerapkan strategi belajar dan media belajar yang bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi masukan untuk membenahan sarana media belajar yang baru bagi sekolah sehingga bisa memberikan inovasi baru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan agar memberikan wawasan juga pengalaman bagi peneliti dalam upaya memilih media pembelajaran yang menarik untuk bekal mengajar di sekolah nantinya.

e. Bagi Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS Jember)

Hasil penelitian ini diharapkan agar menambah referensi pustaka yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari perlunya pengembangan media kartu kuartet berikut ini:

1. Dalam media kartu kuartet ini didesain semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik saat pembelajaran dengan tambahan *barcode* yang menampilkan video dari materi yang ada di dalam kartu.
2. Dapat memberikan dorongan belajar mandiri dalam materi kekayaan budaya Indonesia bagi siswa melalui permainan kartu kuartet.
3. Meningkatkan daya ingat siswa melalui permainan kartu kuartet karena dapat menghilangkan kebosanan siswa saat belajar.
4. Belum tersedia media belajar yang menarik yang dikembangkan dalam pelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media kartu kuartet ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah kartu kuartet yang dikembangkan dan diukur dari segi kelayakan media.
2. Materi pelajaran yang digunakan yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar.

3. *Barcode* yang terdapat pada media kartu kuartet yang digunakan membutuhkan koneksi internet saat ingin mengkasesnya.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan terhadap penafsiran dalam perumusan masalah maka dari itu diperlukan penjelasan mengenai definisi istilah dalam penelitian, berikut ini:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada yang nantinya produk tersebut dapat di pertanggung jawabkan dengan tujuan meningkatkan kebutuhan pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau sarana dalam proses belajar mengajar yang berguna dalam meningkatkan efektivitas untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan dapat memberikan motivasi siswa dalam proses belajar.

3. Media Kartu Kuartet Ber-*barcode*

Media kartu kuartet adalah media yang berbentuk kartu permainan yang berbentuk gambar dan teks yang dikombinasikan untuk membantu proses belajar siswa agar mengurangi kejenuhan belajar, dan mampu memberikan dorongan siswa agar aktif dalam pembelajaran di kelas. Dengan tambahan *barcode* yang membantu siswa untuk mengetahui lebih

jelas tentang materi yang ada di kartu melalui link video yang ada di *barcode*.

4. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *mind mapping* merupakan model pembelajaran melalui pemetaan pikiran sebagai strategi mencatat kata kunci atau poin penting saat pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi belajar dalam berbagai bentuk.

Dengan definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-*barcode* Dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Kelas IV Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik” adalah proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk yang berbasis permainan kartu kuartet ber-*barcode* yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang membantu proses belajar siswa, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sehingga dengan adanya produk tersebut dapat mengatasi persoalan yang ada di dalam ruang lingkup kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yang mana setiap bab disusun secara sistematis dan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini mencakup lima bab, dan berikut penjelasannya.

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan kajian pustaka yang terdiri dari penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab ketiga merupakan metode penelitian dan pengembangan yang berisi model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, desain uji coba. Dan pada bab ini juga berisi subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat merupakan hasil penelitian dan pengembangan yang memuat tentang latar belakang lingkungan sekolah, penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk

Bab kelima merupakan kajian dan saran yang memuat kajian produk media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping*, kemudian saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut dan terakhir yakni kesimpulan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Benendicta Julyta Caltha Edwita yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII”¹⁰

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media Kartu kuartet yang di kembangkan dinyatakan layak dengan perolehan rata-rata skor 3,62 dari ahli media dan 3,0 dari ahli materi, di mana seluruh hasil perolehan rata-rata skor masuk ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas VIII yang telah di kembangkan layak untuk digunakan.¹¹

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan penelitian pengembangan media kartu kuartet. Sedangkan perbedaan penelitian ini yakni model pengembanganya menggunakan model penelitian Borg and Gall, selain itu materi belajar dan objek penelitiannya ditingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta dalam produk

¹⁰ Edwita, “Pengembang Media Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VII,” (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020), 5.

¹¹ Edwita, “Pengembang Media Kartu Kuartet,” 79.

pengembangan kartu kuartetnya tidak terdapat *barcode* seperti produk yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Reza Dwipta Setyawan yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang”¹²

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media Kartu kuartet yang di kembangkan dinyatakan layak digunakan dengan perolehan rata-rata skor presentase 91% dari ahli dan 75% dari pakar materi, di mana dari keseluruhan hasil didapatkan rata-rata skor masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media kartu kuartet berbasis alam yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso Semarang yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan.¹³

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan penelitian pengembangan media kartu kuartet dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yakni terletak pada materi pembelajarannya yang berupa materi Bahasa

¹² Setyawan, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang,” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 5.

¹³ Setyawan, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam,” 72.

Indonesia, serta dalam produk pengembangan kartu kuartetnya tidak terdapat *barcode* seperti produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Penelitian terdahulu oleh Ika Retnaningsih yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul”¹⁴

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media Kartu kuartet yang dikembangkan dinyatakan layak dengan perolehan rata-rata skor presentase 91% dari ahli dan 75% dari pakar materi, di mana dari keseluruhan hasil yang didapatkan rata-rata skor masuk dalam kategori sangat baik. berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media kartu kuartet yang digunakan untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul yang telah di kembangkan sangat layak untuk digunakan.¹⁵

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama mengunggulkan penelitian pengembangan media kartu kuartet. Sedangkan perbedaan penelitian ini yakni model pengembangannya menggunakan model penelitian Borg and Gall, selain itu materi belajar dan objek penelitiannya di tingkat Sekolah Taman Kanak-kanak (TK), materi pembelajaran berupa matri kosakata, serta dalam produk pengembangan kartu kuartetnya tidak terdapat *barcode* seperti produk yang dikembangkan oleh peneliti.

¹⁴ Retnaningsih, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul,” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 5.

¹⁵ Retnaningsih, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata,” 89.

4. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Intan Puspita Sari, Sri Adelila Sari dan Ratu Fazlia Ina Rahmayani “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh”¹⁶

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media Kartu kuartet yang dikembangkan dinyatakan layak dengan perolehan rata-rata skor presentase 98,8% dari ahli media, presentase rata-rata dari respon siswa menunjukkan 94,20%, dengan indicator anget motivasi siswa terhadap media dengan skor 85,71%, di mana dari keseluruhan hasil yang didapatkan memperoleh rata-rata skor masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media kartu kuartet pada materi asam basa yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Banda Aceh yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan.¹⁷

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama mengenggunakan penelitian pengembangan media kartu kuartet dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Sedangkan perbedaan penelitian ini yakni terletak pada materi belajar dan objek penelitiannya di tingkat Sekolah Menengah

¹⁶ Intan Puspita S, Sri Adelila S dan Ratu Fazlia I R, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh,” Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia 2, no. 1, 9.

¹⁷ Intan Puspita S, Sri Adelila S dan Ratu Fazlia I R, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa,” 2.

Pertama (SMP), serta dalam produk pengembangan kartu kuartetnya tidak terdapat *barcode* seperti produk yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Penelitian yang terakhir yakni penelitian yang dilakukan oleh Ana Arifah Zuhdiana dan Lilik Mawartningsih dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”¹⁸

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media kartu kuartet prosentase hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh sebesar 41,20%. Lalu hasil *post-tes* dari siklus pertamanya diperoleh peningkatan sebesar 58,82%, siklus kedua mengalami peningkatan lagi sebesar 67,65%, dan pada siklus ketiga peningkatan hasil *post-tes* mengalami kenaikan sebesar 88,24% sehingga dapat dikatakan sudah sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan kartu kuartet dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa.¹⁹

Dari hasil penelitian di atas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan penelitian pengembangan media kartu kuartet dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Sedangkan perbedaan penelitian ini yakni terletak pada materi belajar dan objek penelitiannya ditingkat Sekolah Madrasah

¹⁸ Ana Arifah Zuhdiana dan Lilik Mawartningsih “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Proceeding Biology Education Conference* 14, no. 1 (Oktober 2017): 605.

¹⁹ Ana Arifah Zuhdiana dan Lilik Mawartningsih “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Media Kartu,” 609.

Tsanawiyah (MTs), serta dalam produk pengembangan kartu kuartetnya tidak terdapat *barcode* seperti produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel I.1
Kajian Penelitian Terdahulu

| No | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|--|
| 1 | Benendicta Julyta Caltha Edwita (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII” | 1. Pengembangan media kartu kuartet | 1. Memiliki <i>barcode</i> yang memperlihatkan video materi pelajaran. 2. Model pengembangan Brog and Gall 3. Tingkat sekolah SMP 4. Desain media 5. Materi pembelajaran IPA Biologi |
| 2 | Reza Dwipta Setyawan (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang” | 1. Pengembangan kartu kuartet 2. Model pengembangan ADDIE 3. Tingkat sekolah dasar | 1. Memiliki <i>barcode</i> yang memperlihatkan video materi pelajaran. 2. Desain media 3. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia |
| 3 | Ika Retnaningsih yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul” | 1. Pengembangan media kartu kuartet | 1. Memiliki <i>barcode</i> yang memperlihatkan video materi pelajaran. 2. Model pengembangan Brog and Gall 3. Tingkat sekolah TK 4. Desain media 5. Materi Pembelajaran kosakata |
| 4 | Intan Puspita Sari, Sri Adelila Sari dan Ratu Fazlia Ina Rahmayani oleh Ika Retnaningsih yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada | 1. Pengembangan kartu kuartet 2. Model pengembangan ADDIE | 1. Memiliki <i>barcode</i> yang memperlihatkan video materi pelajaran. 2. Tingkat sekolah SMP 3. Desain media 4. Materi pembelajaran |

| | | | |
|---|---|--|--|
| | Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh” | | IPA Biologi |
| 5 | Ana Arifah Zuhdiana dan Lilik Mawartningsih (2017) dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” | 1. Penerapan model pembelajaran mind mapping 2. Pengembangan media kartu kuartet 3. Model pengembangan ADDIE | 1. Memiliki <i>barcode</i> yang memperlihatkan video materi pelajaran. 2. Tingkat sekolah SMP 3. Materi pembelajaran IPA |

Sumber : Diolah Peneliti (2023)

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a Hakikat Media Pembelajaran

Kata media merupakan bahasa latin dari medius dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah merupakan perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa apabila media dipahami secara garis besar adalah seorang manusia, materi, ataupun suatu kejadian yang dapat membangun kondisi yang mampu memberikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini seorang guru, sebuah buku teks, dan lingkungan sekolah menjadi bentuk media.²⁰

Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa atau

²⁰ Vernon S Gerlach and Donald P. Ely, “Teaching And Media,” (A systematic approach, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J, 1971), dilihat dalam Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

memberikan pesan untuk mencapai lima tujuan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran sendiri adalah untuk lebih memudahkan dalam komunikasi dan dapat mempengaruhi dalam meningkatkan hasil dari belajar.²¹

Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran itu meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar berbingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²²

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu mau itu software ataupun hardware yang dapat digunakan sebagai perantara atau bahan pelajaran. Hal ini digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat siswa dalam kegiatan belajar untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran yang dilakukan.

b Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media dalam proses pembelajaran diharapkan memberikan pengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni perantara dalam

²¹ T. J Newby., D. A Stepich, J. D Lehman, & J. D Russell, "Instructional Technology for Teaching and Learning." (Jersey: Prentice Hall, 2000), dilihat dalam Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 4.

²² Robert M Gagne & Leslie J Briggs, *Principles Of Instructional Design 2nd Edition*, (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979), dilihat dalam Andi Kritanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016). 4-5.

menyampaikan suatu informasi atau materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Lavie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensis media visual merupakan inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat rasa senang/kenikmatan siswa ketika belajar dengan membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual atau gambar untuk memperlancar tercapainya tujuan dengan memahami dan mengingat suatu informasi atau pesan yang terkandung di dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatori media pembelajaran terlihat pada beberapa hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks materi membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengelompokkan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²³

Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: *pertama*, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dikarenakan pengajaran yang dilakukan akan

²³ W. H Levie. and R Lentz, "Effects of text illustrations: a review of research," (Educational Communication and Technology Journal, 1982), dilihat dalam Cecep Kustand dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor: Ghalia, 2011), 22.

lebih menarik perhatian mereka; *kedua*, makna dari bahan pengajaran akan menjadi jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan terjadinya pemahaman atau penguasaan yang nantinya tujuan pembelajaran akan tercapai; *ketiga*, metode belajar akan jadi lebih bervariasi, dan tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal yang hanya melalui kata-kata; *keempat*, siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, sehingga tidak terlihat monoton dan tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.²⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran yang memberikan fungsi dan manfaat yang baik bagi proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi yang diajar sehingga tujuan dari pembelajaran yang dilakukan tercapai.

c Ciri-Ciri Dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh Arsyad antara lain:

- 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

²⁴ N Sudjana dan A Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), dilihat dalam Agesindo Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 7.

- 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit.
- 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*) dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.²⁵

Menurut Yaumi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti media cetak, media pameran, audio, visual, multimedia, komputer dan jaringan.

- 1) Media Cetak merupakan media sederhana yang mudah ditemukan dan peroleh di mana saja. Media ini dapat di beli dengan harga yang relatif lebih murah. Contohnya seperti brosur, buku, modul, leaflet handout dan lembar kerja siswa.
- 2) Media Pameran dilakukan dengan cara memasang atau memamerkan media di tempat tertentu di lingkup sekolah. Sama halnya dengan media cetak media pameran memiliki beragam jenis, seperti benda nyata (realita) dan benda tiruan (replika atau model). Media nyata tidak dapat dimanipulasi dan tidak

²⁵ Vernon S Gerlach and Donald P. Ely, "Teaching And Media," (A systematic approach, Prentice Hall, Englewood Cliffs, N.J, 1971), dilihat dalam Milawati dkk, *Media Pembelajaran*, (Kalten: Tahta Media, 2021), 29-30.

mengalami perubahan sama sekali, contoh nya seperti saat praktik sholat dengan media sajadah, sarung, mukena dll. Sedangkan media tiruan adalah benda pengganti contoh nya seperti media diaroma (benda tiga dimensi) dan media kit (benda yg bisa diraba, dilihat, didengar).

- 3) Audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indra pendengar contohnya seperti radio, alay perekam, CD, MP3 dll.
- 4) Visual merupakan media yang dapat dinikmati atau di perhatikan melalui indra pengelihatatan yang berupa komik, grafik, poster, foto dan sebagainya.
- 5) Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, Vidio dan suara untuk menyampaikan informasi kepada siswa.
- 6) Komputer dan Jaringan sebagai bentuk untuk memperoleh informasi beragam pengetahuan yang diperlukan, berbagai situs yang dapat digunakan untuk mencari buku, makalah, jurnal, artikel dan berbagai jenis penelitian.²⁶

d Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Dick dan Carey terdapat empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: *Pertama*, ketersediaan sumber yang ada yaitu apabila media yang bersangkutan tidak

²⁶ Muhammad Yaumi, "Ragam Media Pembelajaran," (Makasar: UIN Alauddin Makassar, 2017), 25-39.

terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau bisa dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada harus dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan suatu media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan. Faktor *Keempat*, adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.²⁷

Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi empat hal utama, yaitu:

- 1) Kesesuaian atau relevansi berarti media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, rencana kegiatan belajar (RPP), program kegiatan belajar, serta tujuan belajar dan karakteristi siswa.
- 2) Kemudahan yang dimaksud adalah semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dan dapat dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) Kemenarikan artinya media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik maupun merangsang perhatian siswa baik

²⁷ Dick Walter, Lou Carey, and James O.Carey, *The Sistematic Design of Instruction*, (New Jersey: Pearson, 2001), dilihat dalam Sadirman, Arif S., dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), 86.

tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu syarat yang harus diperhatikan sebelum seorang pendidik dalam menentukan atau membuat suatu media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan efektif dan efisien.

- 4) Kemanfaatan memiliki maksud bahwa isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.²⁸

e Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah cara, pembuatan, kegiatan atau proses merancang yang dilakukan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

Menurut Sanggara media pembelajaran berbasis permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki,

²⁸ Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), 3-4.

kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya.²⁹

2. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

a Hakikat Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Ada berbagai macam konsep pembelajaran yang dikembangkan di dunia pendidikan, salah satunya yakni model pembelajaran *mind mapping*. Berdasarkan berbagai macam konsep pembelajaran yang dikembangkan, memasuki tahun 1960-an Tony Buzan menawarkan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat membuat sebuah catatan dengan menggunakan garis, gambar, simbol, dan warna yang dipercaya akan sangat disukai dalam proses belajar, metode tersebut bernama *mind mapping*.³⁰

Mind mapping adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Sedangkan menurut Carolin Edward, mengatakan bahwa *mind mapping* adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Sistem ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia.³¹

²⁹ Vidyana Sanggara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA," (Skripsi, Universitas Jember, 2016), 12

³⁰ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), 5.

³¹ Syafruddin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 256.

Menurut Swadarma *mind mapping* cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna untuk mengembangkan ide dan pemikiran sesuai dengan mekanisme kerja otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi. Dengan kata lain *mind mapping* adalah metode efektif untuk menuangkan semua gagasan yang ada di dalam pikiran.³²

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *mind mapping* merupakan strategi mencatat atau menyusun catatan yang memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran. Baik catatan dalam bentuk simbol gambar, maupun dalam bentuk lainya.

Seperti yang diketahui pemetaan pikiran (*mind mapping*) adalah pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk dan perasaan. Peta pikiran menggunakan penguat-penguat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Ini jauh lebih mudah daripada metode

³² Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia, 2013), 3.

pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini juga menenangkan, menyenangkan dan kreatif.³³

b Manfaat Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal menemukan alternatif jawaban siswa. Dengan pendidik menggunakan model *mind mapping* memberikan banyak manfaat bagi siswa. Berikut manfaat *mind mapping* menurut De Porter & Mike Hernacki adalah sebagai berikut:

- 1) Fleksibel, yaitu mudah menambahkan materi di tempat yang sesuai.
- 2) Memusatkan Perhatian, yaitu berkonsentrasi memusatkan perhatian pada gagasannya.
- 3) Meningkatkan Pemahaman, yaitu ketika membaca suatu tulisan, peta pikiran akan meningkatkan pemahaman.
- 4) Menyenangkan, yaitu imajinasi dan kreativitas tidak dibatasi.³⁴

c Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Setiap metode pembelajaran memiliki langkah-langkah yang menjadi ciri khasnya sendiri. Begitu pula dengan metode *mind mapping*, dalam penerapannya *mind mapping* memiliki langkah-langkah yang berbeda dengan metode lain. Mind map adalah suatu diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, tugas-

³³ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*, 5.

³⁴ DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa Learning, 2013), dilihat dalam Syafruddin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 261.

tugas, ataupun sesuatu lain yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping*. Menurut Swadarma adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengidentifikasi secara jelas tujuan dan materi pembelajaran hari ini.
- 2) Guru mendefinisikan materi pembelajaran.
- 3) Guru bertanya kepada siswa mengenai sebuah permasalahan. Untuk menjawabnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 2-3 siswa dengan memperhatikan keseimbangan aspek sosial dan aspek akademik.
- 4) Setiap kelompok ditugaskan membuat mind map.
- 5) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya.
- 6) Guru melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil yang tercapai.
- 7) Guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini.³⁵

d Karakteristik Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Kebanyakan siswa cenderung lebih mudah belajar secara visual dan lebih mudah mengingat tentang apa yang telah dilihat. Pembelajaran di sekolah akan menjadi lebih menarik perhatian siswa jika dilengkapi dengan gambar, simbol, ataupun ilustrasi lainnya

³⁵ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia, 2013), 73.

seperti pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping*. Oleh karena itu, dalam metode *mind mapping* terdapat beberapa karakteristik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kertas, menggunakan kertas putih polos berorientasi landscape.
- 2) Warna, menggunakan spidol warna-warni dengan jumlah warna sekitar 2-7 warna, sehingga disetiap cabang berbeda warna.
- 3) Garis, menggunakan garis lengkung yang bentuknya mengecil dari pangkal.³⁶

e Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Shomin model pembelajaran *mind mapping* memiliki kelebihan dan kekurangan diantara:

- 1) Model pembelajaran *mind mapping* termasuk lumayan cepat dipahami serta cepat dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) *Mind mapping* terbukti bisa dipakai untuk mengatur ide-ide yang ada di kepala.

3) Proses menggambar diagram dapat menghasilkan ide lainnya.

4) Diagram yang sudah terbentuk dapat dijadikan arahan untuk menulis.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *mind mapping* yakni:

- 1) Yang terlibat aktif hanya siswa.
- 2) Siswa tidak sepenuhnya belajar.

³⁶ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*, 75.

3) Tidak bisa dimasukkan jumlah detail informasi.³⁷

f) Jenis-jenis Aplikasi yang digunakan untuk Membuat *Mind Mapping*

Dulu membuat *mind mapping* dilakukan dengan cara manual yakni dengan spidol dan kertas, namun semangkin berkembang teknologi cara membuat *mind mapping* semakin mudah. Ada berbagai jenis aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat *mind mapping* diantaranya:

1) *Ayoa*

Aplikasi ini diciptakan oleh Chris Griffiths, seorang pakar *mind mapping* dunia yang sudah berpengalaman lebih dari 12 tahun. Pengguna dapat menuliskan ide-ide secara langsung lewat aplikasi ini dan bisa dikelola sejak awal hingga akhir. *Ayoa* memiliki beberapa fitur yang diunggulkan seperti pembuatan ide yang cepat, pemilihan *format*, *font*, dan warna yang menarik.

2) *Xmind*

Xmind menawarkan aplikasi untuk *mind mapping* dan *brainstorming* yang memiliki banyak fitur. Aplikasi ini memang dibentuk untuk memudahkan menulis ide, mengasah kreativitas, dan membuat penggunaanya lebih produktif. *Xmind* menawarkan beberapa desain chart mulai dari *fishbone chart*, *matrix*, *timeline*, hingga *organizational chart*.

³⁷ Aris Sohimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 106-107.

3) *SimpleMind*

Simplemind memiliki keunggulan yaitu kemudahannya saat digunakan. Pengguna bisa langsung menuliskan ide yang dimiliki dan mendesainnya dengan menarik. Aplikasi ini terdapat di *play store* yang memiliki fitur untuk memberikan gambar, video, hingga *voice note*.

4) *MindMeister*

Mindmeister adalah alat *mind mapping online* yang akan memudahkan pengguna untuk mencari, mengembangkan, dan berbagi ide secara visual. Aplikasi *mind mapping* ini, baik itu untuk *brainstorming* atau untuk membuat karya kreatif lainnya.

5) *Coggle*

Coggle adalah platform yang digunakan untuk membuat dan berbagi *mind mapping* dengan menggunakan diagram alur. Memiliki tampilan yang simpel sehingga pengguna tidak akan kebingungan saat membuat *mind mapping*.

6) *Microsoft Visio*

Microsoft visio adalah aplikasi visualisasi diagram yang dapat digunakan untuk membuat *mind map* serta *representasi* grafis lainnya. Aplikasi ini memungkinkan untuk memvisualisasikannya secara *real-time* dengan opsi bagan yang tersedia. Kemampuan ini membedakannya dari aplikasi lain,

karena Visio memungkinkanmu untuk menghidupkan data di dashboard dan menampilkannya dalam diagram yang tertaut data.

7) *Freemind*

Untuk pemula yang membuat mind map di aplikasi freemind dapat dicoba, dalam aplikasi ini terdapat tampilan UI yang sederhana dan bisa bantu pemula melakukan *brainstorming* dengan mudah. Dalam aplikasi *freemind* sendiri menawarkan berbagai kemudahan integrasi.

8) *Bubbl.us*

Bubbl.us adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki *tool* di aplikasi yang akan langsung menyediakan diagram *mind map* simpel. Diagram ini bisa diatur sesuai kemauan pengguna yang nantinya disimpan dalam bentuk gambar.

9) *Scapple*

Dalam aplikasi ini pengguna dapat dengan bebas mendesain mind mapping seperti membuatnya dikertas, aplikasi ini sangat *fleksibel* Tidak hanya itu, interface aplikasi ini juga bersifat *drag and drop* yang dapat membantu pengguna dengan mudah. Di aplikasi ini juga dapat membuat *mind map* secara full screen supaya pengguna lebih leluasa mendesain.

10) *SmartDraw*

Cara membuat mind mapping di smartdraw sangat lah mudah karena UI-nya simpel, kemudian terdapat 5000 *template* dan

35.000 ikon, simbol yang bisa digunakan sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mendesain sebuah *mind mapping*.³⁸

3. Media Kartu Kuartet

a Hakikat Kartu Kuartet

Menurut Arsyad kartu (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisis gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang memiliki empat sisi yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol.³⁹

Permainan kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu kuartet ini biasanya beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang.⁴⁰

³⁸ Trias Ismi, "Rekomendasi Mind Mapping yang Lebih Efektif," 2022, https://glints.com/id/lowongan/aplikasi-mind-mapping/#.Y_Sk8VOySNw (diakses pada 12 Februari pukul 18:53)

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 115.

⁴⁰ Meita Candra Dewi, "Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang," (Skripsi: Universitas Negeri Malang, 2015), 19.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah suatu permainan dengan 4 kartu sebagai kartu yang berpasangan. Dengan berbagai bentuk gambar dan tulisan yang menarik.

b Kelebihan Dan Kelemahan Kartu Kuartet

Kartu kuartet merupakan salah satu jenis permainan yang dimainkan secara beregu, ketika digunakan dalam pembelajaran IPAS maka kartu tersebut menjadi kartu permainan IPAS. Mujib dan Rahmawati mengungkapkan bahwa permainan bahasa terdapat beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- 5) Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih susah dilupakan.⁴¹

Selain kelebihan kartu kuartet juga memiliki kelemahan, menurut

Ningrum menyebutkan beberapa kelemahan kartu kuartet diantaranya:

⁴¹ F Munajib dan N Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 39.

- 1) Hanya menekankan penggunaan indera penglihatan.
- 2) Menciptakan suasana sedikit ribut saat proses pembelajaran.
- 3) Media mudah rusak jika terbuat dari kertas.
- 4) Ukuran terbatas untuk kelompok besar.
- 5) Terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.⁴²

c Langkah-Langkah Permainan Kartu Kuartet

Seperti permainan pada umumnya, permainan kartu kuartet juga memiliki langkah permainan. Berikut aturan-aturan permainan kartu kuartet:

- 1) Jumlah pemain dalam permainan kartu kuartet yaitu 8 orang. Di awal permainan setiap pemain memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakan di tengah-tengah pemain.
- 2) Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penanya dan pemain penebak.
- 3) Dalam permainan kartu kuartet ini, pemain diminta untuk mengumpulkan anggota kartu tema dengan lengkap. Satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu. Dan pemain harus mengumpulkan 2 tema.

⁴² Agis Sucia Ningrum, "Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022," (Skripsi: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021), 18-19.

- 4) Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema kartu yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap tersebut di depan pemain.
- 5) Saat pemain penanya menyebutkan tema kartu, maka pemain penebak harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.
- 6) Jika pemain penebak menjawab dengan benar maka pengocok kartu dapat memberikan 1 buah kartu yg nantinya dikumpulkn oleh penebak. Kemudian penanya akan meletakkan tema kartu yang sudah dijawab.
- 7) Jika pemain penebak salah dalam menjawab pertanyaan maka penanya mengabil satu kartu dari sisa tumpukan kartu di tengah.
- 8) Jika penebak salah menjawab pertanyaan makan semakin banyak kartu yang dipegang oleh penanya, dan semakin banyak pula pertanyaan yang diberikan.
- 9) Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu

sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁴³

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia dimuka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Adapun yang menjadi tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah siswa mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a Mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga siswa dapat terpicu untuk mengkaji sebuah fenomena yang ada di sekitarnya, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b Berperan aktif dalam menjaga, melestarikan dan memelihara lingkungan alam, dapat mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c Mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah agar dapat mengidentifikasi, dan merumuskan hingga menyelesaikan masalah.

⁴³ Tatang Sunendar, "Merancang Pembelajaran IPAS Di SD," Oktober 2022. <https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/blog/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd> (di akses pada 15 Februari pukul 13:58).

- d Memahami dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial di sekitarnya, memaknai kehidupan manusia dengan banyaknya masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e Memahami persyaratan yang diperlukan siswa agar menjadi sekelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat, sehingga dia dapat memberikan kontribusi dalam membantu menyelesaikan permasalahan terkait dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f Mengembangkan pemahaman dan pengetahuan dari konsep yang ada di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁴

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang selanjutnya disebut IPAS yang memiliki fungsi untuk membekali siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata di abad 21 ini yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya secara ilmiah dengan menerapkan konsep sains. Dengan kata lain, setelah belajar mata pelajaran IPAS, siswa dapat memperoleh kecakapan dalam mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah.⁴⁵

5. Ruang Lingkup Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu

⁴⁴ Tatang Sunendar, "Merancang Pembelajaran IPAS Di SD,".

⁴⁵ Laila F. Umami, Karyadi Nugroho, dan Zubedi, "Projek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Projek IPAS", (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021) <https://smkpgri1gantar.sch.id/onlypsg/index.php?p=fstream-pdf&fid=253&bid=719> (diakses pada 15 Februari pukul 13:46).

Pengetahuan Sosial (IPS) yang ada dalam struktur kurikulum Sekolah Dasar. Dalam profil gambar ideal siswa Indonesia pembelajaran IPAS memiliki peran penting untuk mewujudkan profil pelajar pancasil.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang mencakup materi pembelajaran IPA dan IPS, pembelajaran IPA dilakukan saat semester ganjil dan pembelajaran IPS dilakukan saat semester genap. Adapun materi yang diteliti pada penelitian ini yaitu fokus pada materi kelas semester genap yaitu tentang materi IPS khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya. Bentuk dari keragaman budaya Indonesia dalam materi kelas IV ada keragaman jenis-jenis rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta makanan khas daerah.

a Keragaman Rumah Adat di Indonesia

Indonesia memiliki keragaman rumah adat daerah yang disebabkan oleh bergamnya suku dan budaya yang ada. Rumah adat yang dibangun di tiap daerah di Indonesia disesuaikan dengan keadaan alam di wilayah setempat. Dalam materi kelas IV ini berbagi bentuk rumah adat yang unik di tiap wilayah memiliki makna yang berbeda. Adapun keragaman rumah adat di Indonesia yang tercantum dalam materi kelas IV diantaranya: rumah adat dari Jawa Timur yaitu rumah Adat Joglo Sinom, rumah adat dari Yogyakarta yaitu rumah Adat

Bangsas Kencono, rumah adat dari Bali yaitu Gapura Candi Bentar dan masih banyak lagi.

b Keragaman Tarian Daerah di Indonesia

Keberagaman tarian daerah merupakan budaya turun-temurun di suatu daerah yang menjadi khas dari daerah tersebut. Tarian di tiap daerah yang memiliki ciri khas dan keunikan dari masing-masing yang bertumpu pada nilai-nilai budaya. Letak geografis di tiap daerah membuat perbedaan bentuk dan dinamika tarian daerah. Dimateri kelas IV keragaman budaya Indonesia ini tarian daerah atau tari tradisional menjadi perwujudan budaya dari suatu daerah. Adapun jenis-jenis tarian tradisional di Indonesia diantaranya: dari provinsi DKI Jakarta ada tarian adat Lengging Nyai, ada Gandrung dari provinsi Jawa Timur, Jaipong dari Jawa Barat, dan masih banyak lagi.

c Keragaman Senjata Daerah di Indonesia

Setiap bangsa disuatu wilayah pasti memiliki senjata yang menjadi khas daerah tersebut, yang digunakan untuk menghadapi lingkungan sekitar daerah, baik digunakan untuk mempertahankan diri, berburu maupun untuk menyerang. Senjata daerah memiliki peran penting bagi perjuangan bangsa Indonesia. Adapun jenis-jenis senjata yang ada dalam materi keragaman budaya Indonesia untuk kelas IV diantaranya: Golok Betawi dari provinsi DKI Jakarta, Kujang dari provinsi Jawa Barat, Trisula dari Bali dan lain-lain.

d Keragaman Makanan Khas Indonesia

Makan khas daerah adalah makanan yang dapat dikonsumsi dari suatu daerah atau wilayah yang rasanya cocok dengan lidah masyarakat daerah tersebut. Dimateri kelas IV keragaman budaya Indonesia makanan khas daerah bisanya menjadi ciri khas dari daerah tersebut dan jarang ditemui atau tidak bisa ditemui di daerah lain. Adapun keragaman makanan khas daerah diantaranya: Rujak Cingur dari provinsi Jawa Timur, Kerak Telor dari provinsi DKI Jakarta, ada Gudeg dari provinsi Yogyakarta dan masih banyak lagi.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Nana mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁶ Sugiono mengatakan bahwa *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁷

Dengan demikian model penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakannya untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari suatu produk yang dikembangkan tersebut. Dengan tujuan menghasilkan suatu perangkat pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar siswa agar berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.

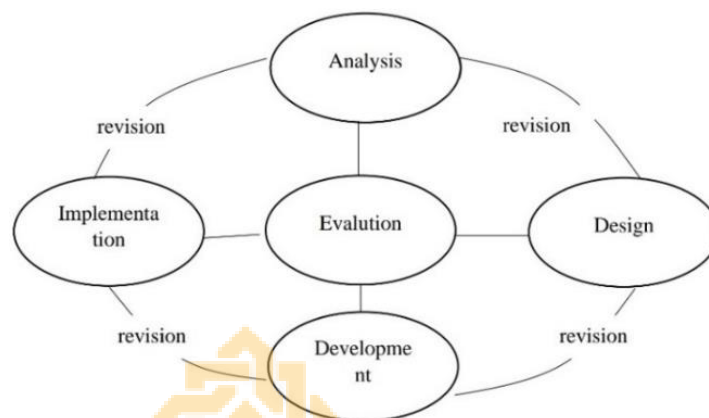
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Dalam prosedur pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni tahap Analysis (Analisis),

⁴⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 164.

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: CV Alfabert, 2013), 407.

Design(Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).



Gambar 3.1 Alur Peneliti Model ADDIE

Agar memahami setiap tahapan dari model ADDIE maka akan dijelaskan secara rinci di bawah ini:

1. *Analysis* (Analisis)

Menurut Branch pada tahap analisis adalah tahap identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran atau kursus yang akan diberikan.⁴⁸

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah dasar agar dapat diklarifikasi apakah masalah tersebut membutuhkan upaya untuk penyelesaiannya. Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah

⁴⁸ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009), dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

kesenjangan kinerja pembelajaran.⁴⁹ Pada tahap ini peneliti melakukan analisis untuk memperoleh gambaran sementara untuk produk yang akan dikembangkan, untuk itu diperlukan beberapa tahapan yakni:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini sangatlah penting untuk dilakukan karena dalam proses belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan memerhatikan level berpikir dan kecenderungan gaya belajar siswa sebagai acuan.

c. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember
karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi materi dengan rancangan media kartu kuartet yang dikembangkan.

2. *Design* (Perancangan)

Menurut Branch tahap desain adalah verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan.⁵⁰

⁴⁹ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam 1, no. 1 (Desember 2021): 32.

Pada tahap kedua perancangan (desain) ini dilakukan sebelum melakukan pengembangan media. Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan kerangka umum kartu kuartet serta melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang akan di muat dalam kartu kuartet. Pada tahap ini media dilihat dari segi fisik, desain dan materinya.

3. *Development* (Pengembangan)

Menurut Branch pada tahap ini adalah tahap di mana mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar serta pengembangan materi dan strategi pendukung yang dibutuhkan dilakukan.⁵¹

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media kartu kuartet dengan pemilihan aplikasi yang mendukung untuk pengembangan media kartu kuartet. Adapun tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media kartu kuartet adalah:

- a. Melakukan rancangan desain dengan menggunakan aplikasi canva yang disesuaikan dengan materi yang sudah dipilih dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

⁵⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009), dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

⁵¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009), dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

- b. Melakukan review media kartu dengan memvalidasi media tersebut kepada para ahli yang sudah ditentukan, yakni ahli media dan ahli materi.
- c. Melakukan revisi produk media kartu kuartet sesuai dengan arahan, saran, dan masukan dari para ahli sehingga sesuai dengan kemenarikan dan kepraktisan produk media kartu kuartet sebelum digunakan dalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Menurut Branch tahap implementasi adalah tahap persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa.⁵²

Pada tahap implementasi ini dilakukan tahap uji coba setelah media kartu sudah divalidasi dan direvisi dari tim ahli media dan materi. Dalam tahap uji coba ini siswa mengisi lembar angket siswa untuk mengetahui daya tarik siswa melalui media kartu

kuartet tersebut selain itu dalam uji coba ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media kartu kuartet tersebut.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Menurut Branch pada tahap evaluasi adalah tahap menilai kualitas produk dan proses pembelajaran.⁵³

⁵² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation)," 31.

Pada tahap akhir dari penelitian ADDIE yakni tahap evaluasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kualitas dari kartu kuartet yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media kartu kuartet, dengan adanya data-data yang diperoleh digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan sebagai acuan untuk mendapatkan kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar mendapatkan penilaian, kritik, saran serta cara pandang validator, sehingga dapat mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan, yang nantinya dapat digunakan untuk bahan dalam melakukan revisi produk.⁵⁴

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

D. Desain Uji Coba

Desain Uji Coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan, dan kemenarikan dari media kartu kuartet yang telah dikembangkan. Uji coba yang dilakukan meliputi:

⁵³ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009), dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

⁵⁴ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, (Jember: UIN KHAS 2021), 69.

a. Uji coba awal

Dalam proses ini uji coba awal dilakukan oleh para ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran/guru mata pelajaran untuk memperoleh validasi berupa nilai, tanggapan, dan saran para ahli terhadap media pengembangan kartu kuartet.

b. Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri 36 Gresik untuk mengetahui ketertarikan siswa mengenai produk yang dikembangkan, melalui hasil angket repon media sebelumnya digunakan dan hasil angket media yang sudah dikembangkan oleh peneliti, yang di dalamnya terdapat 27 siswa kelas IV.

Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan subjek Penelitian, teknik, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.⁵⁵

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media yang dipilih oleh peneliti adalah seorang dengan latar belakang pendidikan S2 yang ahli dalam mendesain dan merancang media pembelajaran. Dengan pilihan ahli media dosen dari Universitas KH. Achmad Siddiq Jember.

⁵⁵ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, (Jember: UIN KHAS 2021), 70.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang dipilih peneliti adalah seorang dengan latar belakang pendidikan minimal S2 yang menguasai karakteristik materi IPAS di SD/MI khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia.

c. Pendidik

Pendidik dalam subjek uji coba ini adalah seorang ahli pembelajaran IPAS dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran IPAS, ahli yang memahami kurikulum IPAS di SD/MI.

d. Siswa

Siswa yang dipilih dalam subjek uji coba ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 36 Gresik kecamatan Manyar, dengan jumlah 27 siswa, 18 diantaranya siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

2. Jenis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif :

- a. Data kualitatif di penelitian ini didapatkan dari buku, ataupun jurnal yang berkaitan, yang digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik.
- b. Data kuantitatif di penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, media dan ahli pelajaran.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam tahap instrumen pengumpulan data ini peneliti menyiapkan lembar validasi media kartu kuartet dan angket respon siswa

a. Wawancara

Pada tahap awal dilakukan wawancara sebagai awal pengumpulan data, untuk menganalisis karakteristik siswa dalam belajar dan mengetahui permasalahan yang ada di sekolah serta untuk mengetahui keluhan siswa terhadap pembelajaran di kelas sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Lembar Validasi Kartu Kuartet

Lembar validasi ini berisikan pernyataan-pernyataan mengenai aspek kelayakan isi, desain media, maupun pembelajaran yang nantinya akan diisi oleh para ahli. Lembar validasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari media belajar yang

dibuat oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen dibawah ini:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Validasi Pada Aspek Kelayakan Isi

| No | Aspek | Indikator |
|----|---------------|--|
| 1 | Kelayakan Isi | 1. Kesesuaian materi dengan kartu kuartet |
| | | 2. Keakuratan/kelengkapan materi |
| | | 3. Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi |
| | | 4. Penggunaan bahasa |

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Validasi Pada Aspek Desain

| No | Aspek | Indikator |
|----|--------|--------------------------------|
| 1 | Desain | 1. Ukuran/format kartu kuartet |
| | | 2. Desain isi kartu |
| | | 3. Kemenarikan desain kartu |
| | | 4. Ketepatan pemilihan gambar |

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Validasi Pada Aspek Pembelajaran

| No | Aspek | Indikator |
|----|--------------|--------------------------------|
| 1 | Pembelajaran | 1. Kejelasan Materi |
| | | 2. Kesesuaian dengan Indikator |
| | | 3. Tampilan media |

c. Lembar Angket Respon Siswa dan Guru

Adanya lembar anget ini bertujuan untuk memperoleh data respon siswa dan guru mengenai proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu kuartet ber-*barcode*, lembar ini dibuat berisikan pernyataan-pernyataan mengenai materi maupun isi dari kartu kuartet tersebut yang nantinya lembar ini akan diisi oleh siswa dan guru

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Anget Respon Siswa dan Guru

| No | Aspek | Indikator |
|----|--|----------------------|
| 1 | Pembelajaran Menggunakan Permainan Kartu Kuartet | 1. Ketertarikan |
| | | 2. Materi |
| | | 3. Penggunaan Bahasa |

4. Teknik Analisis Data

Ada dua jenis data dalam penelitian ini yakni data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Untuk itu teknik analisis data yang digunakan

untuk menganalisis data uji coba dalam penelitian ini adalah dengan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

a. Deskriptif Kualitatif

Analisis data ini penting dilakukan, hal ini diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan Edwita (2020) bawah tujuan dari analisis kualitatif ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan pada kartu kuartet agar memperoleh hasil akhir yang lebih baik.⁵⁶ Analisis data kualitatif ini didapatkan hasilnya melalui proses, wawancara guru, observasi yang dilakukan saat proses belajar di sekolah serta penilaian atau informasi yang diberikan oleh validator.

b. Deskriptif Kuantitatif

Dalam analisis data kuantitatif berupa skor nilai yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media melalui angket validasi ahli dan respon siswa. Kategori penilaian media kartu kuartet ini dilakukan untuk menganalisis data instrumen validasi ahli dan angket respon sebagai berikut:

1) Analisis Data instrumen Validasi Ahli

Dalam instrumen validasi ahli ini terdapat penilaian yang mengukur validitas dari media, materi kartu kuartet yang dikembangkan dengan melalui kritik, saran dan cara pandang para ahli. Untuk itu pedoman dalam penilaian instrumen

⁵⁶ Benedicta Julyta Caltha Edwita, "Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII." Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2020, 39.

validasi ini dibutuhkan untuk mengukur skor maksimum antara lain:

| | |
|--------------|----------|
| Sangat Valid | : Skor 5 |
| Valid | : Skor 4 |
| Cukup Valid | : Skor 3 |
| Kurang Valid | : Skor 2 |
| Tidak Valid | : Skor 1 |

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil angket validasi ahli yang sudah diketahui hasil persentasenya kemudian dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.5
Presentase Hasil Validasi⁵⁷

| No | Skor | Kategori |
|----|------------|--------------|
| 1 | 85% - 100% | Sangat Valid |
| 2 | 69% - 84% | Valid |
| 3 | 53% - 68% | Cukup Valid |
| 4 | 36% - 52% | Kurang Valid |
| 5 | 20% - 35% | Tidak Valid |

Sumber: Subali, dkk (2012)

Dengan presentase jumlah $\geq 69\%$ maka media kartu kuartet dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping pada pelajaran IPAS dinyatakan valid sebagai media belajar siswa.

⁵⁷ Subali, B., Indayani., L Hidayayani, "Pengembangan Cd Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar" (Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 2012), Vol 8, 28.

2) Analisis Data Angket Respon Guru dan Siswa

Analisis data angket repon dihitung untuk mengetahui kepraktisan media kartu kuartet yang dikembangkan oleh peneliti, untuk itu pedoman yang digunakan untuk mengukur respon adalah dengan:

SS : Sangat Setuju : Skor 5

S : Setuju : Skor 4

KS : Kurang Setuju : Skor 3

TS : Tidak Setuju : Skor 2

STS: Sangat Tidak Setuju: Skor 1

$$\text{Presetase (P)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 3.6
Presetase Respon Siswa dan Guru⁵⁸

| No | Skor | Kriteria Respon Siswa |
|----|------------|-----------------------|
| 1 | 81% - 100% | Sangat Setuju |
| 2 | 61% - 80% | Setuju |
| 3 | 41% - 60% | Kurang Setuju |
| 4 | 21% - 40% | Tidak Setuju |
| 5 | 0% - 20% | Sangat Tidak setuju |

Sumber: Sugiono (2019)

Dengan presentase jumlah $\geq 69\%$ maka media kartu kuartet dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping pada pelajaran IPAS dinyatakan menarik dan praktis untuk digunakan sebagai media belajar siswa.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2019). Dilihat dalam Liza A dan Lazim N "Pengembangan Media Pembelajaran MISS PPL (Media Microsoft Powe Point Lanjutan) di Sekolah Dasar. 2.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah

UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang mendapat disubsidi dari pemerintah. Sekolah dasar negeri dengan akreditasi B milik pemerintahan pusat ini terletak kabupaten Gresik lebih tepatnya di Jln. Retno Suwari Rt 01 / Rw 01, Leran, Kec. Manyar, Kab. Gresik Prov. Jawa Timur.

UPT Sekolah Dasar Negeri 39 memiliki sebuah Visi dan Misi, Visi dari sekolah ini adalah “Terwujudnya siswa siswi yang cerdas dan terampil berdasarkan IMTAQ, IPTEK, dan berbudaya cinta alam serta berwawasan lingkungan”. Sedangkan Misi dari sekolah dasar ini yakni:⁵⁹

- a. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Agama yang dianutnya.
- b. Melaksanakan pembelajaran berbasis TIK (Tehnologi, Informasi, dan Komunikasi) yang terintegrasi Lingkungan Hidup.
- c. Menciptakan lembaga pendidikan berbudaya cinta alam dengan upaya:
 - 1) Mencegah pencemaran dan perusakan lingkungan
 - 2) Melakukan konservasi dalam rangka pelestarian keanekaragaman hayati

⁵⁹ Observasi yang dilakukan oleh penulis. Gresik 1 Mei 2023

d. Menjalinkan kerjasama dalam rangka perlindungan dan pengelolaan lingkungan

Proses belajar mengajar di UPT Sekolah dasar Negeri 39 Gresik diselenggarakan di pagi hari, mulai dari jam 07.00 – 14.00. Dimulai dengan apel bersama di lapangan sekola, kemudian proses belajar berlangsung hingga pukul 09.10-10.00 waktu jam istirahat.

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik yakni ada 12 orang dengan 4 laki-laki dan 8 perempuan, dengan rincian status 3 orang sudah PNS, 4 orang PPPK, dan 5 orang guru honorer. Dari 12 pendidik dan tenaga pendidik terdapat 4 pendidik yang sudah memiliki sertifikasi guru⁶⁰

Dari data pendidik dan tenaga pendidik tersebut hanya guru kelas IV yang dijadikan titik fokus dalam penelitian ini, data-data yang mendukung penelitian pengembangan ini didapatkan dari hasil wawancara guru kelas IV yakni ibu Harti Susanti S.Pd. Berikut biodata guru kelas IV UPT Sekolah Dasar 39 Gresik.

Tabel 4.1
Tabel Biodata Guru Kelas IV

| | |
|------------------------------|-------------------------------|
| NAMA LENGKAP | : HARTI SUSANTI , S.Pd |
| NIP | : 19790905 202221 2 004 |
| PANGKAT / GOL | : Penata Muda / IX |
| JABATAN | : GURU KELAS AHLI MUDA |
| TAHUN SERTIFIKAT PENDIDIK | : - |
| SATMINKAL GURU PEMULA | |

⁶⁰ Sokhiya S.Pd. diwawancarai oleh penulis, Gresik, 2 Mei 2023

| | |
|------------------|---------------------------------|
| INSTANSI | : UPT SD NEGERI 39 GRESIK |
| ALAMAT INSTANSI | : Jln. Retno Suwari RT 01 RW 01 |
| DESA / KELURAHAN | : Leran |
| KECAMATAN | : MANYAR |
| KABUPATEN / KOTA | : GRESIK |
| PROPINSI | : JAWA TIMUR |
| KODE POS | : 61151 |
| NO TELPON / HP | : 0813 3267 3757 |

Sumber: Wawancara Guru Kelas IV (2023)

3. Siswa

UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik memiliki 152 siswa dengan 85 siswa laki-laki dan 67 siswi perempuan.

Tabel 4.2
Jumlah Siswa UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik⁶¹

| NO | KELAS | BANYAK SISWA | | JUMLAH |
|---------------|-------|--------------|-----------|------------|
| | | L | P | |
| 1 | I | 19 | 13 | 32 |
| 2 | II | 18 | 9 | 27 |
| 3 | III | 7 | 11 | 19 |
| 4 | IV | 17 | 10 | 27 |
| 5 | V | 17 | 11 | 28 |
| 6 | VI | 7 | 13 | 20 |
| JUMLAH | | 85 | 67 | 152 |

Sumber: Wawancara Kepala Sekolah (2023)

Dari jumlah keseluruhan siswa yang menjadi fokus dalam penelitian ini yakni pada kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik yang memiliki siswa yang berjumlah 27, 17 diantaranya adalah siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

⁶¹ Sokhiyah S.Pd. diwawancarai oleh penulis, Gresik 2 Mei 2023

4. Sarana Dan Prasaranan

Sarana dan prasarana menjadi komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik memiliki sarana dan prasarana diantaranya: ada satu perpustakaan dengan kondisi yang baik, satu gudang dengan kondisi baik, memiliki satu koperasi dalam keadaan baik, satu lapangan cukup luas untuj digunakan, satu musholah dengan kondisi baik, memiliki lap. Komputer yang kondisinya baik, terdapat satu ruang guru satu ruang kepala sekolah, dan enam ruang kelas dengan kondisi yang baik, senjutnya ada uks, kamar mandi dan kantin yang juga memiliki kondisi yang baik untuk gunakan.⁶²

Dari prasarana di atas, difokuskan pada prasarana yang dimiliki Kelas IV yang menjadi fokus penelitian yakni ada satu whiteboard yang berukuran besar, kondidi ruang kelas yang luas dan bersih sehingga nyaman digunakan saat belajar, ada 3 kipas angin, 1 lampu, ada 13 meja dan 27 kursi. Ruang kelas IV baru selesai direnovasi sehingga masih belum ada tempat baca di dalam kelas dan sebelumnya ada poster-poster yang ditempel di kelas sebagai media pembelajaran sudah dilepas.⁶³

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan dua kali yakni uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selanjutnya yakni uji coba lapangan yang akan dilakukan

⁶² Observasi yang dilakukan oleh peneliti, Gresik 1 Mei 2023

⁶³ Observasi proses belajarq yang dilakukan oleh peneliti, Gresik 18 Mei 2023

di kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. Uji coba ini dilakukan dalam penelitian ini yakni secara bertahap sesuai dengan proses pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Dalam pengembangan media kartu kuartet ber-*barcode* ini digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Kekayaan Budaya Indonesia. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yang sesuai dengan lima tahapan ADDIE, yakni sebagai berikut.

1. Hasil Tahap Analisis

Tahap pertama dalam penelitian ini yakni dilakukan analisis. Bersumber dari hasil observasi di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, analisis telah dilakukan sebagai penyeimbang dalam pengembangan kartu kuartet ber-*barcode*. Adapun analisis yang dilakukan yakni analisis kebutuhan, analisis siswa serta analisis bahan ajar.

Analisis kebutuhan dan analisis siswa dilakukan dengan cara observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa di Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 sangat menyukai proses pembelajaran sambil bermain, dilihat ketika proses belajar siswa merasa sangat bosan dan karena pembelajaran begitu monoton. Dan ketika saat istirahat mereka sangat senang dalam bermain khususnya saat bermain sebuah kartu. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan salah satu siswa kelas IV yang bernama Achmad Rachel Maulana dia mengungkapkan bahwa:

“Saya bosan bu saat belajar hanya dengan mendengarkan guru lalu mengerjakan tugas di buku, kadang ada guru juga yang belajar nya sambil bermain, dan itu membuat kami semangat belajar”⁶⁴

Gambar 4.1
Wawancara dengan Siswa Kelas IV



Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengembangkan sebuah media permainan kartu kuartet ber-barcode dengan harapan agar dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan saat proses belajar, dengan didukung oleh model pembelajaran mind mapping yang cocok dan dapat membantu dalam pemahaman materi saat pembelajaran.

Analisis bahan ajar dilakukan untuk penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Guru kelas IV ibu Harti Susanti menyampaikan

“Media belajar yang digunakan sebelumnya itu hanya poster yang ditempel di dinding kelas, ada berbagai macam poster seperti perkalian, pembagian, keragaman rumah ada, tarian dan masih banyak lagi. Terkadang saya membuat media ppt akan tetapi karena waktu dan tenaga kurang mendukung sangat jarang menggunakan

⁶⁴ Achmad Rachel Maulana diwawancarai oleh penulis, Gresik 19 Mei 2023

media itu. Dan sekarang kelas baru selesai direnovasi sehingga poster-poster sebelumnya yang sudah dilepas.”⁶⁵

Gambar 4.2
Wawancara dengan Guru Kelas IV



Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran hanya terpaku pada buku saja, poster dikarenakan keterbatasan waktu yang kurang mendukung untuk membuat media pembelajaran. Untuk menyesuaikan media yang digunakan yang dirasa cocok dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dari materi Kekayaan Budaya Indonesia yang begitu banyak sehingga media permainan kartu kuartet ber-*barcode* sangat cocok dengan materi tersebut.

2. Hasil Tahap Perancangan atau Desain

Pada tahap ini perlu sebelum melakukan pengembangan berdasarkan hasil analisis dan observasi peneliti memilih pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam muatan materi Kekayaan Budaya Indonesia. Pengembangan kartu kuartet ber-*barcode* sangat sesuai dengan

⁶⁵ Harti Susanti S.Pd. diwawancarai oleh penulis, 19 Mei 2023

kebutuhan siswa, hal ini dikarenakan banyaknya bentuk kekayaan budaya di Indonesia bisa dimuat dalam media kartu kuartet ber-*barcode*.

Hal ini dikuatkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswi kelas IV yang bernama Siti Anisa Rahma, dia menyampaikan bahwa

“saya sulit memahami materi kekayaan budaya itu karena sangat banyak, dulu ada poster yang menempel di tembok dari situ bisa dilihat tapi sekarang sudah dilepas karena kelas direnovasi”⁶⁶

Ditahap ini penyesuaian materi terhadap media kartu kuartet sangat diperlukan, berdasarkan capaian pembelajaran, kebutuhan siswa serta materi belajar, kartu kuartet sesuai dengan kriteria tersebut, sehingga desain untuk kartu kuartet diperlukan, hal ini diperlukan agar proses dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Pemilihan nama produk media kartu kuartet ber-*barcode* ini karena anak-anak kelas IV sering bermain kartu kuartet dengan gambar karakter film anak-anak. Dari situlah peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah permainan kartu kuartet yang disukai anak-anak menjadi kartu kuartet yang dapat membantu anak-anak saat belajar.

3. Hasil Tahap Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis didapatkan bahwa dapat diketahui bahwa media yang akan dikembangkan ini sudah disesuaikan dengan karakteristik, kecenderungan gaya belajar serta materi yang diambil.

⁶⁶ Siti Anisa Rahma di wawancarai oleh penulis, Gresik 19 Mei 2023

Selanjutnya ditahap pengembangan ini peneliti memilih aplikasi yang cocok digunakan untuk mendesain kartu kuartet ber-barcode, yakni menggunakan aplikasi canva yang nantinya terdiri dari 136 kartu dengan 4 kartu disetiap kelompoknya, pengelompokan kartu berdasarkan 34 provinsi di Indonesia. Adapun tahap-tahap yakni: *Pertama*, Tahap merancang desain media, *kedua*, melakukan review media melalui validasi para ahli, dan yang *ketiga*, melakukan revisi media sesuai dengan saran para ahli.

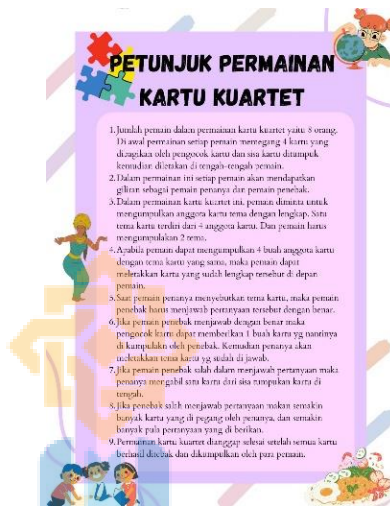
Gambar 4.3
Desain Awal Kartu Kuartet Ber-barcode



Pada tahap rancangan desain media ini kartu kuartet yang dibuat dengan ukuran 9 x 6 cm menggunakan kertas artpaper. Tampilan desain depan kartu terdiri dari bagian judul yang dinamai dengan nama provinsi, kemudian 4 sisi yang terdiri dari kata-kata tersebut yakni bentuk budaya yang sesuai dengan provinsi yang terdiri dari makan khas, senjata khas, rumah adat dan tarian khas. Lalu untuk teks dengan warna berbeda merupakan deskripsi dari bentuk gambar yang ditunjukkan di bagian depan

kartu. Dan untuk bagian belakan kartu terdapat deskripsi kartu kuartet dan barcode yang jika diakses dapat menunjukkan video dari youtube.

Gambar 4.4
Petunjuk Permainan Kartu Kuartet Ber barcode



Gambar 4.5
Desain Buku Panduan Materi



Terdapat buku panduan materi dan petunjuk permainan dalam pengembangan kartu kuartet ini, hal ini dilakukan untuk mempermudah pemahaman siswa saat bermain dan tujuan pembelajaran pun tercapai. Buku panduan materi dicetak dengan menggunakan kertas HVS dengan desain yang penuh dengan warna, yang di dalamnya terdapat gambar dan dekripsinya dengan tambahan barcode. Desain petunjuk permainan dibuat

dengan menggunakan kertas HVS yang kemudian dilaminating agar tidak mudah rusak, dibuat dengan ukuran 5R atau 12,7 x 17,8 cm.

Tahap selanjutnya yakni validasi. Validasi dilakukan dengan berapa validator ahli, yakni Ahli Media yakni bapak M. Sholahuddin Amrullah, Ahli Materi yakni bapak Depic Pristine Adi, dan Ahli Pembelajaran yakni ibu Harti Susanti. Validasi ini dilakukan agar mengetahui kelayakan media kartu kuartet ber-*barcode*,

1) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media kartu kuartet ber-*barcode* dengan perhitungan skor nilai sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total nilai yang didapatkan adalah 47 Dengan skor maksimum 50.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Skor Nilai | | P (%) | Tingkat Kevalidan |
|----|--|------------|----|-------|-------------------|
| | | SV | SM | | |
| 1 | Kemenarikan desain dari kartu kuartet | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 2 | Kesesuaian warna dan tulisan dari desain kartu kuartet | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 3 | Kesesuaian gambar pada setiap jenis kartu kuartet | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| 4 | Kesesuaian penggunaan ukuran dan bentuk huruf | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |

| | | | | | |
|-------------------|--|-----------|-----------|------------|---------------------|
| | dari kartu kuartet | | | | |
| 5 | Kualitas bahan dasar dari media kartu kuartet | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 6 | Ketahanan kartu kuartet untuk di gunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 7 | Ketepatan ukuran kartu ditinjau dari karakteristik siswa | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| 8 | Kemenarikan dari kombinasi warna yang di gunakan di kartu kuartet | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 9 | Kemudahan dalam penggunaan kartu kuartet | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 10 | Kejelasan dari petunjuk penggunaan kartu kuartet | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| Total Skor | | 47 | 50 | 94% | Sangat Valid |

Sumber: Anjar (2018)

Dengan presentase dengan jumlah 94% maka media kartu kuartet ber-*barcode* dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dinyatakan sangat valid sebagai media belajar siswa. Dengan syarat melakukan revisi media sesuai dengan saran dan masukan dosen ahli yang nanti akan dicantumkan dalam revisi produk.

2) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi media kartu kuartet ber-*barcode* dengan pengukuran skor nilai sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total nilai yang didapatkan adalah 45 Dengan skor maksimum 50.

$$\text{alidasi (V)} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Skor Nilai | | P (%) | Tingkat Kevalidan |
|-------------------|--|------------|-----------|------------|---------------------|
| | | SV | SM | | |
| 1 | Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| 2 | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (TP) | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| 3 | Penjelasan dari teks media kartu kuartet sesuai dengan materi pembelajaran | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 4 | Pemilihan kata sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 5 | Materi dalam media kartu kuartet sesuai dengan taraf berfikir siswa kelas IV Sekolah Dasar | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 6 | Gaya bahasa yang ditulis mudah dipahami | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| 7 | Keseuain isi gambar pada kartu kuartet dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 8 | Penggunaan gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| 9 | Gaya bahasa dalam buku panduan media kartu kuartet mudah di pahami | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 10 | Gaya bahasa dalam petunjuk permainan mudah dipahami | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| Total Skor | | 45 | 50 | 90% | Sangat Valid |

Sumber: Anjar (2018)

Dengan presentase dengan jumlah 90% maka media kartu kuartet ber-*barcode* dengan menggunakan model pembelajaran *mind*

mapping pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dinyatakan sangat valid sebagai media belajar siswa.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi media kartu kuartet ber-barcode dengan pengukuran skor nilai sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total nilai yang didapatkan adalah 49 Dengan skor maksimum 50.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Skor Nilai | | P (%) | Tingkat Kevalidan |
|----|--|------------|----|-------|-------------------|
| | | SV | SM | | |
| 1 | Keseuaian materi pada media kartu kuartet | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 2 | Kegiatan dalam proses permainan sesuai dengan lingkungan siswa | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 3 | Kejelasan materi dalam kartu kuartet sesuai | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 4 | Ketepatan ukuran dan font yang digunakan dalam media kartu kuartet dan di buku panduan | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 5 | Ukuran media sesuai dengan karakteristik siswa | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 6 | Permainan dari media kartu kuartet ini mudah untuk dioperasikan | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 7 | Keseuaian gambar dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |

| | | | | | |
|-------------------|--|-----------|-----------|------------|---------------------|
| 8 | Media kartu kuartet membantu dalam pemahaman siswa | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 9 | Media kartu kuartet membuat siswa lebih aktif di kelas | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| 10 | Ketepatan bahasa yang mudah dipahami siswa | 4 | 5 | 80% | Sangat Valid |
| Total Skor | | 49 | 50 | 98% | Sangat Valid |

Sumber: Anjar (2018)

Dengan presentase dengan jumlah 98% maka media kartu kuartet ber-*barcode* dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dinyatakan sangat valid sebagai media belajar siswa.

Bedasarkan hasil analisis dari para ahli dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-*barcode* dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik telah mencapai kriteria kelayakan yang ditetapkan dengan materi yang sudah sesuai dengan CP dan TP. Dengan tambahan beberapa saran dari para ahli validasi.

4. Hasil Tahap Implementasi

Sebelum melakukan implementasi media atau uji coba media diberikan angket repon siswa dengan tujuan agar mengetahui tanggapan rata-rata siswa mengenai media pembelajaran sebelumnya yang berupa poster yang ditempelkan di dinding, bedrdasarkan analisis

yang dilakukan hasil repon siswa mengenai media dapat dilihat di tabel bawah ini.

Tabel 4.6
Angket Respon Siswa dari Media Sebelumnya

| No | Nama Siswa | Total Skor | Skor Max | P (%) | Kriteria |
|----|------------|------------|----------|-------|---------------|
| 1 | Zuhad | 45 | 75 | 60% | Kurang Setuju |
| 2 | Rachel | 42 | 75 | 56% | Kurang Setuju |
| 3 | Raihan | 39 | 75 | 52% | Kurang Setuju |
| 4 | Aira | 43 | 75 | 57,3% | Kurang Setuju |
| 5 | Fidah | 40 | 75 | 53% | Kurang Setuju |
| 6 | Amrullah | 44 | 75 | 58,6% | Kurang Setuju |
| 7 | Eka | 45 | 75 | 60% | Kurang Setuju |
| 8 | Nizam | 39 | 75 | 52% | Kurang Setuju |
| 9 | Gavin | 45 | 75 | 60% | Kurang Setuju |
| 10 | Indana | 45 | 75 | 60% | Kurang Setuju |
| 11 | Rizqi | 46 | 75 | 61,3% | Setuju |
| 12 | Fikri | 40 | 75 | 53% | Kurang Setuju |
| 13 | Ghustaf | 46 | 75 | 61,3% | Setuju |
| 14 | Naufal | 43 | 75 | 57,3% | Kurang Setuju |
| 15 | Sakhi | 42 | 75 | 56% | Kurang Setuju |
| 16 | Widiya | 38 | 75 | 50,6% | Kurang Setuju |
| 17 | Obie | 45 | 75 | 60% | Kurang Setuju |
| 18 | Putri | 49 | 75 | 65,3% | Setuju |
| 19 | Rayan | 44 | 75 | 58,6% | Kurang Setuju |
| 20 | Rahma | 45 | 75 | 60% | Kurang Setuju |

| | | | | | |
|-------------------------|--------|-------------|-------------|--------------|----------------------|
| 21 | Zahra | 46 | 75 | 61,3% | Setuju |
| 22 | Wildan | 40 | 75 | 53% | Kurang Setuju |
| 23 | Jenni | 41 | 75 | 54,6% | Kurang Setuju |
| 24 | Zahira | 42 | 75 | 56% | Kurang Setuju |
| Total Skor Nilai | | 1034 | 1800 | 57,4% | Kurang Setuju |

Sumber: Hasil Respon Siswa (2023)

Dari hasil analisis tersebut didapatkan presentase 57,4% yang menyatakan bahwa siswa kelas IV banyak yang kurang setuju dengan media poster sebelumnya untuk itulah perlu dikembangkan media lain yang sesuai dengan karakter siswa.

Gambar 4.6
Proses Penyampain Materi



Sebelum melakukan uji coba peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian menyanyi bersama agar suasana lebih aktif selanjutnya menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* setelah itu siswa disuruh untuk membuat *mind mapping* sesuai dengan kreatifitas mereka sendiri. Setelah semua selesai dilanjutkan memperkenalkan dan

mengimplemntasikan media kartu kuartet ber-barcode. Dilakukan pembentukan kelompok sesuai dengan aturan permainan yang ada.

Gambar 4.7
Proses Implementasi Media Kartu Kuartet Berbarcode



Tahap impelementasi ini dilakukan uji coba di kelas IV UPT Sekolah Dasar negeri 39 Gresik, total siswa kelas 4 ada 27 anak, akan tetapi yang terlibat dalam proses uji coba ada 24 anak. Dalam tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa mengenai media kartu kuartet berbarcode. Hasil repon siswa dan guru dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Guru

| No | Nama Siswa | Total Skor | Skor Max | P (%) | Kriteria |
|----|-------------------------|------------|----------|-------|---------------|
| 1 | Harti Susanti, S.Pd. | 74 | 80 | 92,5% | Sangat Setuju |

Sumber: Respon Guru Kelas IV (2023)

Bedasarkan tabel respon guru di atas menunjukkan hasil presntase 92,5% dengan kategori sangat setuju. Dari hasil tersebut guru kelas IV menyampaikan bahwa media yang digunakan

memberikan pengaruh dalam proses belajar siswa, siswa kelas IV jadi lebih aktif lagi saat belajar apalagi sambil bermain kartu. Media yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan dan dapat menginspirasi dalam pembuatan media.

Tabel 4.8
Hasil Angket Respon Siswa

| No | Nama Siswa | Total Skor | Skor Max | P (%) | Kriteria |
|-------------------------|------------|-------------|-------------|--------------|----------------------|
| 1 | Zuhad | 60 | 75 | 80% | Setuju |
| 2 | Rachel | 59 | 75 | 78,6% | Setuju |
| 3 | Raihan | 61 | 75 | 81,3% | Sangat Setuju |
| 4 | Aira | 62 | 75 | 82,6% | Sangat Setuju |
| 5 | Fidah | 65 | 75 | 86,6% | Sangat Setuju |
| 6 | Amrullah | 67 | 75 | 89,3% | Sangat Setuju |
| 7 | Eka | 72 | 75 | 96% | Sangat Setuju |
| 8 | Nizam | 62 | 75 | 82,6% | Sangat Setuju |
| 9 | Gavin | 59 | 75 | 78,6% | Setuju |
| 10 | Indana | 66 | 75 | 88% | Sangat Setuju |
| 11 | Rizqi | 68 | 75 | 90,6% | Sangat Setuju |
| 12 | Fikri | 66 | 75 | 88% | Sangat Setuju |
| 13 | Ghustaf | 63 | 75 | 84% | Sangat Setuju |
| 14 | Naufal | 61 | 75 | 81,3% | Sangat Setuju |
| 15 | Sakhi | 59 | 75 | 78,6% | Setuju |
| 16 | Widiya | 70 | 75 | 93,3% | Sangat Setuju |
| 17 | Obie | 58 | 75 | 77,3% | Setuju |
| 18 | Putri | 68 | 75 | 90 6% | Sangat Setuju |
| 19 | Rayan | 65 | 75 | 86,6% | Sangat Setuju |
| 20 | Rahma | 66 | 75 | 88% | Sangat Setuju |
| 21 | Zahra | 69 | 75 | 92% | Sangat Setuju |
| 22 | Wildan | 61 | 75 | 81,3% | Sangat Setuju |
| 23 | Jenni | 71 | 75 | 94,6% | Sangat Setuju |
| 24 | Zahira | 59 | 75 | 78,6% | Setuju |
| Total Skor Nilai | | 1537 | 1800 | 85,3% | Sangat Setuju |

Sumber: Respon Siswa (2023)

Bedasarkan hasil uji coba dengan 24 siswa menyatakan bahwa media pengembangan kartu kuartet ber-barcode dengan model pembelajaran mind mapping sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar, dengan presentase 85,3% yang didapatkan. Media kartu

kuartet ber-*barcode* membuat suasana kelas jadi lebih aktif dalam belajar dan materi jadi lebih mudah dipahami.

5. Hasil Tahap Evaluasi

Bedasarkan hasil uji coba yang dilakukan di kelas IV UPT Sekolah Dasar negeri 39 Gresik didapatkan dari angket respon siswa dan Guru secara keseluruhannya menunjukkan hasil yang positif terhadap pengembangan media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran khususnya dimateri kekayaan budaya Indonesia.

Dalam tahap evaluasi ini ada beberapa saran yang yang diperoleh melalui guru dan siswa, dari masukan dan saran tersebut menjadi saran perbaikan dan penyempurnaan produk. Penilaian positif dari pengembangan kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping* ini dapat dibuktikan melalui tingkat ketertarikan siswa terhadap produk.

Bedasarkan informasi yang didapatkan dari siswa kelas IV menyampaikan saran bahwa dalam ukuran petunjuk permainan yang digunakan sebaiknya lebih dibesarkan agar mudah dibaca.

Ahli media juga menyampaikan saran bahwa *barcode* yang digunakan disesuaikan lagi agar tidak keliru saat mengkases videonya.

Dan ukuran produknya lebih dibersarkan lagi agar terlihat jelas, dengan tambahan dilaminasi agar lebih bisa tahan lama.

C. Analisis Data

Analisis Kelayakan media kartu kuartet dilakukan oleh berapa ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan untuk itu di perlukan validasi dari ahli media yakni bapak M. Sholahuddin Amrullah M.Pd. Dengan presentase 94% dikategori sangat layak digunakan, ahli materi yakni bapak Depic Pristine Adi, M.Pd. Dengan presentase 90% dikategorikan sangat layak untuk digunakan, dan ahli pembelajaran yakni ibu Harti Susanti, S.Pd. Dengan presentase 98% dikategorikan layak untuk digunakan. Dapat di lihat dalam penyajian nilai melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Tabel Hasil Kelayakan Media

| No | Validator | Presentase | Kriteria |
|------------------------|-------------------|------------|---------------------|
| 1 | Ahli Media | 94% | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Materi | 90% | Sangat Valid |
| 3 | Ahli Pembelajaran | 98% | Sangat Valid |
| Nilai rata-rata | | 94% | Sangat Valid |

Sumber: Diolah Peneliti (2023)

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari nilai rata-rata dengan skor 94% dengan kategori sangat valid, dan media dapat diuji coba di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping* layak untuk digunakan. Media ini di kembangkan lagi melalui kritik dan saran dari dosen validator yang nantinya menjadi acuan revisi produk media yang akan dikembangkan.

Analisis kemenarikan dan kepraktisan media kartu kuartet ini dapat dilihat melalui analisis lembar angket respon guru dan siswa. Dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Tabel Hasil Angket Repon Siswa dan Guru

| No | Validator | Presentase | Kriteria |
|-----------------|--------------|------------|---------------|
| 1 | Respon Guru | 92,5% | Sangat Setuju |
| 2 | Respon Siswa | 85,3% | Sangat Setuju |
| Nilai rata-rata | | 88,9% | Sangat Setuju |

Sumber: Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa skor nilai yang didapatkan dari angket repon guru menunjukkan angka 92,5% dengan kategori sangat setuju dan skor rata-rata angket repon siswa menunjukkan angka 85,3% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan analisis nilai rata-rata dari keduanya yakni 88,9% dengan kriteria sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa media kartu kuartet ber-barcode sangat menarik untuk digunakan saat pembelajaran khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia, dan media kartu kuartet ini sangat praktis untuk di bawa kemana-mana karena ukurannya yang terbilang kecil dan muat di dalam kantong.

D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilakukan terdapat revisi produk yang dilakukan sesuai dengan saran validator ahli yang tertera pada gambar di bawah ini:

Tabel 4.11 Hasil Revisi Media Kartu Kuartet

| No | Poin Yang di Revisi | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|--|--|---|
| 1 | Gunakan barcode yang sedikit lebih besar dan jelas |  |  |

Dari gambar di atas menunjukkan perubahan pada bagian belakang kartu lebih tepatnya perubahan bentuk barcode yang lebih diperjelas dan diperbesar lagi ukurannya, agar lebih mudah untuk diakses. Dan gambar di atas menunjukkan bahwa ada beberapa barcode yang tidak sesuai dengan tema di kartu tersebut karena kesalahan dalam penyetakan sehingga sesuai saran validator ahli maka dilakukan revisi pada *barcode* nya.

Tabel 4.12 Hasil Revisi Media Kartu Kuartet

| No | Poin Yang di Revisi | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|--|---|
| 1 | Perubahan ukuran kartu dari 6 x 4 cm menjadi 9 x 6 cm |  |  |

Dari gambar di atas terdapat perubahan pada ukuran dan kertas dan font yang digunakan dalam media kartu kuartet ber-*barcode*. Berdasarkan

saran dari validator ahli untuk ukuran media lebih diperbesar lagi dan dilaminasi di bagian depan dan belakang kartu agar tidak mudah rusak.

Tabel 4.13

Hasil Revisi Petunjuk Permainan

| No | Poin Yang diRevisi | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|---|--|
| 1 | Perubahan font dalam penulisan dipetunjuk permainan |  |  |
| 2 | Perubahan background belakang petunjuk permainan |  |  |

Dari gambar diatas terdapat perubahan dari petunjuk permainan media kartu kuartet yang mana font yang digunakan diubah menjadi comic son dan ukurannya lebih besar dari sebelumnya. Dan revisi background belakang yang awalnya hanya gambar kosong.

Proses revisi dilakukan sesuai masukan dan saran dari para ahli sehingga dapat diakui kelayakan media tersebut berdasarkan hasil nilai yang sudah dianalisis.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Media Kartu Kuartet Ber-*barcode* Dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

1. Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-*barcode*

Media pembelajaran adalah suatu bahan yang digunakan sebagai perantara atau bahan belajar dengan tujuan agar dapat merangsang minat, perhatian, perasaan dan pikiran siswa dalam proses kegiatan belajar, agar tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai.

Media kartu kuartet ber-*barcode* adalah salah satunya, media ini berbasis permainan yang terbuat dari kertas artpaper tebal dengan ukuran 9 x 6 cm. Yang di dalamnya terdapat 34 provinsi, ada gambar dan kata-kata dengan tema makanan khas, senjata khas, rumah adat, dan tarian khas daerah. Jadi terdapat 4 kelompok di atas dari tiap trma provinsinya. Dalam proses pengembangan ini aspek-aspek media pembelajaran diperhatikan dengan seksama, aspek yang terdiri dari kepraktisan dan kelayakan produk. Dalam bagian belakang kartu terdapat *barcode* yang menunjukkan vidio yang berkaitan dengan gambar yang ada di kartu tersebut.

Media kartu kuartet ini dikaitkan dengan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reza Dwipta Setyawan (2020) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yakni sebuah kartu kuartet berbasis alam dalam materi bahasa Indonesia, dalam penelitian yang dilakukan ini memiliki kelemahan dimana produk kartu kuartet yang

dibuat tidak memiliki *barcode*, berbeda dengan penelitian yang saat ini peneliti lakukan, dimana media yang dikembangkan peneliti saat ini memiliki keterbaruan dengan *barcode* di background belakangnya, yang mana *barcode* tersebut akan mengakses video youtube yang memperlihatkan bentuk dari kekayaan budaya Indonesia. Pembaruan ini dilakukan karena dimana saat ini sudah masuk di era digital yang semuanya serba bisa diketahui melalui gadget, untuk itu perlu untuk memberikan *barcode* pada permainan kartu kuartet agar siswa bisa mengakses video bentuk keragaman budaya sebagai bahan belajar di rumah. Hal ini diperkuat berdasarkan ungkapan Lena Lee (2015) dalam studinya mengatakan bahwa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang efektif sangat penting untuk pendidik memiliki pengalaman dalam penggunaan media yang berbasis digital. Pernyataan tersebut didukung juga di didukung dari hasil studi Lin dan Chen (2017) yang menunjukkan bahwa keberhasilan saat pembelajaran yang berbasis digital relatif meningkatkan kinerja pembelajaran, bergantung pada pendidik yang dapat memanfaatkan strategi pengajaran dengan baik dan sesuai.⁶⁷

Pengembangan media kartu kuartet ini prosesnya menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni ditahap pertama dilakukan analisis, yang kedua yakni desain atau perancangan, yang ketiga pengembangan, yang keempat implementasi dan yang terakhir

⁶⁷ Lee Lena, *Digital Media and Young Children's Learning: A Case Study of Using iPads in American Preschools*, 2019. Dilihat dalam Fahlila Mutia "Implementasi Model Pembelajaran Di Era Digital Pada Sekolah Dasar". 2022
<https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7059?show=full> diakses pada 15 Juni pukul 22.08.

yakni dilakukan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan dengan tujuan agar mengetahui masalah dasar yang nantinya dapat diklasifikasi apakah masalah tersebut membutuhkan penyelesaian, analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, siswa dan analisis bahan ajar. Dalam proses analisis kebutuhan ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakteristik mereka, selanjutnya dianalisis siswa ditemukan juga bahwa karakteristik pembelajaran yang mereka inginkan yaitu dalam bentuk permainan, dan yang terakhir yakni analisis bahan ajar, telah diketahui bahwa mata pelajaran IPAS penggunaan media hanya dari buku siswa dan poster keragaman budaya Indonesia, untuk itu penyusunan media pembelajaran dilakukan yang sesuai dengan karakteristik siswa yang suka belajar sambil bermain. Ditahap perancangan dilakukan untuk menentukan, merancang dan menentukan bahan yang digunakan dalam produk kartu kuartet ber-barcode yang sudah disesuaikan dengan materi belajar, karakteristik, gaya belajar serta kurikulum yang digunakan. Kemudian ditahapan pengembangan ini dilakukan validasi kepada ahli media, materi dan pembelajaran yang kemudian dikembangkan lagi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli. Dari media yang sudah direvisi tersebut kemudian dicetak untuk digunakan ditahap selanjutnya. Ditahap yang ke empat yakni implementasi yang mana dilakukan uji coba dari produk yang di buat yakni kartu kuartet ber-*barcode* dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* di kelas IV sebelum melakukan tahap uji coba dilakukan

pembagian angket repon siswa mengenai media sebelumnya yang digunakan yakni media poster keragaman budaya Indonesia, setelah itu dilakukan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui repon siswa terhadap media kartu kuartet ber-barcode yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi yang mana dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari pengembangan kartu kuartet ber-barcode yang kemudai dievaluasi berdasarakan kritik dan saran dari para ahli dan hasil dari angket repon guru dan siswa.

Dari kartu kuartet yang dikembangkan ini memiliki tahapan-tahapan seperti yang dipaparkan di atas, tahapan-tahapan di atas berbeda dengan proses tahapan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII” pada penelitian sebelumnya tahapan yang digunakan yaitu dengan model pengembangan Brog and Gall, dalam hal ini peneliti melakukan tahapan yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana model ini cocok digunakan karena memiliki keunggulan dalam tahapan kinerjanya disusun secara sistematis. Hal ini diperkuat bedasrakan ungkapan Mulyatiningsih (2016) Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam

kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

2. Kelayakan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode

Sebelum melaju ketahapan uji coba, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli yakni ahli media, materi dan pembelajaran, yang kemudian mendapatkan saran dari para ahli yang digunakan untuk revisi produk agar produk bisa dikatakan layak digunakan, dan dapat dilakukan uji coba.

Bedasarkan hasil validasi dari para ahli yakni ahli media yang presentase nilai nya 94%, ahli materi 90% dan ahli pembelajaran mendapatkan hasil dengan presentase 98%, dengan total keseluruhan rata-rata mendapat nilai 94% yang masuk dalam kategori sangat layak digunakan dan diuji cobakan. Selanjutnya yakni presentase hasil angket repon siswa yang menggunakan media sebelumnya mendapatkan skor 57,4% dengan kriteria kurang setuju dengan produk tersebut, karena produk hanya poster yang ditempel di dinding. Selanjutnya hasil repon siswa mengenai media kartu kuartet ber-barcode yang digunakan saat pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia menjukan skor 85,% kebanyakan siswa setuju dalam penggunaan media kartu kuartet ber-barcode karena bisa bermain sambil belajar, sehingga tidak jenuh saat belajar. Yang terkahir yakni repon guru yang menujuukan hasil 92,5% dimana kriteria yang didapatkan pun sangat setuju. Dalam hal ini uji validitas penelitian ini dapat dinyatakan valid hal ini didukung dalam teori

sugiyono (2019) menyatakan bahwa uji validitas instrumen penelitian dapat dinyatakan valid apabila setiap item pertanyaan yang ada pada kuesioner dapat digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.⁶⁸

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran diantaranya:

a. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan lebih memahami produk yang di kembangkan dan dapat dilihat di buku panduan materi dan petunjuk permainan, sehingga dalam penyampain tujuan pembelajaran terpenuhi dan tercapai dengan maksimal.

b. Bagi siswa

Siswa diharapkan untuk lebih fokus saat proses belajar, dan dapat memanfaatkan media dengan sebaik mungkin, keaktifan dan antusias siswa diperlukan dalam kegiatan belajar.

2. Diseminasi Produk

Hasil akhir produk pengembangan kartu kuartet ber-*barcode* diterapkan di kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, bahkan produk bisa digunakan di sekolah atau madrasah kelas IV yang ada di

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2019). Dilihat dalam Liza A dan Lazim N “Pengembangan Media Pembelajaran MISS PPL (Media Microsoft Powe Point Lanjutan) di Sekolah Dasar. 2.

Gresik, akan tetapi dalam perluasan produk ini harus memperhatikan karakteristik belajar siswa sehingga produk dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Dalam pengembangan media kartu kuartet ber-barcode yang dilakukan di kelas IV kelayakan dan kualitas yang baik sudah terpenuhi, sehingga dalam hal ini materi disarankan tidak hanya pada pada kekayaan budaya Indonesia saja, bisa diterapkan dimateri atau mata pelajaran yang lain.
- b. Cangkupan penelitian ini dilakukan hanya di kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, disarankan agar penelitian ini dilakukan atau dikembangkan di kelas lain bahkan bisa di sekolah dasar yang lainnya.
- c. Untuk pihak yang mengembangkan penelitian ini lebih lanjut disarankan agar dapat mendesain media lebih menarik lagi, sehingga mrnambahkan nilai kualitas produk yang dapat menarik perhatian siswa.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik tentang Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media kartu kuartet dari segi desain terdapat warna-warna yang bervariasi, gambar-gambar yang terdapat di kartu terlihat sangat jelas, dan *barcode* yang ada dikartu kuartet dapat langsung diakses

menggunkan HP, kemudian dari segi bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa. Sedangkan untuk petunjuk permainan dan petunjuk mengakses *barcode* dari kartu juga didesain dengan memperhatikan warna bervariasi dan bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa khususnya di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media kartu kuartet dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Kelayakan Media Kartu Kuartet Ber-barcode dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik diketahui dengan melakukan validasi, validasi ini dilakukan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni validator ahli media dengan rata-rata 94% validator ahli materi dengan rata-rata 90% dan validator ahli pembelajaran dengan rata-rata 98% dengan ini nilai keseluruhan yang didapat rata-rata 94% yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Dari nilai presentase keseluruhan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media kartu kuartet ber-barkode dengan model pembelajaran mind mapping kelas IV pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Al-Qur'an Indonesia. <https://quran-id.com> (diakses pada 23 Februari pukul 07.35)
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Bahri, Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Buzan, Tony. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009. dilihat dalam Fitria Hidayat dan Nizar, Muhammad. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, vol 1. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 2021.
- DePorter dan Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning, 2013. dilihat dalam Syafruddin Nurdin dan Andriantoni. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Dewi, Meita Candra. *Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*. Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2015.
- Edwita, Benendicta Julyta Caltha. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2020.
- Fauziyah, Ayu., Tiara Isnawati. *Pengembangan Media Permainan SAINS QUARTET Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Ketrampilan Berkomunikasi*. Vol. 5. E-Journal Unesa, 2017.
- Fitria, Laila. Umami, Karyadi Nugroho, dan Zubedi. *Projek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Projek IPAS*. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia), 2021. <https://smkpgri1gantar.sch.id/onlypsg/index.php?p=fstream-pdf&fid=253&bid=719> (diakses pada 15 Februari pukul 13:46)

- Gagne, Robert M and Leslie J Briggs. *Principles Of Instructional Design 2nd Edition*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979. Dilihat dalam Andi Kritanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Gee, James Paul. *Reflections On Empirical Evidence On Games and Learning*. Computer Games and Instruction, 2011. Dilihat dalam Edwita. "Pengembang Media Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VII." Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2020.
- Gerlach, Vernon S and Donald P. Ely. *Teaching And Media*. A systematic approach, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J, 1971. Dilihat dalam Milawati dkk. *Media Pembelajaran*. Kalten: Tahta Media, 2021.
- Habibah, Nur. *Wawancara Dalam Penelitian*. 2016 , <http://eprints.umsida.ac.id/454/1/coba%20google.pdf> (diakses pada 21 Febuari pukul 03.12)
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Hidayat, Fitri dan Muhammad Nizar. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Vol 1. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 2021.
- Ismi, Trias. *17 Rekomendasi Mind Mapping Terbaik yang Bisa Bikin Proses Brainstorming Lebih Efektif*. 2022. https://glints.com/id/lowongan/aplikasi-mind-mapping/#.Y_Sk8VOySNw (diakses pada 12 Februari pukul 18:53)
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.web.id/dokumentasi.html> (diakses pada 03:38).
- Khairunnisak. *Penggunaan Media Kartu Kuartet Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh*. Vol. 9. Banda Aceh : Jurnal Pencerahan, 2015.
- Kritanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Kustand, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia, 2011.

- Lee, Lena. *Digital Media and Young Children's Learning: A Case Study of Using iPads in American Preschools*, 2019. Dilihat dalam Fahlila Mutia. "Implementasi Model Pembelajaran Di Era Digital Pada Sekolah Dasar)". 2022
<https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7059?show=full> diakses pada 15 Juni pukul 22.08.
- Levie, W. H And R Lentz. "Effects of text illustrations: a review of research." Educational Communication and Technology Journal, 1982. Dilihat dalam Cecep Kustand dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia, 2011.
- Milawati dkk. *Media Pembelajaran*. Kalten: Tahta Media, 2021.
- Mujib, F dan Rahmawati, N. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Mulyanta dan Marlon Leong. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.
- Muljono, P. *Kegiatan penilaian buku teks pelajaran pendidikan dasar dan menengah*, 2007.
<https://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/33782/KPMpjm-artik5-kegiatan%20penilaian....pdf?sequence=1&isAllowed=y> (diakses 20 Januari pada pukul 09:07)
- Newby, T. J., D. A Stepich, J. D Lehman, and J. D Russell. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. Jersey: Prentice Hall, 2007. Dilihat dalam Azhar Arsyad. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Ningrum, Agis Sucia. *Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021.
- Nurdin, Syafruddin dan Andriantoni. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Prasidya, A. M. *Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Retnaningsih, Ika. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

- Rusilowati, Ani. *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. <https://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/> (diakses pada 7 Februari pukul 12:46)
- Sadirman, Arif S. dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014.
- Sanggara, Vidyan. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa*. Skripsi, Universitas Jember, 2016.
- Sari, Intan Puspita., Sri Adelia Sari., & Ika Retna Ningsih. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Bandar Aceh*. Vol.2. Bandar Aceh: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia, 2019.
- Setyawan, Reza Dwipta. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014.
- Subali, B., Indayani., L Hidayaaani. *Pengembangan Cd Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*. Vol 8. Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 2012.
- Sudijono, A. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N dan A Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 1992. Dilihat dalam Agesindo Nizwardi Jalinus dan Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiyono. *Metode Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabert, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019. Dilihat dalam Liza A dan Lazim N “*Pengembangan Media Pembelajaran MISS PPL (Media Microsoft Powe Point Lanjutan) di Sekolah Dasar*. 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

- Sunendar, Tatang. *Merancang Pembelajaran IPAS Di SD*. 2022
<https://bpiedu.id/yayasanbpi/index.php/blog/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd> (di akses pada 15 Februari pukul 13:58)
- Swadarma, Doni. *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia, 2013.
- Tim penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*. Jember: UIN KHAS, 2020.
- Walter, Dick. Lou Carey, and James O.Carey. *The Sistematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson, 2001. Dilihat dalam Sadirman, Arif S., dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014.
- Yaumi Muhammad. *Ragam Media Pembelajaran*. UIN Alauddin Makassar, 2017.
- Zuhdiana, Ana Arifah dan Lilik Mawartningsih. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Vol. 14. Proceeding Biology Education Conference, 2017.





LAMPIRAN- LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1:Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cynthia Safitri

NIM : T20194100

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 8 Juni 2023



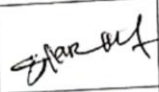
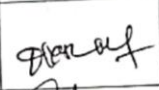


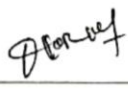
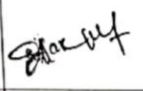





Cynthia Safitri
NIM. T20194100

Lampiran 2: Jurnal Kegiatan Penelitian

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 39 GRESIK

| NO | TANGGAL | JENIS KEGIATAN | PARAF |
|----|---------------------|---|---|
| 1 | Senin, 1 Mei 2023 | Observasi dan penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, oleh ibu Sokhiyah, S.Pd. |  |
| 2 | Selasa, 2 Mei 2023 | Wawancara kepal sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, oleh ibu Sokhiyah, S.Pd. |  |
| 3 | Kamis, 18 Mei 2023 | Observasi proses pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. |  |
| 4 | Jumat, 19 Mei 2023 | Wawancara Guru Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik oleh ibu Harti Susanti, S.Pd. |  |
| 5 | Rabu, 24 Mei 2023 | Validasi pengembangan media kartu kuartet dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i> oleh ahli media bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. |  |
| 6 | Rabu 24 Mei 2023 | Validasi pengembangan media kartu kuartet dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i> oleh ahli materi bapak Depic Pristine Adi, M.Pd. |  |
| 7 | Senin, 29 Mei 2023 | Validasi pengembangan media kartu kuartet dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i> oleh ahli pembelajaran (guru kelas IV) ibu Harti Susanti, S.Pd. |  |
| 8 | Selasa, 30 Mei 2023 | Penerapan produk (kartu kuartet) dengan menggunakan model pembelajaran <i>mind mapping</i> yang di kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. |  |
| 9 | Selasa, 30 Mei 2023 | Penyerahan lembar angket guru mengenai produk (kartu kuartet) dengan menggunakan model pembelajaran <i>mind mapping</i> oleh guru kelas IV ibu Harti Susanti, S.Pd. |  |
| 10 | Rabu, 31 Mei 2023 | Penyerahan lembar angket respon siswa mengenai produk (kartu kuartet) dengan menggunakan model pembelajaran <i>mind mapping</i> oleh siswa kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik. |  |
| 11 | Senin, 5 Juni 2023 | Menerima surat akhir telah menyelesaikan penelitian dari kepala sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik ibu Sokhiyah, S.Pd. |  |

Lampiran 3: Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepada Kepala Sekolah

1. Kurikulum apa yang dipakai di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?
2. Berapa jumlah keseluruhan pendidik dan tenaga kependidikan?
3. Ada berapa guru yang sudah bersertifikasi? Dan berapa yang sudah berstatus PNS?
4. Apakah banyak guru yang menggunakan media pada saat pembelajaran?
5. Media apa yang sering digunakan saat proses pembelajaran?

B. Kepada Guru Kelas IV

1. Apakah Ibu sering menggunakan media pembelajaran saat proses belajar?
2. Media apa yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran IPAS?
3. Kendala apa yang ibu alami saat proses pembelajaran?
4. Bagaimana kecenderungan gaya belajar siswa di kelas IV?
5. Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan media kartu kuartet berbarcode?

C. Kepada Siswa Kelas IV

1. Apakah proses belajar di kelas menyenangkan?
2. Apakah kalian menyukai pembelajaran IPAS?
3. Proses belajar yang seperti apa yang menurut kalian menyenangkan?
4. Kendala apa yang kalian alami saat proses pembelajaran?
5. Media belajar apa yang guru gunakan sebelumnya di materi Kekayaan Budaya Indonesia?

Lampiran 4: Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

A. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Adapun hasil wawancara yang diperoleh penelitian sebagai berikut.

1. Kurikulum apa yang dipakai di UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik?

“ Kurikulum yang digunakan di sekolah ada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka mbak, yang mana kurikulum 2013 itu dipakai di kelas 2, 3, 5, dan 6. Sedangkan untuk kurikulum merdeka digunakan di kelas 1 dan 4.”

2. Berapa jumlah keseluruhan pendidik dan tenaga kependidikan?

“Untuk jumlah keseluruhan ada 12 orang, dengan pendidik ada 11 orang dan 1 tenaga kependidikan. Ada 4 laki-laki dan 8 perempuan mbak”

3. Ada berapa guru yang sudah bersertifikasi? Dan berapa yang sudah berstatus PNS?

“Dari 12 orang mendidik yang ada di sekolah hanya 4 pendidik yang sudah memiliki sertifikasi diantaranya itu saya, bu sulis, bu ida dan bu izza. Lalu yang memiliki status PNS ada 3 orang, untuk yang status PPPK itu 4 orang dan 5 orang guru honorer mbak”

4. Apakah banyak guru yang menggunakan media pada saat pembelajaran?

“Tidak banyak pendidik yang menggunakan media saat pembelajaran mbak, karena keterbatasan waktu dan tenaga juga, mungkin ada beberapa yang menggunakannya, tapi tidak sering, contohnya ada guru kelas 4 dan 1 yang kadang kala menggunakan media pembelajaran.”

5. Media apa yang sering digunakan saat proses pembelajaran?

“Kalau untuk media yang digunakan kadang pakai PPT, poster, ataupun gambar yang dicetak seperti itu”

B. Wawancara dengan Guru Kelas IV

Adapun hasil wawancara yang diperoleh penelitian sebagai berikut.

1. Apakah Ibu sering menggunakan media pembelajaran saat proses belajar?

“Saya tidak sering menggunakan media belajar mbak, ada banyak kendala salah satunya ya kendala waktu dan tenaga mbak”

2. Media apa yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran IPAS?

“Untuk media yang saya gunakan terkadang itu PPT, akan tetapi sebelumnya saya mendiakan poster bergambar yang ditempel di kelas mbak, karena di pelajaran IPAS ada materi kekayaan budaya Indonesia sehingga poster itu bisa digunakan, ada poster bentuk lerkalian dan pembagian juga”

3. Kendala apa yang ibu alami saat proses pembelajaran?

“Untuk kendala saat proses belajar itu anak-anak cenderung tidak bersemangat saat belajar, dan hal ini mempengaruhi kurang tercapainya tujuan dari pembelajaran yang diinginkan”

4. Bagaimana kecenderungan gaya belajar siswa di kelas IV?

“Jika dilihat saat proses belajar anak-anak cenderung lebih suka saat proses belajar itu berbasis permainan yang mana merka akan lebih bersemangat dan aktif saat pembelajaran, sehingga kadang kala saya juga menggunakan proses belajar sambil bermain.”

5. Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan media kartu kuartet berbarcode?

“Menarik dan kreatif mbak, apalagi sekarang anak-anak yang sering bermain kartu saat istirahat, hal itu mungkin bisa digunakan sebagai media belajar berbasis permainan mbak”

C. Wawancara dengan salah satu siswa

Adapun hasil wawancara yang diperoleh dari salah satu siswa sebagai berikut.

1. Apakah proses belajar di kelas menyenangkan?

“Kadang menyenangkan kadang sangat bosan kak, kalau hanya belajar lihat papa tulis sama ngerjain tugas itu sangat membosankan kak”

2. Apakah kalian menyukai pembelajaran IPAS?

“Suka tapi tidak terlalu menyukainya, banyak materi yang perlu diingat dan dihafalkan kak”

3. Proses belajar yang seperti apa yang menurut kalian menyenangkan?

“Saya dan teman-teman sangat suka saat proses belajarnya sambil bermain kak, jadi lebih bersemangat dan aktif juga di kelas”

4. Kendala apa yang kalian alami saat proses pembelajaran?

“Saat ada materi yang banyak kadang saya susah menghafalnya dan memahaminya kak, karena terlalu banyak dan hanya disuruh untuk membaca saja”

5. Media belajar apa yang guru gunakan sebelumnya di materi Kekayaan Budaya Indonesia?

“Bu Atik pernah punya poster dari materi kekayaan budaya Indonesia kak yang ditempel di dinding kelas, tapi saat itu banyak yang berebut melihat poster saat bu Atik kasih pertanyaan”



Lampiran 5: Surat Permohonan Izin Penelitian

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
Website <http://iuk.uin-khas-jember.ac.id> Email: tarbiyah@uinjember.ac.id

Nomor : B-1875/In.20/3 a/PP.009/05/2023
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala UPT SD Negeri 39 Gresik
Rt 01 / Rw 01, Leran, Kec. Manyar, Kab. Gresik Prov. Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194100
Nama : CYNTHIA SAFITRI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode Dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Kelas IV Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Sokhiyah, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Mei 2023

an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 6: Surat Permohonan Izin Validasi Media

SURAT PERMOHONAN VALIDASI MEDIA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0941/ln.20/3.a/PP.009/06/2023
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Depic Pristine Adi, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194100
Nama : CYNTHIA SAFITRI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Mei 2023

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 7: Surat Permohonan Izin Materi

SURAT PERMOHONAN VALIDASI MATERI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0941/In.20/3.a/PP.009/06/2023
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Depic Pristine Adi, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Depic Pristine Adi, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194100
Nama : CYNTHIA SAFITRI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Mei 2023

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 8: Hasil Validasi Media

HASIL VALIDASI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Gresik

Penyusun : Cynthia Safitri

Pembimbing : M. Suwignyo Prayogo M.Pd.

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik**, maka melalui instrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap suplemen bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas suplemen bahan ajar yang berupa konten ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak konten tersebut digunakan dalam pembelajaran Biologi. Aspek penilaian suplemen media belajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda lingkaran (○) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

| | |
|--------------|----------|
| Sangat Valid | : Skor 5 |
| Valid | : Skor 4 |
| Cukup Valid | : Skor 3 |
| Kurang Valid | : Skor 2 |
| Tidak Valid | : Skor 1 |

2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.

IDENTITAS

Nama : M. Sholahuddin Amrullah
NIP : 199210132019031006
Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Angket Validasi Ahli Media Dalam Media Kartu Kuartet Ber-Barcode

| No | Aspek Penilaian | Nilai | | | | |
|------------|--|-------|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kemenarikan desain dari kartu kuartet | | | | | ✓ |
| 2 | Kesesuaian warna dan tulisan dari desain kartu kuartet | | | | ✓ | ✓ |
| 3 | Kesesuaian gambar pada setiap jenis kartu kuartet | | | | ✓ | |
| 4 | Kesesuaian penggunaan ukuran dan bentuk huruf dari kartu kuartet | | | | | ✓ |
| 5 | Kualitas bahan dasar dari media kartu kuartet | | | | | ✓ |
| 6 | Ketahanan kartu kuartet untuk di gunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar | | | | | ✓ |
| 7 | Ketepatan ukuran kartu ditinjau dari karakteristik siswa | | | | ✓ | |
| 8 | Kemenarikan dari kombinasi warna yang di gunakan di kartu kuartet | | | | | ✓ |
| 9 | Kemudahan dalam penggunaan kartu kuartet | | | | | ✓ |
| 10 | Kejelasan dari petunjuk penggunaan kartu kuartet | | | | ✓ | ✓ |
| Total Skor | | | | | | 47 |

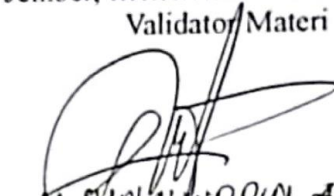
KOMENTAR

- Tidak barcode pada kartu kuartet akibat tidak beres
setit dan jangan salah dalam menandai
materi -

Kesimpulan

| | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Media Belum Bisa Digunakan | <input type="checkbox"/> |
| Media Dapat Digunakan Dengan Revisi | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi | <input type="checkbox"/> |

Jember, 24 Mei 2023
Validator Materi


M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH
NIP: 199210132019031006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9: Hasil Validasi Materi

HASIL VALIDASI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Gresik

Penyusun : Cynthia Safitri

Pembimbing : M. Suwignyo Prayogo M.Pd.

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik**, maka melalui instrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media belajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media belajar yang berupa konten ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak konten tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list(○) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

| | | |
|-----|-----------------------|----------|
| SS | : Sangat Setuju | : Skor 5 |
| S | : Setuju | : Skor 4 |
| KS | : Kurang Setuju | : Skor 3 |
| TS | : Tidak Setuju | : Skor 2 |
| STS | : Sangat Tidak Setuju | : Skor 1 |
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.

IDENTITAS

Nama : *Depret Prokima Azi*

NIP : *199711092019071009*

Instansi : *Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember*

Angket Validasi Ahli Materi Dalam Media Kartu Kuartet Ber-Barcode

| No | Aspek Penilaian | Nilai | | | | |
|------------|--|-------|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) | | | | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (TP) | | | | ✓ | |
| 3 | Penjelasan dari teks media kartu kuartet sesuai dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| 4 | Pemilihan kata sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa | | | | | ✓ |
| 5 | Materi dalam media kartu kuartet sesuai dengan taraf berfikir siswa kelas IV Sekolah Dasar | | | | | ✓ |
| 6 | Gaya bahasa yang di tulis mudah di pahami | | | | ✓ | |
| 7 | Keseuaian isi gambar pada kartu kuartet dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia | | | | | ✓ |
| 8 | Penggunaan gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |
| 9 | Gaya bahasa dalam buku panduan media kartu kuartet mudah di pahami | | | | | ✓ |
| 10 | Gaya bahasa dalam petunjuk permainan mudah di pahami | | | | ✓ | |
| Total Skor | | | | | | 95 |

KOMENTAR

Sudah bisa digunakan sebagai informasi penelitian

Kesimpulan

| | |
|-------------------------------------|---|
| Media Belum Bisa Digunakan | |
| Media Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi | ✓ |

Jember, 29 - 5 - 2023
Validator Materi

Depu4
NIP. 199211012015031006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10: Hasil Validasi Pembelajaran

HASIL VALIDASI PEMBELAJARAN

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Gresik

Penyusun : Cynthia Safitri

Pembimbing : M. Suwignyo Prayogo M.Pd.

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik, maka melalui instrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media belajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media belajar yang berupa konten ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak konten tersebut digunakan dalam pembelajaran IPAS.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
SS : Sangat Setuju : Skor 5
S : Setuju : Skor 4
KS : Kurang Setuju : Skor 3
TS : Tidak Setuju : Skor 2
STS : Sangat Tidak Setuju : Skor 1
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

IDENTITAS

Nama : Harti Susanti. S.Pd.
NIP : 197909052022212004
Instansi : UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik

Angket Validasi Ahli Pembelajaran Dalam Media Kartu Kuartet Ber-Barcode

| No | Aspek Penilaian | Nilai | | | | |
|------------|---|-------|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Keseuaian materi pada media kartu kuartet | | | | | ✓ |
| 2 | Kegiatan dalam proses permainan sesuai dengan lingkungan siswa | | | | | ✓ |
| 3 | Kejelasan materi dalam kartu kuartet sesuai | | | | | ✓ |
| 4 | Ketepatan ukuran dan font yang di gunakan dalam media kartu kuartet dan di buku panduan | | | | | ✓ |
| 5 | Ukuran media sesuai dengan karakteristik siswa | | | | | ✓ |
| 6 | Permaiana dari media kartu kuartet ini mudah untuk di operasikan | | | | | ✓ |
| 7 | Keseuaian gambar dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia | | | | | ✓ |
| 8 | Media kartu kuartet membantu dalam pemahaman siswa | | | | | ✓ |
| 9 | Media kartu kuartet membuat siswa lebih aktif di kelas | | | | | ✓ |
| 10 | Ketepatan bahasa yang mudah di pahami siswa | | | | ✓ | |
| Total Skor | | | | | | 49 |

KOMENTAR

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

Kesimpulan

| | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Media Belum Bisa Digunakan | <input type="checkbox"/> |
| Media Dapat Digunakan Dengan Revisi | <input type="checkbox"/> |
| Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi | <input checked="" type="checkbox"/> |

Jember, 29 Mei 2023
Validator Materi

Harti

Harti Suranti, S.PD
NIP: 19790905 202221 2004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 : Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Kuartet Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Gresik

Penyusun : Cynthia Safitri

Pembimbing : M. Suwignyo Prayogo M.Pd.

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang Media Pembelajaran Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas konten ini.
5. Anda dimohon memberikan tand check list (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Media Pembelajaran Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD dengan keterangan:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

IDENTITAS

Nama Guru : Harti Susanti, S.Pd
 Kelas : IV
 Asal Sekolah : UPT SD Negeri 39 Gresik

| Indikator Penilaian | Pernyataan | Alternatif Penilaian | | | | |
|---------------------|--|----------------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | KS | TS | STS |
| A. Ketertarikan | 1. Tampilan media kartu kuartet ini menarik | ✓ | | | | |
| | 2. Media kartu kuartet ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS | ✓ | | | | |
| | 3. Dengan menggunakan kartu kuartet ini dapat membuat belajar IPAS tidak membosankan | ✓ | | | | |
| | 4. Media kartu kuartet ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS, khususnya materi keragaman budaya Indonesia | | ✓ | | | |
| | 5. Adanya keterkaitan materi dengan lingkungan sekitar membuat konten ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| | 6. Dengan adanya media kartu kuartet dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi | ✓ | | | | |
| B. Materi | 1. Penyampaian materi dalam kartu kuartet ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | | ✓ | | | |
| | 2. Materi yang disajikan dalam media kartu kuartet ini mudah di pahami | | ✓ | | | |
| | 3. Media kartu kuartet encakup materi yang ada di kurikulum 2013 yang sesuai batasan penulis | ✓ | | | | |
| | 4. Materi yang disajikan dalam media kartu kuartet dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai | ✓ | | | | |
| | 5. Media kartu kuartet ini mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari | | ✓ | | | |
| | 6. Penjabaran materi dalam media kartu kuartet mencapai Tujuan Pembelajaran | ✓ | | | | |

| | | (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) | | | | |
|------------------------|--|------------------------------------|---|----|--|--|
| C. Bahasa | 1. Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam konten ini jelas dan mudah dipahami | ✓ | | | | |
| | 2. Bahasa yang digunakan dalam media kartu kuartet ini sederhana dan mudah dimengerti | ✓ | | | | |
| | 3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca | | ✓ | | | |
| | 4. Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat SD | ✓ | | | | |
| Skor Nilai Keseluruhan | | | | 79 | | |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

+2
/

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Gresik

Penyusun : Cynthia Safitri

Pembimbing : M. Suwignyo Prayogo M.Pd.

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu!
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang Media Pembelajaran Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas konten ini.
5. Anda dimohon memberikan tand check list (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Media Pembelajaran Kartu Kuartet dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD dengan keterangan:

SS : Sangat Setuju ✓

S : Setuju

KS : Kurang setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

IDENTITAS

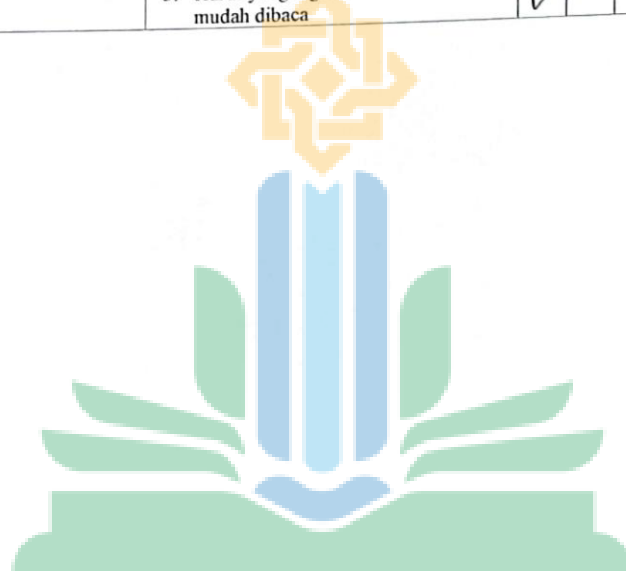
Nama Siswa : Eka sejawan sayidana

Kelas : 4

Asal Sekolah : SD Wafan

| Indikator Penilaian | Pernyataan | Alternatif Penilaian | | | | |
|------------------------|--|----------------------|---|----|----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | SS | S | KS | TS | STS |
| A. Ketertarikan | 1. Tampilan media kartu kuartet ini menarik | ✓ | | | | |
| | 2. Media kartu kuartet ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar IPAS | ✓ | | | | |
| | 3. Dengan menggunakan kartu kuartet ini dapat membuat belajar IPAS tidak membosankan | ✓ | | | | |
| | 4. Media kartu kuartet ini mendukung siswa untuk menguasai pelajaran IPAS, khususnya materi keragaman budaya Indonesia | ✓ | | | | |
| | 5. Adanya keterkaitan materi dengan lingkungan sekitar membuat konten ini mudah dipahami | | | | | |
| | 6. Dengan adanya media kartu kuartet dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi | ✓ | ✓ | | | |
| B. Materi | 1. Penyampaian materi dalam kartu kuartet ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | | ✓ | | | |
| | 2. Materi yang disajikan dalam media kartu kuartet ini mudah di pahami | ✓ | | | | |
| | 3. Media kartu kuartet encakup materi yang ada di kurikulum 2013 yang sesuai batasan penulis | ✓ | | | | |
| | 4. Materi yang disajikan dalam media kartu kuartet dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai | ✓ | | | | |
| | 5. Media kartu kuartet ini mendorong siswa untuk lebih memahami materi | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|------------------|--|---|--|--|--|--|
| | yang dipelajari | | | | | |
| | 6. Penjabaran materi dalam media kartu kuartet mencapai Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) | ✓ | | | | |
| C. Bahasa | 1. Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam konten ini jelas dan mudah dipahami | ✓ | | | | |
| | 2. Bahasa yang digunakan dalam media kartu kuartet ini sederhana dan mudah dimengerti | ✓ | | | | |
| | 3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca | ✓ | | | | |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 : Surat Selesai Penelitian

SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD NEGERI 39 GRESIK

NSS : 101050106012 NIS : 100110 NPSN : 20500178

Alamat : Jl. Retno Suwari RT 01 RW 01, Desa Leran Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik
Email : sdnegerileran@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/078/437.53.03.15/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SOKHIYAH, S.Pd
NIP : 19710304 199403 2 005
Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 39 Gresik

Dengan ini menenrangkan bahwa :

Nama : Cynthia Safitri
NIM : T20194100
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Perumahan Bumi Peganden Raya Blok B

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SD Negeri 39 Gresik tanggal 01 Mei 2023-05 Juni 2023 guna untuk penulisan skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV Pada Pelajaran IPAS UPT SD Negeri 39 Gresik”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

J E M B E R

Gresik, 05 Juni 2023

Kepala UPT SD Negeri 39 Gresik



SOKHIYAH, S.Pd

NIP. 19710304 199403 2 005

Lampiran 14 Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023 (PROTOTIPE) IPAS SD

KELAS 4

| INFORMASI UMUM | |
|---|---|
| A. IDENTITAS MODUL | |
| Penyusun | : Cynthia Safitri |
| Instansi | : UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik |
| Tahun Penyusunan | : Tahun 2023 |
| Jenjang Sekolah | : SD |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) |
| Fase / Kelas | : B / 4 |
| BAB 6 | : Indonesiaku Kaya Budaya |
| Topik | : B. Kekayaan Budaya Indonesia |
| Alokasi Waktu | : 4 JP |
| B. KOMPETENSI AWAL | |
| ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. | |
| C. PROFIL PELAJAR PANCASILA | |
| 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. | |
| D. SARANA DAN PRASARANA | |
| ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik | |
| B. Kekayaan Budaya Indonesia Topik Proyek Belajar | |
| ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: 1. Pensil Warna 2. Alat Tulis | |
| E. TARGET PESERTA DIDIK | |

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 6 :**
 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing
 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**
 1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya
- ❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran**
 1. Peserta didik memahami kekayaan budaya sekitar dengan membuat/menggambar *mind mapping* di LKPD yang di berikan.
 2. Meningkatkan daya ingat peserta didik melalui media permainan yang di gunakan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan :

Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, serta menambah daya ingat siswa melalui media permainan yang di lakukan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 6

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:

1. Menyanyikan lagu nusantara seperti Cublak-Cublak Suweng.
2. Setelah bernyanyi, diskusikan lagu daerah yang diketahui.
3. Kemudian tanyakan, “Apa adat dan budaya unik di daerah Anda?”
4. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “Berasal dari manakah orang tua
5. Setelah siswa memberikan jawaban yang berbeda, mintalah mereka untuk menceritakan sesuatu tentang bahasa yang mereka gunakan di rumah
6. Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan (5 JP)

1. Mulailah kegiatan literasi dengan narasi di awal Buku Siswa bab Tema B.
2. Melanjutkan diskusi pengalaman siswa menyaksikan *mind mapping* yang menampilkan keragaman budaya.
3. Tanyakan kepada siswa pertanyaan utama dari bab ini dan hubungkan dengan apa yang telah mereka pelajari dalam buku ini.
4. Kemudian tanyakan kepada siswa Anda apakah ada rumah adat yang berbeda di setiap daerah? Benamkan diri Anda dalam berbagai jenis rumah adat dan budaya lain yang mengenalnya.
5. Lalu mulai membentuk siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
6. Setiap kelompok ditugaskan membuat *mind map* dari LKPD yang diberikan.
7. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya.
8. Guru melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil yang tercapai.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di topik ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih dilakukan secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.
- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya
- Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas lokal yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan tersebut

E. REFLEKSI

Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?
Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.
4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?
Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?
Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Pekerjaan Siswa

| Tahapan | Sangat Baik | Baik | Cukup | Perlu Perbaikan |
|---------|-------------|------|-------|-----------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. UJI PEMAHAMAN

Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!

1. Apa contoh kearifan lokal yang masih banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia?
2. Ceritakan 2 provinsi lengkap dengan ragam budaya yang kalian ketahui atau yang menarik perhatian kalian! Ragam budaya bisa beraneka macam seperti sudah kalian pelajari. Buatlah dalam bentuk tabel, cerita, atau peta pikiran.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap keberagaman budaya di Indonesia?
4. Sebagai pelajar, cara apa yang bisa kalian lakukan agar dapat membantu melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Lampiran 1.1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tabel Keragaman Budaya Indonesia

| No | Provinsi | Makanan Khas | Rumah Adat | Tarian Khas | Senjata Khas |
|----|-------------|---------------|-----------------------|---------------------|-----------------|
| 1 | Bali | Ayam Betutu | Gapura Candi Bentar | Tari Kecak | Trisula |
| 2 | Jawa Timur | Rujak Cingur | Rumah Dhurung | Tari Gandrung | Keris |
| 3 | Jawa Tengah | Tempe Mendoan | Rumah Joglo | Tari Gambyong | Wedhung |
| 4 | Jawa Barat | Karedok | Rumah Kasepuh Cirebon | Tari Jaipong | Kujang |
| 5 | Yogyakarta | Gudeg | Rumah Bangsal Kencono | Tari Bedhaya Semang | Canggah |
| 6 | Banten | Sate Bandeng | Rumah Sulah Nyada | Tari Ngebaksakeun | Golok Sulangkar |
| 7 | DKI Jakarta | Kerak Telor | Rumah Kebaya | Tari Lenggong Nyai | Golok Betawi |

Tugas!

1. Buatlah mind map dari table di atas, sesuai dengan pembagian kelompok
2. Kreasikan mind map sesuai imajinasi kalian
3. Pelajari dan ingat dengan baik mind map yang di buat
4. Kumpulkan tugas jika waktu yang di tentukan telah habis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Peserta didik juga diharapkan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dari pemahaman ini peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di lingkungannya. peserta didik juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik menyadari akan kekayaan budaya di lingkungannya sehingga timbul rasa bangga untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik dapat menggali informasi untuk memahami faktor penyebab

keberagaman di lingkungannya.

Pada materi ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada kebinekaan global. Pada bab ini akan banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan wawancara, berdiskusi dalam kelompok besar dan kecil, serta pengerjaan tugas dalam bentuk kelompok. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan bersama sama secara kolaboratif, gotong royong dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan berbagai alternatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kegiatan di bab ini dapat diintegrasikan dengan pelajaran PPKn (persatuan dan kesatuan) dan SBdP (pada kegiatan parade kebudayaan).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
- <https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/propagation-of-plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.
- https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/. Diunduh pada 5 November 2020.

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Cynthi Safitri
NIM : T20194100
TTL : Pemalang, 25 Desember 2000
Alamat : Perum Bumi Peganden Raya Rt : 10 Rw : 05 Desa Peganden Kec.
Manyar Kab. Gresik
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : cynthiasafitri97@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. RA Muslimat NU 91 “Miftahul Ulum” (2005 – 2007)
2. Sekolah Dasar Negeri Leran Manyar (2007 – 2013)
3. MTS Sunan Drajat Lamongan (2013-2016)
4. SMA Yasmu Manyar (2016-2019)
5. Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019 – Sekarang)