

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII
DI MTS MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Lailatul Najilah
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
NIM. 211101090022
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII
DI MTS MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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 Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Lailatul Najilah
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
NIM. 211101090022
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII
DI MTS MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

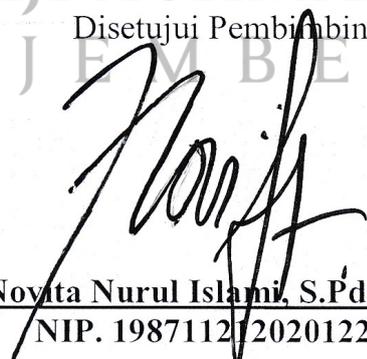
SKRIPSI

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 Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing


Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd
NIP. 198711272020122002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII
DI MTS MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua



Fiqra Mafar, M.IP

NIP. 198407292019031004

Sekretaris



Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd

NIP. 198805302023211017

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I
2. Novita Nurul Islami S.Pd., M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

NIP. 197708152006041002

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl:125).¹



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

¹ M Rufait Balya B dkk., “Mauidah Hasanah dengan Cara yang Hasanah,” 4 Desember 2024.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang mana telah memberikan nikmat sehat dan sempatnya serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Muhammad Husain dan pintu surgaku Ibunda Mukhayanah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.
2. Kepada Ngatajim, Sugito dan Tiba'iyah selaku kakek dan nenek penulis yang sudah memberikan dukungan, do'a dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.
3. Kepada kakak penulis Tin Ainur Rahma dan kakak ipar penulis Kusmono terimakasih banyak atas dukungannya secara moril dan do'a dari kalian terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana telah memberikan kita nikmat sehat dan sempatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Pengembangan Media *Card Match Circle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025” dengan baik, benar dan berjalan dengan lancar sampai selesai. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapat syafaatnya hingga akhir zaman kelak. terselesainya penelitian ini penulis peroleh dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan banyak mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memberikan fasilitas selama proses perkuliahan di lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ini.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah memfasilitasi selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga ini.

4. Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koodinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan waktunya membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
5. Mohammad Mukhlis S.Pd., M.Pd., selaku dosen penasihat akademik yang telah bersedia dan meluangkan waktu membimbing penulis dari awal perkuliahan, dari pengajuan judul sampai diterima sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, terkhusus dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis hingga terselesainya skripsi ini.
7. Nur Ishaq S,Pd.I. selaku kepala sekolah MTs Ma'arif Ambulu Jember yang telah memberikan izin penelitian yang penulis lakukan selama pelaksanaan penelitian sampai selesai.
8. Dra. Hj. Umi Nur Jannah., selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Ma'arif Ambulu Jember serta seluruh guru yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mendampingi penulis serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan penilaian, saran dan komentar yang membangun untuk digunakan media yang layak di MTs Ma'arif Ambulu Jember.
10. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd selaku dosen dosen validator ahli bahasa yang telah memberikan penilaian, saran dan komentar yang membangun untuk digunakan yang layak di MTs Ma'arif Ambulu Jember.

11. Rahma Dini M.Si, selalu dosen validator ahli materi yang telah memberikan penilaian, saran dan komentar yang membangun untuk digunakan yang layak di MTs Ma'arif Ambulu Jember.
12. Kepada ibu Novita Nurul Islami S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah, penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang Ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan Ibu yang tulus, mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Setiap nasihat dan motivasi dari Ibu selalu menjadi penyemangat saat penulis merasa lelah. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Ibu bukan hanya membimbing dengan ilmu, tetapi juga dengan hati. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang Ibu berikan.
13. Seluruh anak kelas VII A di MTs Ma'arif Ambulu terima kasih telah mengikuti proses penelitian dari awal sampai terselesainya skripsi ini.
14. Teruntuk teman dekat saya yaitu Dwi Tarisa Putri, Luluk Faiqotul Khoiroh terimakasih sudah selalu mendukung, mendengarkan keluh kesah, dan memberi semangat kepada penulis selama dalam pengerjaan skripsi ini. Semoga diberi kesehatan selalu dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
15. Kepada Semua guru MTs Ma'arif Ambulu terimakasih telah mendidik serta membimbing penulis. Semoga ilmu yang diperoleh penulis menjadi ilmu yang

barokah dan manfaat dan semoga jasa beliau yang tulus dan sabar dalam mendidik penulis dibalas oleh Allah SWT sebagai amal kebaikan.

16. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bimbingan, motivasi, arahan serta bantuan semoga dibalas oleh Allah SWT sebagai amal kebaikan.

Demikian, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini, sehingga karya ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap skripsi ini dapat menjadi karya yang bermanfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi orang lain.

Jember, 8 Juni 2025



Lailatul Najilah
211101090022

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

ABSTRAK

Lailatul Najilah, 2025 : Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024-2025

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Card Match Circle*, Hasil Belajar

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dilakukan di MTs Ma'arif Ambulu Jember, penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember, khususnya pada materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi oleh analisis kebutuhan yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, menyebabkan siswa pasif, kurang fokus, dan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Card Match Circle* (CMC) pada mata pelajaran IPS, serta untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Ma'arif Ambulu Jember.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk akhir berupa media CMC berbentuk kartu berwarna (kartu soal objektif, soal esai, dan jawaban) yang dilengkapi dengan permainan interaktif menggunakan *spin* sebagai pemicu aktivitas siswa. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* masuk dalam kategori "sangat valid". Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa pada uji coba skala kecil dan besar, yang menunjukkan kategori "sangat praktis". Sementara itu, keefektifan media diuji melalui peningkatan nilai dari hasil pretest dan posttest siswa, yang menunjukkan bahwa media CMC efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan: 1). Kevalidan media *Card Match Circle* memperoleh skor 96% (sangat valid) dari ahli media, ahli materi dengan skor 80% (valid), dan ahli media skor 86,6% (sangat valid). 2). Kepraktisan media *card match circle* dari respon siswa sangat mudah di pahami. 3) Keefektifan media *card match circle* dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa untuk skala kecil pretest 85% dan posttest 92% (sangat baik), sedangkan untuk skala besar rata-rata pretest 80% dan posttest 90% (sangat baik).

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	11
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	13
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	14
H. Definisi Istilah	16
BAB II	17
KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	24
BAB III	45
METODE PENELITIAN	45
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	46
C. Uji Coba Produk Media <i>Card Match Circle</i>	50

BAB IV	61
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	61
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	61
B. Analisis Data	77
BAB V.....	83
KAJIAN DAN SARAN.....	83
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	83
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.2 Kriteria Validasi Para Ahli.....	59
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan.....	60
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	64
Tabel 4.2 Uji Coba Skala Kecil.....	75
Tabel 4.3 Uji Coba Skala Besar.....	76
Tabel 4.4 Hasil Validasi.....	79
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba	79
Tabel 4.6 Hasil Media <i>Card Match Circle</i> Sebelum dan Sesudah di Revisi Ahli Bahasa.....	81



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Spin.....	48
Gambar 3.2 Kartu Pertanyaan, Kartu Jawaban, dan kartu Tantangan.....	48
Gambar 3.3 Buku Petunjuk.....	49
Gambar 4.1 Buku Petunjuk	69
Gambar 4.2 Spinner	69
Gambar 4.3 Hasil Media Pertanyaan, Jawaban dan Tantangan.....	70



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu elemen paling vital dalam kehidupan. Pendidikan juga merupakan sebuah proses komunikasi yang mengandung pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang berlangsung sepanjang hayat (*long lif education*). Pendidikan menjadi tolak ukur lahirnya generasi-generasi bangsa yang cerdas, trampil, dan berakhlak mulia. Pendidikan akan menjadi bekal juga bagi generasi muda untuk mencapai kesuksesan dalam hidupnya di masa depan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemanfaatan Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu mempermudah peserta didik dalam memahami berbagai konsep yang disampaikan secara lebih efektif.²

Peraturan Pemerintah Nasional Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan adalah Peraturan ini mengatur ruang lingkup standar pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum dan Media pembelajaran

² Asti Yunita Benu dan Roswita Lioba Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *JUKANTI* vol 5 no 1 (April 2022).

yang sesuai dan efisien dengan kebutuhan peserta didik akan mendukung proses belajar secara optimal.³

Salah satu upaya yang perlu dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah memanfaatkan media sebagai sarana pendukung. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat merangsang minat belajar peserta didik., sehingga belajar peserta didik dapat meningkat dan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Pada pembelajaran disekolah, seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Pengembangan media pembelajaran “*Card Match Circle*” dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dikaitkan dengan beberapa landasan religius dalam Al-Qur'an, terutama yang berhubungan dengan pentingnya pendidikan, metode pembelajaran, dan pemanfaatan berbagai sarana untuk meningkatkan pemahaman. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sejalan dengan firman Allah SWT Metode Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik dalam QS. An-Nahl (16): 125:⁴

³ Aprilia Anggi Fernanda Eka Saputri, “PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS),” *Jurnal Pendidikan Modern* 10, no. 2 (27 Januari 2025): 94–101, <https://doi.org/10.37471/jpm.v10i2.1082>.

⁴ Jamil Abdul Aziz, “SELF REGULATED LEARNING DALAM AL-QUR’AN,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (27 Maret 2018): 81–107, <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-06>.

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

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah program pendidikan yang menggabungkan pembelajaran intrakurikuler secara beragam, dengan memberi kebebasan guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵

Ide belajar adalah kemampuan untuk menginternalisasikan makna tanda dan gejala masalah masyarakat dengan meninjaunya dari berbagai perspektif sehingga dapat berbentuk ide. Ketika siswa memahami konsep lebih mendalam, mereka akan lebih cepat memahami konsep yang dipelajari. Namun, memahami konsep bukanlah hal yang mudah karena setiap siswa memiliki kapasitas yang berbeda dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dengan berbagai tingkat pemahaman sehingga mereka dapat menyerap materi dengan lebih baik.

Kunci dari proses belajar mengajar adalah model pengajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan salah satu media pembelajaran tertentu akan berdampak signifikan pada jenis model

⁵ Abusiri Abusiri, “Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa,” *Hikmah: Journal of Islamic Studies* 13, no. 1 (15 Mei 2017): 36, <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.81>.

pengajaran yang terbaik bagi siswa, meskipun masih banyak pertimbangan tambahan yang harus dilakukan, seperti tujuan pembelajaran, jenis tindak lanjut. sampai tugas yang diberikan siswa, dan penguasaan materi dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.⁶ Namun, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran di kelas adalah sebagai instrumen pengajaran, yang juga mempengaruhi lingkungan, keadaan, dan lingkungan belajar yang dikontrol dan ditetapkan oleh instruktur.

Komponen yang paling penting dari mengetahui atau mempelajari sesuatu adalah kapasitas untuk pemahaman konseptual. Seseorang tidak harus memahami sesuatu hanya karena mereka memiliki informasi atau mengetahuinya. Interaksi sosial siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung akan berkaitan dengan kurangnya dalam menerima materi pelajaran serta belum dapat mengembangkan pendapat dan pemikitananya.⁷ Hal tersebut mengakibatkan siswa hanya duduk diam, catat, hafal, dan dengar, sehingga muncul rasa ketidakpedulian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kondisi siswa saat ini di era digital menuntut penggunaan sumber belajar yang sederhana dan menarik. Siswa berupaya untuk mempermudah kondisi sosial dengan menggunakan media pembelajaran, memaksimalkan kemampuannya, dan

⁶ Achmad Fauzi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak: (Studi Kasus Pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar)," *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, no. 2 (31 Oktober 2022): 18–22, <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>.

⁷ Lalu Moh. Fahri dan Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," *PALAPA* 7, no. 1 (21 Mei 2019): 149–66, <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.

tentunya meningkatkan kesadaran siswa akan penggunaan media dalam pembelajaran.⁸

Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* untuk mempelajari makna tindakan yang dilakukan oleh setiap siswa yang diterapkan pada kapasitas kemampuan interaksi sosial siswa.⁹ Siswa dapat menemukan makna pribadi dalam Interaksi Sosial mereka melalui pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)*, yang akan memungkinkan siswa untuk mengatasi kesulitan belajar yang muncul di sekitar mereka.¹⁰ Selain itu, model ini mendorong kolaborasi di antara siswa saat mereka memeriksa pembelajaran untuk mendorong pemecahan sebuah masalah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.¹¹ Media pembelajaran *Card Match Circle* berkontribusi pada kualitas siswa SMP/MTs, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, suka bermain, dan tahap berpikir yang masih konkret, media pembelajaran mendukung pemahaman konseptual siswa. Siswa juga akan termotivasi untuk terlibat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

⁸ Septi Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai 2* (22 Mei 2023): 90–94, <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>.

⁹ Yanto Badje, "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CARD MATCH CIRCLE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 2 (31 Agustus 2022): 100–110, <https://doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.36>.

¹⁰ Nofaris Manti, Hardianto Rahman, dan Burhanuddin Burhanuddin, "STRATEGI DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS X SMA NEGERI 2 SINJAI," *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 1, no. 1 (9 September 2020): 71–82, <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v1i1.406>.

¹¹ Isna Khofifah Assyfa, Sukian Wilujeng, dan Maureen Evita, "Model Kooperatif Tipe Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik SMK Kelas XI ATPH Materi Menghitung Kebutuhan Pupuk," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2 Mei 2025): 134–46, <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1805>.

dalam pembelajaran aktif, sehingga siswa dapat memahami penggunaan media *Card Match Circle (CMC)*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka media pembelajaran *card match circle* ini perlu dikembangkan diberbagai sekolah untuk menjadi solusi dalam menunjang proses belajar mengajar siswa supaya keinginan untuk belajar lebih tinggi dan hasil belajar juga nanti akan semakin meningkat tinggi.

Berdasarkan observasi awal di MTs Ma'arif Ambulu proses belajar mengajar masih kurang efektif, yaitu siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai. Guru di dalam sekolah tersebut belum terlalu mengenal berbagai media pembelajaran termasuk media *card match circle*.

Penyebab kurangnya guru tidak menggunakan media juga karena kurangnya fasilitas- fasilitas yang ada di sekolah. Dengan faktor- faktor tersebut akan berdampak pada siswa saat proses belajar mengajar, siswa akan merasa cepat bosan, jika sudah bosan maka apa yang diterangkan atau dijelaskan oleh guru di depan kelas tidak akan masuk ke dalam pikiran siswa tersebut, dan keadaan tersebut akan memengaruhi hasil belajar siswa. Seperti hasil belajar siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu masih termasuk di bawah KKM , yaitu sekitar 70%.

Kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran dan kurangnya hasil belajar siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu menjadikan peneliti ingin mengenalkan serta mengembangkan media berbasis pertanyaan, jawaban

dan tantangan yaitu *card match circle* ini supaya media ini dapat menjadikan solusi atau jalan keluar serta referensi dan inovasi baru bagi para guru dan memberikan suasana kelas yang lebih menyenangkan lagi kepada para siswa. Selain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, tujuan lain dari penelitian ini adalah ingin mengetahui kelayakan dari media *card match circle* ini jika diterapkan dalam mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan perpaduan berbagai disiplin ilmu sosial yang memuat fakta, peristiwa, konsep dan isu-isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS siswa dibekali agar mampu hidup bermasyarakat dan mampu mengatasi setiap persoalan sosial yang dihadapi. Harapan pembelajaran IPS di yaitu sebagai dasar pembentukan pemahaman, pengetahuan dan pola pikir siswa yang bertujuan menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dalam bersosial. Dengan karakteristik dan kemampuan kognitif siswa Sekolah Madrasah Tsanawih yang masih minim maka dalam proses pembelajaran guru dituntut agar lebih aktif dan kreatif merancang pembelajaran IPS.

Salah satu upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi dalam pelajaran IPS yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu pada pembelajaran tematik di SMP/MTs juga, mewajibkan guru agar jeli dalam memilih media yang tepat serta media yang mampu mengaitkan beberapa materi mata pelajaran. Hanya terdapat media globe, peta dan gambar sebagai media belajar IPS. Selain itu ketersediaan media belajar IPS yang berkaitan dengan materi sejarah masih sangat

minim, terbatas pada gambar-gambar pahlawan saja. Oleh karena itu sangat penting guru menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengabstrakkan suatu materi untuk memotivasi siswa belajar.

Penggunaan media pembelajaran penting untuk diterapkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS yang berguna dalam mendorong motivasi belajar siswa. Media pembelajaran mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan digunakan untuk berbagi informasi.¹² Adanya rasa ingin tahu, minat, dan ketertarikan siswa, dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu dalam peningkatan motivasi siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh guru sebagai sarana untuk membekali mereka dengan ilmunya.

Media *Card Match Circle* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman konsep melalui kegiatan mencocokkan informasi yang saling berkaitan. Pendekatan ini tidak hanya mengaktifkan sisi kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis.¹³ Selain itu, penggunaan *Card Match Circle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena

¹² Dela Destiana, M Dandi Humaedi, dan Rida Syofianasari, "Modern learning media improves the quality in vocational high school" 1, no. 1 (2024).

¹³ Maharani Putri Kumalasani, "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (25 April 2018): 1–11, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>.

kegiatan pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan dikemas secara visual dan kinestetik yang menstimulasi pemahaman dan retensi informasi.¹⁴

Oleh karena itu, *Card Match Circle* dapat dijadikan alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman konsep maupun pencapaian hasil belajar. Berdasarkan landasan tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan dan mengadaptasi media *Card Match Circle* dalam konteks pembelajaran tematik, dengan harapan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi oleh peserta didik di tingkat SMP/MTs.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka Pengembangan Media *Card Match Circle* sebagai alat bantu pembelajaran sangatlah penting. Pemilihan media pembelajaran yang baik didasarkan pada kondisi di lingkungan, fasilitas, dan waktu. Dari pernyataan tersebut dibuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Menurut Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru untuk belajar, serta meningkatkan motivasi untuk belajar.¹⁵

Dengan menggunakan media tersebut, siswa diharapkan lebih tertarik dan lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media ini

¹⁴ Hesti Novita Sari, Ilmawati Fahmi Imron, dan Alfi Laila, "Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (23 Juli 2023): 1270–78, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>.

¹⁵ R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul Kaspul, dan M. Arsyad, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (7 Maret 2022): 93–104, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.46>.

mendukung gagasan belajar sambil bermain yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif bagi siswa dalam materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Dalam Pembelajaran IPS di kelas VII MTs Ma'arif Ambulu masih kurang melibatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Card Match Circle* serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya.

1. Bagaimana validitas produk hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Bagaimana kepraktisan siswa terhadap produk hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Bagaimana efektivitas produk hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

C. Tujuan Penelitian

Dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam mendukung proses belajar siswa.

1. Untuk mengetahui validitas produk hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025
3. Untuk mengukur efektivitas produk hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* untuk mata pelajaran IPS kelas VII di MTS Ma'arif Ambulu Jember, terdapat beberapa spesifikasi produk yang diharapkan agar media ini dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *card match circle* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII di MTs ma'arif ambulu
2. Media ini sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

3. Media ini menggunakan kartu-kartu ini berukuran 7,7x 9 cm untuk kartu merah dan hijau, dan 6,3 cm x 8,31 cm untuk kartu kuning.
4. Media ini memiliki Masing- masing kartu memuat konten yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada. Pada kartu merah ini akan diisi soal-soal berbentuk objektif, pada kartu kuning ini akan memuat soal-soal *essay* yang meliputi agama, suku, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, bahasa, mata pencaharian. Terakhir adalah kartu hijau, kartu hijau ini dirancang dengan 2 ukuran yaitu 1 menyesuaikan dengan kartu merah dan satu berukuran sesuai dengan kartu kuning. Kartu hijau ini akan memuat jawaban dari kartu merah dan kartu kuning.
5. Media yang menggunakan warna yang cerah dan menarik supaya menarik perhatian kepada siswa kelas VII dan setiap kartu dilengkapi gambar yang menarik dan teks yang sudah sesuai dengan pembelajaran.
6. Media mempunyai aturan *game* sebagai berikut :
 - a. Seluruh siswa di bagi menjadi 5-6 kelompok
 - b. Sebelum *game* dimulai kartu yang sudah di siapkan disusun secara acak
 - c. *Game* dilakukan secara bergiliran oleh perwakilan dari setiap kelompok
 - d. Jika siswa harus mengambil kartu dan mengikuti instruksi yang tertulis didalam kartu yang sudah di ambil

- e. Jika siswa mendapatkan kartu *essay* siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut siswa mendapatkan nilai nya dikurangi karna siswa tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Produk hasil penelitian dan pengembangan diharapkan bisa menjadi sumber belajar yang layak dalam kegiatan pembelajaran serta mampu memberikan inovasi bahan ajar yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran terutama pemantapan materi.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat mendorong semangat belajar dan kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih aktif serta memiliki minat yang lebih besar terhadap materi. Dengan demikian, siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas kolaboratif yang memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, melalui penggunaan "*Card Match Circle*", siswa juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena metode ini lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional.

Membantu siswa dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif melalui permainan edukatif.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan *Card Match Circle* ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran bagi siswa. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam proses belajar siswa. Memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan *Card Match Circle* ini diharapkan bisa menjadi inovasi serta menambah sumber belajar yang terdapat di sekolah, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

d. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* peneliti mempunyai gambaran untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menambah semangat

bagi para siswa, khususnya pada mata pembelajaran IPS dengan materi keragaman sosial budaya masyarakat.

Pengembangan media *Card Match Circle* selain sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media tersebut dapat melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, seperti siswa diajak untuk memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan

Pengembangan media *Card Match Circle* pada materi keragaman sosial budaya masyarakat. Dapat di gunakan atau dilaksanakan oleh siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu Jember.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan dan implementasi media *Card Match Circle* , tanpa membahas faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti metode pengajaran atau motivasi belajar siswa.
- b. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas VII, sehingga efektivitas media pembelajaran ini belum diuji pada tingkat kelas lainnya.
- c. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu tertentu pada tahun pembelajaran 2024/2025, yang dapat mempengaruhi hasil pengujian efektivitas media pembelajaran.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan sebagai perantara untuk membantu pendidik menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif.

2. *Card Match Circle*

Card Match Circle merupakan alat pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan mencocokkan kartu. Dalam model ini, siswa mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Salah satu materi IPS kelas VII. Kurikulum Merdeka yaitu materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan di lakukan, di antaranya yaitu:

1. Penelitian Siti Mustikah, Maharani Oktavia, Puji Ayurachmawati, Tahun 2022. Berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Pada IPA kelas V Sekolah Dasar," Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* di kelas V SD yang valid, praktis. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 89,7%% dengan kategori "sangat valid", skor rata-rata ahli bahasa 92% dengan kategori "sangat valid", dan skor kriteria ahli materi 91,3% dengan kriteria "sangat valid" serta *one two one* dengan skor rata-rata 93,3% dengan kriteria "sangat valid". Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada angket guru 94% dengan kategori "sangat praktis" dan pada kelompok kecil (*small group*) dengan skor nilai rata-rata 95% dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya dengan hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh 25 peserta didik kelas V mendapatkan skor rata-rata 93,28% dengan kategori "sangat praktis". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* pada materi ekosistem ini di kelas V SD dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dan

dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas V SD Negeri 139 Palembang.¹⁶

2. Penelitian Hesti Novita Sari, Ilmawati Fahmi Imron, Alfi Laila, tahun 2023. Berjudul "Media Pembelajaran *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi". Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN Jambi 2 Kabupaten Nganjuk dengan subjek siswa kelas IV sebanyak 24 responden. Hasil penelitian menunjukkan, media *Card Match Circle* dinyatakan sangat valid dan baik digunakan dengan presentase skor dari validasi pembelajaran 85% validasi media 90%, dan validasi materi dalam media memperoleh 95,5% . Hasil keefektifan media *Card Match Circle* pada uji terbatas memperoleh skor rata-rata sebesar 90 dan pada uji luas skor rata-rata sebesar 92,5%. Hasil respon guru terhadap media *Card Match* 92% dan respon siswa sebesar 94,5%. Berdasarkan hasil tersebut media *Card Match Circle* dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif dan layak digunakan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya materi berbagai bidang pekerjaan.¹⁷

¹⁶ Siti Mustikah, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR" 08 (2023).

¹⁷ Sari, Imron, dan Laila, "Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi."

3. Penelitian Exky Bima Sexciol, Febrina Dafit Tahun 2022. Berjudul "*Card Match Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learningin Grade IV Elementary School*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE yang hanya sampai tahap *Implementation* karena peneliti hanya mengembangkan dan melakukan uji kepraktisan saja. Sumber data dalam penelitian ini berjumlah 15 orang yang terdiri dari 4 orang ahli, 1 orang guru dan 10 orang siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari dua pengambilan data yaitu respon guru, respon siswa, kedua lembar validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. *Instrument* penelitian yang digunakan yaitu berupa angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru. Teknik analisis datanya yaitu deskriptif kualitatif dan data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dari ahli media total 100%, ahli materi rata – rata total 100%, dan ahli bahasa rata– rata 65% dan hasil keseluruhannya nilai rata – rata 88% dapat disimpulkan bahawa media *Card Match Circle* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis respon guru rata-rata total 100%, dan peserta didik rata - rata total 97% dan hasil keseluruhannya rata – rata 98%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan adanya media ini, dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, membuat pembelajaran menjadi tidak

membosankan sehingga siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.¹⁸

4. Penelitian Meilasari S M, Hendri Marhad, Intan Kartika Sari, tahun 2024. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV”. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan penelitian model 4-D. Metode ini merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk peneliti, merancang dan menguji validasi produk yang dibuat. Model 4D ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvy I. Semmel. model pengembangan 4D ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Data kuantitatif diperoleh dari penilaian produk oleh tiga validator (ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi), guru kelas IV SD dalam uji respon guru, dan peserta didik kelas IV SD dalam uji respon peserta didik. Penelitian ini dilakukan di Kampus PGSD FKIP Universitas Riau untuk mendesain media pembelajaran *Card Match Circle* berbasis budaya Melayu dalam mata pelajaran IPS SD kelas IV.¹⁹
5. Penelitian Asti Yunita Benua, Roswita Lioba Nahak, Tahun 2022. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle*

¹⁸ Exky Bima Sexcio dan Febrina Dafit, “Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School,” *Journal of Education Technology* 6, no. 1 (1 Maret 2022): 156–64, <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>.

¹⁹ Meilasari S M, Hendri Marhad, Intan Kartika Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV”. tahun 2024. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling* E-ISSN: 3021-8217 P-ISSN: 3021-8160 Vol. 2 No. 1 F

Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran IPS *card match circle* dalam pembelajaran tematik di siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan expert judgement. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Dari populasi yang ada, ditentukan sampel sebanyak 1 sekolah untuk pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran IPS *Card Match Circle* dalam pembelajaran tematik telah meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang maksimal bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.²⁰

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Kedudukan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

No	Nama Penulis	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Mustikah, Maharani Oktavia, Puji Ayurachmawati,	"Pengembangan Media Pembelajaran <i>Card Match Circle</i> Pada IPA kelas V Sekolah Dasar.” Tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Card Match Circle</i> • Metode Penelitian R&D • Menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i>. Sedangkan pada penelitian ini terdapat <i>game</i> yang mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban • Subjek pada penelitian terdahulu menggunakan kelas V SD, Sedangkan subjek uji coba menggunakan kelas VII MTs

²⁰ Asti Yunita Benua, Roswita Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. Tahun 2022 *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* Vol (5) No (1) eISSN : 2621-1467

2.	Hesti Novita Sari, Ilmawati Fahmi Imron, Alfi Laila	"Media Pembelajaran <i>Card Match Circle</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi". Tahun 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Card Match Circle</i> • Metode Penelitian R&D • Menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i>. Sedangkan pada penelitian ini terdapat <i>game</i> yang mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban • Subjek pada penelitian terdahulu dilakukan di SDN kelas IV, sedangkan subjek uji coba menggunakan kelas VII MTs
3.	Exky Bima Sexciol, Febrina Dafit	" <i>Card Match Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learningin Grade IV Elementary School</i> " Tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Card Match Circle</i> • Metode Penelitian R&D • Menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. • Instrument penelitian yang digunakan yaitu berupa angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i>. Sedangkan pada penelitian ini terdapat <i>game</i> yang mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban • Subjek pada Penelitian terdahulu dilakukan di SDN kelas IV, sedangkan subjek uji coba menggunakan kelas VII MTs
4.	Meilasari S M, Hendri Marhad, Intan Kartika Sari.	"Pengembangan Media Pembelajaran <i>Card Match Circle</i> Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV".	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Card Match Circle</i> • Metode Penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i>. Sedangkan pada penelitian ini terdapat <i>game</i> yang mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban

		Tahun 2024		<ul style="list-style-type: none"> • Subjek pada penelitian terdahulu dilakukan di SDN kelas IV, sedangkan subjek uji coba menggunakan kelas VII MTs • Prosedur pengembangan pada penelitian terdahulu memakai model pengembangan 4D ini terdiri dari 4 tahap yaitu <i>Define</i> (Pendefinisian), <i>Design</i> (Perancangan), <i>Develop</i> (Pengembangan), <i>Disseminate</i> (Penyebaran). Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE
5.	Asti Yunita Benua, Roswita Lioba Nahak	“Pengembangan Media Pembelajaran IPS <i>Card Match Circle</i> Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar” Tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Card Match Circle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i>. Sedangkan pada penelitian ini terdapat <i>game</i> yang mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban • Subjek pada penelitian terdahulu dilakukan di SDN kelas V, sedangkan subjek uji coba menggunakan kelas VII MTs • Metode penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan penelitian uji coba menggunakan metode penelitian R&D

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Card Match Circle*, metode penelitian R&D, serta model pengembangan ADDIE dengan instrumen berupa angket validasi dan respon dari ahli maupun pengguna. Perbedaannya terletak pada fokus pengembangan, di mana penelitian saya mempunyai keunggulan yaitu mengembangkan media berupa *game*

mencocokkan kartu pertanyaan, jawaban dan terdapat tantangan, sementara penelitian sebelumnya hanya berfokus pada media *Card Match Circle*. Oleh sebab itu, penelitian ini layak untuk dilakukan. Selain itu, subjek uji coba berbeda, yaitu kelas VII MTs dalam penelitian ini dan kelas IV/V SD pada penelitian terdahulu. Model pengembangan yang digunakan juga berbeda, yakni ADDIE dalam penelitian ini dan 4D dalam penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

Kajian teori merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena berfungsi sebagai landasan konseptual yang mendasari pemahaman terhadap fenomena yang diteliti. Kajian teori terdapat media pembelajaran, media *Card Match Circle*, hasil belajar, dan ilmu pengetahuan sosial.

1. Media Pembelajaran

Kajian teori merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena berfungsi sebagai landasan konseptual yang mendasari pemahaman terhadap fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, kajian teori difokuskan pada teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, model pengembangan ADDIE, metode *Research and Development* (R&D), serta konsep hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dengan memahami teori-teori tersebut, diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dasar-dasar pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* dan bagaimana

media tersebut dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.²¹

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bentuk komunikasi baik berbentuk cetak atau audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pada saat proses belajar mengajar dengan tujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media yang dirancang sesuai dengan proses pembelajaran secara baik dan kreatif dalam batas tertentu, maka akan dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak. Oleh karena itu, media adalah alat yang digunakan pendidik sebagai saran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan ini media merupakan salah satu alternatif yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi di depan kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar.²²

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media dalam pembelajaran, di antaranya :

- 1) Menjadikan penyajian pesan tidak terlalu verbalistis.

²¹ Bloom, B. S., *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. (New York: David McKay Company, 1956).

²² Fifit Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* .,ISSN: 2654-8607 94-96. 2020-02-13 .

- 2) Memberikan solusi untuk limitasi waktu, tempat dan kemampuan indra.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar dan ikatan yang lebih antara peserta didik dengan pendidik.
- 4) Penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Impresi media pembelajaran dapat menumbuhkan etensitas dan keikut sertaan peserta didik dalam aktivitas belajar.
- 6) Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran.

Semakin maju perkembangan teknologi, pendidik dituntut agar dapat berinovasi dan kreatif dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu di antaranya media audio, media visual, dan media audio visual. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan setara dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat di integrasikan serta dapat diadaptasikan dengan situasi yang dihadapi.²³

²³ Zainuri, "PENGELOLAAN PEMBELAJARAN AL-QUR`AN DALAM MENGEMBANGKAN AFEKTIF PESERTA DIDIK DENGAN METODE DEMONSTRASI DI SMP PERJUANGAN DAN INFORMATIKA TERPADU DEPOK JAWA BARAT" (INSTITUT PTIQ JAKARTA, 2021).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media yang dapat disiapkan oleh Guru IPS, yaitu :²⁴

- 1) Media visual yang tidak diproyeksikan, media ini tidak memerlukan proyeksi (alat proyeksi) untuk melihatnya. Oleh karena itu, media ini relative lebih banyak digunakan oleh pendidik.
- 2) Media visual yang diproyeksikan, media ini merupakan jenis media yang terdiri dari gambar diam yang diproyeksikan ke dalam layar.
- 3) Media audio, media yang berbentuk rekaman dan transmisi suara baik suara manusia atau lainnya yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Sistem multimedia, media ini merupakan gabungan dari media dasar audio visual dengan visual yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 5) Permainan dan simulasi.

Banyak sekali media yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran, termasuk di dalamnya kegiatan pembelajaran IPS.

Dengan keanekaragaman media, maka terdapat berbagai macam cara yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi media,

²⁴ Sadriono Uumbu Sida*, Halimatus Sakdiyah, Tri Wahyudiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 5* (2021), <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

atas dasar kategori-kategori tertentu. Adapun media tersebut dapat diklasifikasikan menjadi :

- a) Media cetak dan non cetak.
- b) Media elektronik dan non elektronik.
- c) Media proyeksi dan non proyeksi.
- d) Media audio, visual dan audio-visual.
- e) Media yang sengaja dirancang (*by design*) dan media yang dimanfaatkan (*by utilization*).

d. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa prinsip pengembangan media pembelajaran bagi anak tingkat SMP:

1) Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak usia SMP (sekitar 12-15 tahun). Pada tahap ini, siswa berada dalam tahap operasional formal menurut teori Piaget, di mana mereka mulai berpikir abstrak dan logis.

2) Interaktif dan Menarik

Media harus dirancang agar interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan elemen visual, audio, dan animasi dapat membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.²⁵

3) Mendukung Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Media pembelajaran sebaiknya dirancang untuk mendorong pemecahan masalah dan berpikir kritis, sesuai dengan model pembelajaran konstruktivis yang dianjurkan oleh Vygotsky.

4) Fleksibel dan Mudah Diakses

Media harus fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Aksesibilitas juga harus diperhatikan agar siswa dengan berbagai kebutuhan dapat menggunakannya dengan mudah.²⁶

5) Mengandung Evaluasi dan Umpan Balik

Media pembelajaran yang baik harus memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahamannya sendiri dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan.²⁷

2. Media *Card Match Circle*

Media *Card Match Circle* adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui kartu-kartu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah objek kecil, tipis, dan datar yang

²⁵ Richard E. Mayer, "Incorporating Motivation into Multimedia Learning," *Learning and Instruction* 29 (Februari 2014): 171–73, <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>.

²⁶ Reigeluth, C. M., *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (Harvard University Press, 1978).

²⁷ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001), *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001).

terbuat dari kertas yang tebal.²⁸ Kartu ini dirancang untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Media kartu ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran berkelompok dengan anggota sebanyak 5-6 orang dalam satu siklus pembelajaran.²⁹ Penggunaan media kartu dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks, gambar, atau simbol yang terdapat pada kartu tersebut, serta meningkatkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien.³⁰ Media pembelajaran *Card Match Circle* menyediakan kartu-kartu berupa gambar yang telah dimodifikasi menjadi permainan dengan menggunakan karpas lingkaran, putaran, kartu soal, kartu tantangan, dan kartu jawaban.

Keuntungan penggunaan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya dalam menjelaskan dan menyampaikan ide, pesan, dan informasi dengan cara yang lebih visual dan berkesan, tanpa bergantung terlalu banyak pada bahasa verbal.³¹

Media *Card Match Circle* menciptakan suasana pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif karena melibatkan siswa secara

²⁸ Puji Asmaul Chusnadan Hanna Wahyuningtyas, "Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar". *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, Volume 3 Nomor 1 (2020) <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v3i1.493>.

²⁹ Sri Mulyani, "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII". 3. *Jurnal Profesi Keguruan* (2017): 143–48.

³⁰ Eka Meidawati, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Menggunakan Index Card Match" 1(2) (2015): 112–17, <https://doi.org/10.30738/trihayu.v1i2.834>.

³¹ Anggraini, V. D., Kustianti, S. K., & dkk, "Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Pelabai Kabupaten Lebong" 1(3), (2018): 240-245., <https://doi.org/10.33369/juridikdas.1.3.%25p>.

langsung sehingga siswa dapat mengingat informasi belajar sambil bermain.³² Media pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.³³

Media ini juga meningkatkan pemahaman mereka melalui proses tanya jawab, tantangan, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* telah terbukti layak dan sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di mata pelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Penggunaannya dapat memberikan alternatif yang inovatif dan menarik bagi guru-guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta memberikan kesempatan yang lebih baik bagi siswa untuk membangun pengetahuan mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurmarisa & Ayu, Benu, Sida et al dan Meida et al yang menyatakan bahwa media CMC yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan cerminan dari sejauh mana peserta didik memahami, menguasai, dan menerapkan materi pembelajaran yang telah diberikan. Melalui hasil belajar, pendidik dapat mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran serta mengetahui perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan suatu kegiatan

³² Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P, “Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Pada Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Pendas” 8(1) (2023): 6359–67.

³³ Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN” 1(1) (2021): 25–34.

pendidikan, sekaligus sebagai dasar untuk perbaikan metode maupun strategi pembelajaran ke depannya.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas. Sedangkan, Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses yang bertujuan untuk menambah pengetahuan, meningkatkan prestasi, meningkatkan kinerja, sikap, dan memperbaiki kepribadian. Pembelajaran merupakan hasil interaksi antara stimulus dan respon.³⁴

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mencapai tujuan pembelajaran.³⁵ Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat pencapaian jauh siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.³⁶

Hasil belajar, kata Nawawi dalam buku Susanto, adalah tingkat keberhasilan siswa yang diperoleh dari mempelajari materi yang dipelajarinya di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran dan dapat dilihat pada keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

³⁴ Ariani Hrp Nurlina, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Widina Bhakti Persada: Bandung* (Widina Bhakti Persada: Bandung, 2022).

³⁵ Wicaksono. D & Irwan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten". *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. 3, No. 2 (2019).

³⁶ Wirda Yendi, dkk, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* ((Jakarta:Pernyataan hak cipta).).

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan tertentu yang diperoleh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi dalam segi kognitif, efektif dan psikomotorik.³⁷ Seperti yang dijelaskan oleh Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* cara menentukan hasil belajar dapat diukur melalui 3 ranah, yaitu :

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan) :

- a) Mengingat (C1)
- b) Memahami (C2)
- c) Menerapkan (C3)
- d) Menganalisis (C4)
- e) Mengevaluasi (C5)
- f) Menciptakan (C6)

2) Ranah Afektif (Sikap) :

- a) Menerima (A1)
- b) Merespon (A2)
- c) Menghargai (A3)
- d) Menghargasasikan (A4)
- e) Karakterisasi Menurut Nilai (A5)

³⁷ Artama Syaputra, (2023) *Evaluasi Hasil Belajar* ((Deli Serdang : PT Mifandi Mandiri Digital).

3) Ranah Psikomotori (Keterampilan) :

- a) Meniru (P1)
- b) Manipulasi (P2)
- c) Presisi (P3)
- d) Artikulasi (P4)
- e) Naturalisasi (P5).³⁸

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Siswa tinggi rendahnya hasil belajar siswa itu disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto yaitu faktor yang berasal dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) :

1) Faktor Internal :

- a) Faktor Jasmaniah : faktor kesehatan yang mempengaruhi belajar siswa
- b) Faktor Psikologis : minat, bakat, tanggung jawab serta kesiapan siswa
- c) Faktor Kelelahan : kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

2) Faktor Eksternal :

- a) Faktor Keluarga
- b) Faktor Sekolah
- c) Faktor Masyarakat

³⁸ Sukamto, *Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom* (Universitas Muhammadiyah Semarang Program Studi Pendidikan Matematika, 2025).

Menurut Muhibbin Syah dalam buku *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* menyebutkan beberapa macam faktor yang mempengaruhi belajar siswa:

- a) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan jasmani rohani siswa.
- b) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) yakni keadaan lingkungan di sekitar siswa.
- c) Faktor pendekatan belajar (approach to learning) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pembelajaran.³⁹
- d. Upaya Meningkatkan Hasil

Belajar Tujuan utama dari program pendidikan nasional ini adalah untuk mempersiapkan generasi bangsa penerus yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap dan bertanggung jawab. Untuk mencapai prestasi tersebut siswa harus tekun untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang tinggi. Untuk memaksimalkan hasil belajar tersebut, sangat diperlukan guru yang memiliki kompetensi tinggi, metode pengajaran yang efektif, dan peran orang tua.⁴⁰ Pemilihan media pembelajaran juga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, karena dengan media

³⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosda Kaya, 2010).

⁴⁰ Sukses Dakhi, Agustin, "Peningkatan Hasil Belajar," *Jurnal Education and development*,.. Vol. 8, No. 22020.

guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran dan siswa lebih mudah menerima atau cepat paham terhadap materi yang dijelaskan. Ada beberapa upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa, yaitu :

- 1) Menciptakan suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan
- 2) Sebelum belajar pembelajaran selanjutnya, pahami terlebih dahulu pelajaran atau materi yang tidak di pahami
- 3) Tulis materi yang sudah dipelajari
- 4) Aktif bertanya pada saat proses pembelajaran.⁴¹

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan gabungan antara beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, geografi, ekonomi, sains, antropologi, politik, dan antara, psikologi) yang dibahas secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Ada hubungan yang kuat antara IPS dan pengetahuan sosial. IPS merupakan salah satu sumber utama pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial.⁴²

Menurut J. Nelson, dan Mutchetal Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial atau dalam bentuk arti jamak (ilmu sosial), yaitu

⁴¹ Ermawati Ermawati, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Peserta Didik dengan Metode Diskusi Interaktif di Sekolah Menengah Pertama," *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (31 Maret 2022): 1–10, <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1553>.

⁴² Musyarofah, M.Pd, Abdurrahman Ahmad, M.Pd, dan Nasobi Niki Suma, M.Sc., *Konsep Dasar Ips* (Caturtunggal, Depok, Sleman, 2021).

ilmu yang mempelajari ilmu sosial, sebagai suatu aspek atau kategori yang mencakup beberapa bidang studi seperti geografi dan linguistik. Ada juga banyak variasi dalam cara mendefinisikan ilmu sosial dalam konteks yang berbeda, dan bahkan pada titik waktu yang berbeda dalam konteks. J. Nelson mengidentifikasi tiga kategori definisi dan memberikan contoh di dalamnya :

- 1) Mendefinisikan IPS dari segi tujuan dasarnya, misalnya kewarganegaraan, kritik sosial, tanggung jawab sosial.
- 2) Mendefinisikan IPS ditinjau dari dimensi struktur pengetahuan, misalnya sejarah, pendidikan hukum, ilmu sosial, humaniora, pengetahuan sosial integratif.
- 3) Mendefinisikan IPS dalam kriteria pengajaran atau kurikuler, misalnya pemikiran kritis, berpusat pada isu, studi multikultural.⁴³

Pendidikan Ilmu Sosial mengkaji berbagai fakta, teori, generalisasi, dan pengamatan yang terkait dengan masalah sosial.

Selain memberikan pengetahuan, pendidikan IPS membantu siswa mengembangkan nilai, sikap, dan keterampilan mereka, yang dapat mereka gunakan dalam masyarakat, negara dalam berbagai cara. Menurut Rifi, pendidikan IPS diajarkan secara metadis, komprehensif, dan terpadu untuk membantu masyarakat umum

⁴³ Victoria Coleman, “What is (or are) social studies?”, Cambridge University Press & Assessment, *ERIC* ” 2021. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1317445.pdf>

memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁴

b. Ruang Lingkup dan Tema Pembelajaran IPS

Menurut Sa'dun dalam buku Musyarofah mengatakan bahwa ada beberapa ruang lingkup pada mata pelajaran IPS untuk SD dan SMP, yaitu:

- 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- 2) Waktu, Berkelanjutan, dan Perubahan
- 3) Sistem Sosial Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan\Ada 10 tema kurikulum

IPS dalam National Council Social Studies (NCSS) yang dikemukakan oleh Jere Brophy, yaitu sebagai berikut :

- a) *Culture* / Budaya
- b) *Time, continuity, and change* / Waktu, berkelanjutan dan perubahan
- c) *People, place, and environment* / Manusia, tempat, dan lingkungan.
- d) *Individual development and identity* / Pengembangan individu dan identitas
- e) *Individuals, groups, and institutions* / Individu, kelompok, dan institusi

⁴⁴ Riska Aulia dan Rora Rizki Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4036-4038 5 (2) (2023). <https://issn.lipi.go.id/terbit/detail/1566793559>

- f) *Power, authority, and governance* / Kekuasaan, kewenangan, pemerintah
- g) *Productions, distributions, and consumption* / Produksi, distribusi, dan konsumsi.
- h) *Science, technology, and society* / Ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat
- i) *Global connections* / Hubungan global
- j) *Civis ideals and practices* / Praktek dan cita-cita kewarganegaraan.⁴⁵

Dari materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat, Kata budaya ini dari perilaku ekonomi yang dikemukakan oleh Jere Brophy. *Culture*/Budaya yang memiliki arti cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok manusia, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Ini mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat, dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang terbentuk karena kebutuhan.

Setiap negara mempunyai letak geografis yang berbeda. Begitu pula dengan bangsa Indonesia mempunyai letak geografis yang berbeda dibandingkan negara lain. Letak geografis ini ternyata juga mempunyai dampak terhadap keragaman budaya yang terjadi.

⁴⁵ Washington, D.C, *The definition was officially adopted by National Council for the Social Studies (NCSS) in 1992. See National Council for the Social Studies, Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*, vol. 3, 1994.

Adapun faktor-faktor geografis mempunyai andil dalam membentuk keragaman budaya pada suatu masyarakat sebagai berikut.⁴⁶

a) Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya

Isolasi mengandung arti pemisahan suatu hal dari hal lain. Secara sederhana, isolasi geografis dapat diartikan sebagai dipisahkan oleh tempat. Isolasi geografi adalah terpisahnya suatu populasi oleh penghalang yang dapat berupa kondisi alam atau keadaan geografi. Kondisi alam tersebut dapat bermacam-macam, seperti laut yang luas atau kepulauan Indonesia adalah negara kepulauan, secara fisik setiap pulau dipisahkan oleh lautan. Dulunya, leluhur bangsa Indonesia datang dari Yunan (Tiongkok bagian selatan), kemudian secara berkelompok mereka datang ke Nusantara, menyebar dan bermukim di pulau-pulau besar maupun kepulauan di seluruh penjuru Nusantara.

Laut merupakan isolasi alamiah di antara kelompok-kelompok tersebut, kemudian menyebabkan mereka tumbuh dan berkembang menjadi satu kesatuan suku bangsa. Keterbatasan teknologi di bidang nautika (perkapalan) menyebabkan mereka tidak dapat berpindah atau bertemu dari pulau yang satu ke pulau lain. Akibat dari hal tersebut, akhirnya kelompok mengembangkan kebudayaan masing-masing sesuai keadaan

⁴⁶ Indah Kusumawati, Maryani, Lilik Hrisuprianto, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2024-2025.

lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, sesuai kebutuhan mereka untuk bertahan hidup yang berbeda satu sama lain.

Perbedaan antarkebudayaan suatu daerah dapat berdampak positif dan negatif. Keberagaman berbagai kebudayaan di Indonesia jika tidak dikelola dengan baik justru dapat berubah menjadi potensi konflik. Konflik yang mungkin terjadi di Indonesia adalah konflik antar kebudayaan, di mana terdapat pihak yang merasa kebudayaannya paling baik dibandingkan dengan kebudayaan lain. Hal tersebut dikenal dengan istilah Etnosentrisme. Konflik tersebut jika dibiarkan berlangsung dapat mengancam persatuan dan kesatuan Indonesia.

b) Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya

Indonesia diwarnai oleh iklim mikro (kecil) yang amat beragam. Dalam sebuah ruang wilayah yang sempit, perbedaan ketinggian tempat dapat menghasilkan perbedaan suhu yang signifikan. Perbedaan antara satu wilayah dengan wilayah lain inilah menyebabkan perbedaan pola perilaku yang berbeda, mulai dari bahasa hingga ke sistem mata pencarian hidup dan sistem ekonomi.

Contoh nyata dari keragaman regional dapat dilihat pada masyarakat pesisir pantai utara Jawa, dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di wilayah pegunungan di pulau yang sama, yaitu Pulau Jawa. Di mana masyarakat pesisir tinggal

pada daerah dengan suhu yang sedikit lebih tinggi, akan berbeda budayanya dengan mereka yang tinggal di lereng gunung dengan suhu rendah. Begitu pula masyarakat pesisir utara Pulau Sumatra, pakaian adatnya akan berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di lereng Pegunungan Bukit Barisan.

Indonesia bagian barat memang didominasi oleh bioma hutan hujan tropis, tetapi tahukah kalian jika pulau Jawa secara mikro iklim dapat dibagi menjadi dua region. Region Jawa bagian barat masih merupakan bioma hutan hujan tropis, sedangkan Jawa bagian timur sudah dipengaruhi oleh bioma hutan musim tropis atau hutan gugur tropis, zona ini memanjang sampai ke Pulau Bali. Nusa Tenggara Barat (NTB) berbatasan dengan Selat Bali, tetapi kondisi yang ada di NTB sudah dapat dikategorikan sebagai sabana. Berbeda pula di Nusa Tenggara Timur (NTT) di mana kategori bioma yang tepat untuk menggambarkan kondisi iklim di NTT adalah stepa tropis.

Suhu yang dingin akan selaras dengan pakaian tradisional berlengan panjang. Masyarakat pesisir memiliki upacara adat sedekah laut yang merupakan wujud terima kasih atas tangkapan ikan yang mereka peroleh selama satu tahun. Perbedaan suhu membuat sistem pertanian di dataran rendah

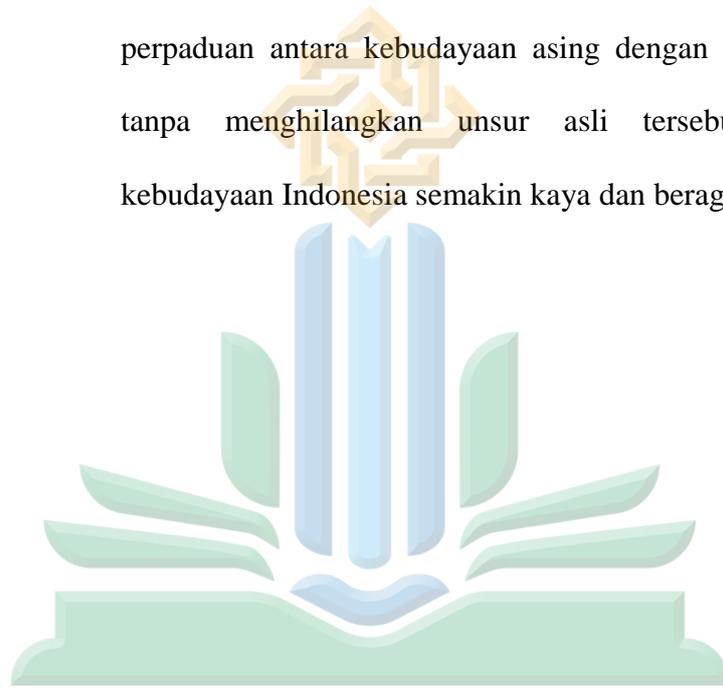
dan dataran tinggi tidak sama. Bermukim di pedalaman hutan juga akan menimbulkan perbedaan yang mencolok pada bentuk rumah adat. Jenis makanan tradisional juga tidak terlepas dari kondisi iklim setempat.

Kearifan lokal yang berkembang di Nusantara akibat kondisi iklim juga terlihat pada Masyarakat Adat Baduy. Rumah warga di Desa Kanekes hanya boleh menghadap ke utara dan selatan, ini tujuannya supaya sinar matahari dapat masuk melalui jendela rumah. Kelembaban udara di lereng pegunungan cenderung lembab, sehingga apabila ventilasi tidak bekerja dengan baik maka sirkulasi udara tidak akan baik. Adaptasi bentuk rumah tradisional juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan di Indonesia yang disesuaikan dengan latar belakang kearifan lokal dan kondisi sekitar, seperti bentuk Joglo, Rumah Panggung, Honai, dan masih banyak lainnya.

c) **Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya**

Indonesia secara geografis terletak di persilangan antara Benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi strategis inilah yang menyebabkan Indonesia sering dilalui oleh bangsa asing yang melewati Selat Malaka, yang pada waktu itu berperan sebagai penghubung antara bagian barat dan timur dunia.

Berdasarkan sejarahnya, kebudayaan Indonesia dipengaruhi oleh berbagai budaya seperti Hindu-Buddha, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Interaksi antara penduduk asli dan orang asing pada masa lalu memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kebudayaan. Proses akulturasi, yaitu perpaduan antara kebudayaan asing dengan kebudayaan asli tanpa menghilangkan unsur asli tersebut, menjadikan kebudayaan Indonesia semakin kaya dan beragam.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Metode ini umum diterapkan dalam bidang pendidikan karena mampu menghasilkan produk yang meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui R&D, dapat dikembangkan produk baru maupun penyempurnaan produk lama, seperti bahan ajar atau media pembelajaran, yang kemudian akan diuji coba pada siswa. Sedangkan, pengembangan menurut Seels & Richeys adalah proses penulisan atau pembuatan bahan-bahan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bukan hanya untuk bahan pembelajaran saja, tapi juga bisa benda elektronik, perangkat lunak, perangkat keras, bahan visual, bahan audio, bahan audio visual, dan sebagainya.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Sugiyono dalam bukunya *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan), metode penelitian dan pengembangan adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, proses penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi tahap AP (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian). Model pengembangan produk ini dianggap lebih rasional dan komprehensif, serta memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem

basis data. Oleh karena itu, model ini dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.⁴⁷

Model ADDIE menawarkan pendekatan untuk mengelola kompleksitas yang terkait dengan pengembangan model yang akan diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang terstruktur..⁴⁸ Selain itu model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh sebab itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada penelitian ini mengikuti 5 tahapan dalam prosedur penelitian menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut:⁴⁹

1. Analisis (*Analyse*)

Prosedur pertama, dalam penelitian ini, yaitu analisis. Prosedur analisis ini dilakukan dengan 3 tahap, yaitu analisis kurikulum, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan. Tahap pertama, Analisis kurikulum adalah

⁴⁷ *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung ALFABETA,, ISBN 979-8433-71-8, 2016).

⁴⁸ Siti Rohaeni, "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI," *Instruksional* 1, no. 2 (30 April 2020): 122, <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.

⁴⁹ Farihatul Muthi'a dan Elok Fariha Sari, "PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI KANDRI 0" 5, no. 3 (2024), <https://doi.org/NUSRA: Jurnal Penelitianhttps://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3001>.

proses evaluasi mendalam terhadap suatu kurikulum untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan potensi perbaikan.

Tahap kedua, analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah terkait penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS selama ini.

Tahap ketiga, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran IPS yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Desain (*Design*)

Prosedur kedua, peneliti merancang pengembangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Peneliti mendesain media yang akan dikembangkan dengan aplikasi *Canva*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan produk yang telah didesain menjadi produk jadi. Media yang telah dirancang, seperti spin, kartu pertanyaan, dan kartu jawaban.

a. *Spin Card Match Circle*

Spin digunakan untuk menentukan langkah permainan. Spin ini memiliki bentuk lingkaran dan berwarna-warni untuk menarik perhatian siswa. Spin dibuat dari papan kayu yang berbentuk lingkaran dan dilengkapi dengan stiker desain khusus yang dibuat oleh peneliti.



Gambar 3.1
Spin

b. Kartu

Kartu dalam *Card Match Circle* memiliki ukuran 8cm x 12cm. Terdapat tiga jenis kartu yang dibuat, yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu Pintar. Setiap jenis kartu memiliki warna yang berbeda untuk membedakan fungsinya dalam permainan. Kartu pertanyaan berwarna biru, kartu jawaban berwarna kuning dan kartu pintar berwarna merah.



Gambar 3.2

Kartu Pertanyaan, Kartu Jawaban , dan Kartu Tantangan

c. Buku Petunjuk

Buku panduan dibuat dengan kertas kartu dengan ukuran A4



Gambar 3.3
Buku Petunjuk

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan tahap uji coba produk di lapangan. Produk yang sudah tervalidasi oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa selanjutnya diuji coba kan kepada siswa. Uji coba dilakukan 2 tahap yaitu dengan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Penerapan uji coba dilakukan dengan pengaplikasian media pembelajaran ketika pelaksanaan pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai siswa diberikan soal *pretest* yang dimana, Tes dilakukan sebelum intervensi atau pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan dasar peserta sebelum mereka menerima materi atau pelatihan. Setelah itu siswa melakukan *posttest* yang dimana siswa dilakukan setelah intervensi atau pembelajaran selesai. Tujuannya adalah untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan yang telah diperoleh peserta setelah mengikuti intervensi atau pembelajaran.

Dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media "Card Match Circle" dan yang terakhir sesudah pembelajaran. Uji coba kelas skala kecil sebanyak 5 peserta didik. Selanjutnya dengan uji skala besar sebanyak 28 peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi penilaian keberhasilan penggunaan media yang telah dikembangkan dilakukan pada tahap ini. Tahap ini menilai produk dari kelayakan media dan keefektifan media yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Uji Coba Produk Media *Card Match Circle*

Uji coba produk media *Card Match Circle (CMC)* dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan melalui uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa pada uji coba dengan kelompok besar. Sementara itu, uji efektivitas produk diperoleh dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penggunaan media *Card Match Circle* yang telah dikembangkan.

Selain itu akan di uji coba kepada para siswa guna mengetahui bagaimana respons para siswa mengenai produk media *Card Match Circle* yang

dikembangkan tersebut. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pengembangan ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan kemudian akan dilanjutkan uji kelompok besar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Awal desain uji coba dilakukan dengan membuat rancangan media, pengembangan atau pembuatan media yang disertai dengan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian melakukan uji coba, dan terakhir revisi atau perbaikan produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dari uji coba dalam penelitian pengembangan media ini terdiri dari 3 dosen (1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli bahasa) dan siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu tahun pelajaran 2024/2025.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran.

Peneliti nantinya akan meminta bantuan kepada bapak Dr. Andi

Suardi, S.T., M.Pd adalah selaku dosen ahli media dan ahli dalam

bidang Teknik Kimia, Pendidikan Kimia, Teknologi Pendidikan.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam

Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember untuk menjadi validator ahli

media pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka peneliti meminta bantuan dosen Ibu Rahma Dini Fitria, M.Si. Asisten Ahli Mata Kuliah Sosiologi pada Kelompok Jabatan Fungsional Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN KHAS Jember sebagai validator dalam ahli materi pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

c. Ahli Bahasa

Ahli Bahasa adalah orang yang ahli dalam bahasa. Peneliti nantinya akan meminta bantuan dosen kepada bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd Riwayat pendidikan S2 Pendidikan Bahasa beliau dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember untuk menjadi validator ahli bahasa pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

d. Siswa kelas VII

Siswa kelas VII adalah subjek utama dalam penelitian pengembangan ini. Subjek siswa kelas VII inilah yang nantinya akan menentukan daya tarik media yang dikembangkan. Subjek penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu

3. Jenis Data

Data yang berhasil dikumpulkan terbagi menjadi dua bagian, yakni data dari evaluasi tahap awal yang mencakup penilaian dari ahli materi,

ahli media, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh dalam proses penelitian dan pengembangan ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif yang dimanfaatkan untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Kualitatif

Data tersebut berisi masukan, saran, dan komentar yang diberikan selama proses pengembangan, yang disajikan secara deskriptif dan berkaitan dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu Media Pembelajaran *Card Match Circle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengorganisasi informasi yang diperoleh dari data kualitatif, seperti hasil wawancara dengan guru, pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas, respons peserta didik, capaian hasil belajar, tingkat pemahaman konsep oleh peserta didik di sekolah, serta masukan, kritik, dan saran dari para validator.

b. Kuantitatif

Data ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil pengukuran. Data tersebut digunakan untuk menilai tingkat kevalidan. Validitas media pembelajaran dinilai berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli di bidang ilmu pengetahuan sosial.

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data kuantitatif berupa angka. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan

untuk menganalisis data yang diperoleh dari nilai pretest, nilai post tes dan penyebaran angket.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena baik yang bersifat alamiah maupun sosial. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi observasi, wawancara, angket tanggapan peserta didik, angket analisis kebutuhan siswa, angket validasi dari para ahli, serta instrumen untuk validasi pretest dan posttest, dan dokumentasi

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, pedoman wawancara, lembar angket kebutuhan peserta didik, lembar angket validasi dan respon peserta didik. Berikut penjelasannya :

a. Observasi

Observasi merupakan aktivitas sehari-hari yang dilakukan manusia dengan memanfaatkan pancaindra sebagai alat utama.

Secara sederhana, observasi merujuk pada kemampuan individu dalam mengamati melalui kerja pancaindranya. Dalam konteks penelitian, observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung berbagai aktivitas, perilaku, atau situasi di lapangan secara sistematis. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh data yang faktual dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden dalam bentuk tanya jawab guna memperoleh informasi secara mendalam. Wawancara bisa bersifat terstruktur, semi-terstruktur, atau bebas, tergantung pada kebutuhan penelitian.

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, serta untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden, termasuk jumlah responden yang relevan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember.

c. Angket (Analisis, Validasi dan Respon)

Angket pertama, angket analisis kebutuhan siswa instrumen yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dialami oleh siswa dalam berbagai aspek, seperti belajar, sosial, dan emosional. Instrumen ini biasanya berupa daftar pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh siswa.

Angket kedua, Angket validasi ahli adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan sebuah media atau instrumen penelitian dengan meminta penilaian dari para ahli di bidang terkait. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk

mengevaluasi aspek-aspek penting dari media atau instrumen, seperti kejelasan materi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan materi pembelajaran.

Angket ketiga, Angket respon peserta didik (atau sering juga disebut angket respon siswa) adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan tanggapan atau pendapat dari peserta didik terhadap suatu hal, misalnya proses pembelajaran, media pembelajaran, atau hal lain yang relevan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui persepsi dan pengalaman peserta didik, serta sebagai masukan untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran.

d. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Instrumen penelitian berupa tes ini diterapkan saat uji coba lapangan utama atau uji coba kelompok besar, di mana produk yang telah direvisi diuji pada kelompok yang lebih besar untuk mengukur efektivitasnya. Pada tahap ini, sebanyak 28 siswa mengikuti tes pretest sebelum produk yang dikembangkan diimplementasikan, kemudian diberikan posttest setelah penggunaan produk tersebut. Soal pretest dan posttest terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang nantinya akan melalui proses validasi

e. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Pada tahap ini, peneliti membagikan angket kepada peserta didik kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember, dengan instruksi untuk mengisi angket tersebut dengan memberi tanda centang pada setiap baris dan kolom sesuai dengan aspek yang diukur.

f. Dokumentasi

Dalam penelitian ini instrumen dokumentasi digunakan untuk menguatkan serta mendukung hasil data penelitian serta terselenggarakannya penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil validasi ahli, bentuk media *Card Macth Circle* yang akan dikembangkan, nilai atau skor siswa yang sudah menerapkan media, dan foto-foto kegiatan penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia sepenuhnya. Ketajaman dan keakuratan penggunaan alat analisis Keakuratan kesimpulan sangat bergantung pada proses analisis data. Oleh sebab itu, analisis data adalah bagian penting yang tidak boleh diabaikan dalam penelitian. Kesalahan dalam menentukan metode analisis dapat berdampak serius pada kesimpulan yang dihasilkan, bahkan dapat merugikan dalam penerapan hasil penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini didapatkan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil dari uji coba pengguna

produk yang berupa data kuantitatif, sehingga teknik analisis data dilakukan secara statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan data secara umum dengan menghitung nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Data yang dianalisis berupa skor angket (validasi dari ahli media dan ahli materi) yang berasal dari pertanyaan kuesioner. Hasil dari data ini berupa nilai kuantitatif yang kemudian perlu diubah menjadi data kualitatif.⁵⁰

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis terhadap data validasi serta analisis terhadap tanggapan peserta didik, dengan uraian sebagai berikut :

a. Analisis Data Hasil Validitas

Tujuan analisis data hasil uji validasi yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media *card math circle* yang dikembangkan.

Penilaian persentase dari hasil validasi dapat diperoleh menggunakan rumus :⁵¹

$$\text{Rumus : } V_{\text{ah}} = \frac{T_{\text{se}}}{T_{\text{sh}}} \times 100$$

Keterangan:

V- ah : Nilai Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total Skor Empirik (Nilai hasil validasi ahli)

Tsh : Total Skor Maksimal (Nilai maksimal yang diharapkan)

⁵⁰ Shely Suci Hati dan Ita Kurnia, "Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar" Vol. 7, no. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (2024): 1127-35., <https://doi.org/10.29407/9y63s154>.

⁵¹ A.Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya,) 2016.

Terdapat kriteria kevalidan yang media *card match circle* disajikan sebagai berikut :⁵²

Tabel 3.2
Kriteria Validasi Para Ahli

Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1	2
85,01% - 100,00%	Sangat valid dan dapat langsung digunakan tanpa perlu revisi.
70,01% - 85,00%	Validitasnya cukup baik dan dapat digunakan, tetapi masih memerlukan beberapa revisi.
50,01% - 70,00%	Validitasnya rendah sehingga tidak disarankan untuk digunakan atau memerlukan revisi yang signifikan
01,00% - 50,00%	Tidak valid dan tidak layak untuk digunakan.

b. Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik

Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik Persentase jawaban keseluruhan responden yang memberikan tanggapan, dapat dicari dengan rumus :

$$\text{Rumus : } V_{\text{ah}} = \frac{T_{\text{se}}}{T_{\text{sh}}} \times 100$$

Keterangan :

- V- ah : Nilai Ahli (Nilai Presentase)
 Tse : Total Skor Empirik (Nilai hasil)
 Tsh : Total Skor Maksimal (Nilai maksimal yang diharapkan)

Kriteria Kepraktisan

Kepraktisan adalah sejauh mana suatu produk pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan siswa. Produk dikatakan praktis jika bisa digunakan tanpa kesulitan, tidak memakan waktu lama, sesuai

⁵² A.Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya.) 2016.

dengan kondisi di lapangan, dan mendapat tanggapan positif dari penggunanya.

Rumus :

$$\text{Skor Kepraktisan (\%)} = \frac{(\text{Jumlah skor yang diperoleh})}{(\text{Jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

Tabel 3.3
Tabel Kriteria Kepraktisan

85% – 100%	Sangat Praktis
70% – 84%	Praktis
50% – 69%	Cukup Praktis
30% – 49%	Kurang Praktis
0% – 29%	Tidak Praktis

c. Analisis Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran mengacu pada tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan, seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, sikap, dan hasil belajar siswa.

Contoh: Mengukur efektivitas model pembelajaran media Card Match Circle

Rumus :

$$\text{Efektivitas} = \left(\frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \right) \times 100\%$$

Penjelasan:

- 1) KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal): Nilai minimal yang harus dicapai siswa.
- 2) Jika banyak siswa mencapai atau melebihi KKM, maka media dianggap efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (research and development) dengan mengembangkan produk berupa media *Card Match Circle*. Model pengembangan yang digunakan yaitu, ADDIE. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, berikut adalah penyajian data uji coba:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu, analisis. Peneliti melakukan beberapa analisis yaitu, analisis kebutuhan dan analisis materi. Berikut deskripsi dari analisis tersebut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu Jember. Wawancara yang dilakukan pada Tanggal 26 April 2025 dengan guru mata pelajaran IPS ibu Dra. Hj. Umi Nur Jannah menyatakan bahwa pada saat pelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat, siswa merasa bosan dan merasa ngantuk dikarenakan pada saat menjelaskan

Keragaman Sosial Budaya Masyarakat guru hanya bercerita dan menjelaskan saja.⁵³

Dalam sebuah kesempatan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di MTs Ambulu, beliau dengan ramah dan terbuka membagikan pengalamannya selama mengajar di kelas. Beliau menjelaskan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Meski demikian, dalam pelaksanaannya, metode yang sering digunakan masih terbatas pada ceramah dan tanya jawab sederhana. Beliau dengan jujur mengakui bahwa belum banyak variasi metode yang diterapkan karena keterbatasan sarana yang tersedia di kelas. “Saya hanya menggunakan media seadanya, dek,” ujarnya dengan rendah hati.

Saat ditanya mengenai kendala dalam pembelajaran IPS, beliau menyampaikan bahwa keterbatasan sumber belajar menjadi tantangan tersendiri. Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan dirasa kurang mendukung karena penjelasannya tidak cukup detail dan minim gambar penunjang, sehingga siswa kerap merasa bosan. Buku paket memang tersedia, tetapi jumlahnya terbatas dan tidak dapat dipinjam untuk dibawa pulang. Hal ini tentu menyulitkan siswa dalam belajar mandiri dan menyulitkan guru dalam memberikan penjelasan yang mendalam.

⁵³ Ibu Dra. Hj. Umi Nur Jannah, iIlmu Pengetahuan Sosial, 26 April 2025, MTs Ma’arif Ambulu Jember.

Meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan, beliau merasa senang karena siswa di kelas menunjukkan respons yang cukup positif. Terlebih lagi, ketika pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau disampaikan melalui metode diskusi dan permainan edukatif, siswa tampak lebih antusias. Namun, sumber belajar yang ada hingga kini masih sangat terbatas, umumnya hanya bersumber dari LKS, sehingga belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi yang cukup kompleks. Beliau berharap, ke depan pembelajaran IPS bisa lebih menanamkan pemahaman, bukan hanya sekadar hafalan.

Guru tersebut juga mengungkapkan harapannya terhadap bahan ajar yang ideal, yaitu bahan ajar yang menarik minat baca siswa dengan tampilan visual yang mendukung, tidak hanya berupa teks, tetapi juga gambar-gambar yang relevan. Salah satu materi yang dirasa cukup sulit untuk diajarkan adalah tentang keragaman sosial budaya masyarakat. Menurutnya, siswa belum memahami sepenuhnya bagaimana bentuk keragaman tersebut dalam kehidupan sekitar mereka. Untuk membantu siswa lebih memahami, beliau biasanya mencetak gambar-gambar pendukung dan materi tambahan yang tidak tersedia di dalam LKS.

Dalam proses pembelajaran, beliau menggunakan buku paket dan LKS, meskipun menurut siswa, materi dalam buku tersebut kurang lengkap, penjelasannya singkat, dan tampilannya hitam putih sehingga

terlihat kurang menarik. Di sisi lain, fasilitas sekolah pun masih terbatas. Peta, globe, dan atlas hanya tersedia dalam jumlah sangat minim, begitu pula dengan komputer. Siswa tidak diperbolehkan mengakses internet saat pembelajaran, dan sebagian besar tidak memiliki laptop pribadi. Oleh karena itu, sumber belajar yang digunakan masih sebatas sumber cetak.

Ketika ditanyakan tentang rencana pengembangan media pembelajaran berupa *Card Match Circle*, beliau menunjukkan dukungan penuh. Menurutnya, media tersebut sangat menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Ia mengatakan bahwa siswa kelas VII cenderung cepat bosan dengan metode konvensional, dan media interaktif seperti *Card Match Circle* bisa menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Beliau berharap media ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik siswa, sehingga benar-benar dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di MTs Ambulu.

Tabel 4.1
Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban		Hasil Analisis Kebutuhan
		Iya	Tidak	
1.	Apakah anda suka belajar mata pelajaran IPS?	14	12	Sebagian siswa menyukai IPS, namun ada ketidaktertarikan dari sebagian lainnya
2.	Apakah anda suka membaca materi pelajaran IPS?	11	15	Mayoritas siswa kurang suka membaca materi IPS, perlu penyajian lebih menarik.
3.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menerima	15	11	Lebih dari separuh siswa mengalami kesulitan

	pembelajaran dari guru?			memahami materi dari guru.
4.	Apakah sumber belajar (buku) IPS yang kamu gunakan selama ini membuat kamu bosan ?	14	12	Banyak siswa merasa bosan dengan buku teks IPS.
5.	Apakah kamu suka dengan sumber belajar yang bergambar ?	19	7	Mayoritas siswa menyukai media pembelajaran visual.
6.	Apakah boleh mengoprasikan internet ketika proses pembelajaran berlangsung?	6	20	Mayoritas siswa tidak diizinkan mengakses internet saat belajar.
7.	Apakah guru sering mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sehari- hari?	24	2	Hampir semua siswa menyatakan guru mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.
8.	Apakah anda merupakan tipe orang yang cepat paham dengan materi yang disertai gambar pada mapel IPS?	12	14	Mayoritas belum tentu cepat paham dengan gambar saja, perlu kombinasi strategi.
9.	Perlukah adanya bahan ajar yang membantu anda dalam proses pembelajaran IPS?	25	1	Hampir semua siswa merasa perlu adanya bahan ajar tambahan.
10.	Apakah anda memiliki buku pegangan lain selain LKS?	4	22	Sebagian besar siswa hanya bergantung pada LKS.
11.	Apakah Anda tertarik apabila pembelajaran IPS menggunakan Media Pembelajaran <i>Card March Circle</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berisi permainan seru?	25	1	Hampir semua siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis permainan.
12.	Apakah anda mencari bahan ajar lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami materi IPS?	15	11	Sebagian besar siswa proaktif mencari bahan ajar tambahan.
13.	Apakah Bapak/ Ibu guru anda menggunakan bahan ajar khusus untuk pembelajran materi IPS? (seperti: buku, modul, video, alat peraga, dll)	20	6	Sebagian besar guru menggunakan bahan ajar tambahan.
Total				

Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus dan saat diberi evaluasi atau tes akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, akibatnya siswa ada yang tidak tuntas. Perlunya kreatifitas guru dalam memilih media yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang muncul sehingga siswa merasa senang dan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media yang digunakan oleh peneliti dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat memudahkan guru pada saat memberikan tes kepada siswa, karena media ini sudah otomatis merekap nilai siswa dengan waktu dan tenaga yang tidak banyak.

b. Analisis Materi

Tahap analisis materi ini berguna untuk mendapatkan data tentang materi yang dirasa sulit oleh siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu Jember. Perolehan data yang dilakukan dengan wawancara pada guru mata pelajaran IPS pada tanggal 26 April 2025 menyatakan bahwa kemampuan siswa pada pelajaran IPS cukup baik. Namun terdapat materi yang masih mengalami kesulitan yaitu salah satunya saat menjelaskan pada materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat.

2. *Design* (Desain)

Tahapan ke dua yaitu, tahap desain. Peneliti memilih produk yang dikembangkan serta mendesain dengan membuat *Card Match Circle*. Produk yang dikembangkan berupa media yang didesain pada materi keragaman sosial budaya masyarakat supaya dapat mempermudah guru

dalam menyampaikan pesan atau materi pada saat pembelajaran dan dalam proses pengerjaan soal serta menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Card Match Circle* meliputi modul dengan materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat kelas VII. Kemudian membuat media yang berisi tentang materi tersebut dan lalu membuat soal yang akan ditampilkan melalui kartu soal, jawaban dan tantangan. kemudian membuat soal sesuai dengan kriteria yang akan ditampilkan di dalam kartu *Card Match Circle* . Setelah dilakukan penelaahan dan pengelompokan materi dan soal maka selanjutnya penyusun desain awal di dalam memuat media spinner Pembuatan media spinner ini bisa di buat dengan melihat di YouTube proses pembuatannya peneliti harus mempunyai media spin terlebih dahulu. Sebelum membuat kartu pertanyaan, jawaban dan tantangan. Setelah itu penelitian mengedit media kartu di *Canva*.

Peneliti menggunakan templet yang di buat sendiri melalui aplikasi *Canva* yang digunakan sebagai pertanyaan, jawaban dan tantangan. Aplikasi *canva* di klik terlebih dahulu lalu edit ukuran kartun Media ini memiliki Masing- masing kartu memuat konten yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada. Pada kartu merah ini akan diisi soal-soal berbentuk objektif, pada kartu kuning ini akan memuat soal-soal essay yang meliputi agama, suku, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah,

bahasa, mata pencaharian. Terakhir adalah kartu hijau, kartu hijau ini dirancang dengan 2 ukuran yaitu 1 menyesuaikan dengan kartu merah dan satu berukuran sesuai dengan kartu kuning. Kartu hijau ini akan memuat jawaban dari kartu merah dan kartu kuning.

Tampilan media spin yang sudah di buat, selanjutnya adalah media spin untuk menentukan siapa yang bisa bermain dalam *game card marth circle* ini. Pembuatan spin media *Card Match Circle* dari kardus dilakukan melalui beberapa tahap sederhana dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Pertama, disiapkan kardus bekas yang cukup tebal sebagai bahan utama, kemudian digambar pola lingkaran menggunakan bantuan kompas atau piring sebagai cetakan. Lingkaran tersebut kemudian dipotong dengan hati-hati menggunakan gunting atau cutter. Setelah itu, lingkaran dibagi menjadi beberapa sektor yang sama besar (3 bagian) menggunakan penggaris dan pensil. Setiap sektor diberi label atau tulisan sesuai dengan kategori soal atau materi pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan alas dari kardus berbentuk persegi atau bulat yang berfungsi sebagai dudukan spin. Di bagian tengah alas, dibuat poros menggunakan paku besar, atau batang bekas spidol, kemudian roda spin dipasang di atasnya sehingga dapat berputar. Untuk melengkapi media ini, dibuat penunjuk arah (anak panah) dari potongan kardus kecil yang ditempel di bagian atas alas. Setelah semua bagian terpasang, spin dihias dengan warna atau gambar menarik agar lebih memotivasi siswa.

Media spin dari kardus ini siap digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran interaktif dengan metode *Card Match Circle*.



4.1 Gambar Buku Petunjuk



4.2 Gambar Spinner

Tampilan media kartu yang sudah dibuat, selanjutnya adalah media untuk soal pertanyaan, jawaban dan tantangan yang akan dikerjakan oleh siswa. Template yang dipilih untuk soal "kartu". Pembuatan kartu ini sudah di jelaskan di kajian teori bab II sebelumnya. Berikut bentuk hasil dari media soal pertanyaan, jawaban dan tantangan yang sudah dibuat.



Gambar 4.2 Hasil Media Pertanyaan, Jawaban dan Tantangan

Langkah selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran ini adalah melaksanakan permainan edukatif yang dinamakan *Card Match Circle*. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan interaksi antarsiswa serta mengasah kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan keterampilan presentasi. Di dalam kartu *Card Match Circle* terdapat berbagai elemen seperti soal pertanyaan, jawaban pilihan, dan tantangan-tantangan tertentu yang harus diselesaikan.

Seluruh siswa dalam kelas dibagi ke dalam lima kelompok, di mana masing-masing kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi secara bergiliran. Saat giliran suatu kelompok tiba, hanya satu orang perwakilan yang maju ke depan kelas untuk memutar spinner yang tersedia. Spinner tersebut akan menentukan kartu mana yang harus diambil oleh kelompok tersebut dari media *Card Match Circle*.

Setelah kartu diperoleh, seluruh anggota kelompok mendiskusikan bersama untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kartu tersebut. Hasil diskusi tersebut kemudian disampaikan oleh salah satu anggota kelompok melalui presentasi singkat di depan

kelas. Presentasi ini bertujuan untuk melatih kemampuan komunikasi siswa serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Proses ini berlangsung secara bergantian hingga semua kelompok mendapatkan giliran dan seluruh rangkaian permainan selesai dilaksanakan. Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar yang kolaboratif dan interaktif.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti menghasilkan produk dan melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Card match circle yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen FTIK UIN KHAS Jember. Validasi tersebut bertujuan untuk menguji kevalidan produk apakah produk media tersebut layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Jika terdapat saran atau revisi dari validator yang memang harus dilakukan, maka produk media tersebut perlu direvisi untuk menyempurnakan hasil dari produk media tersebut. Jika produk sudah direvisi maka produk media *Card Match Circle* tersebut sudah dapat diterapkan dalam penelitian. Berikut penjelasan hasil dari validasi para ahli:

a. Validasi Ahli Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya di divalidasi oleh validator untuk menilai kelayakan produk yang

dikembangkan oleh peneliti. Validator tersebut terdiri dari 1 dosen FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd validator tersebut diminta untuk memberikan penilaian terhadap media, karena beliau memiliki keahlian di bidang media. Pembelajaran berbasis media *Card Match Circle* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan saran dan revisi produk supaya produk yang telah dikembangkan lebih layak digunakan. Peneliti menghitung dengan rumus sebagai berikut:

$$V_{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{-ah} = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$V_{-ah} = 0,96 \times 100\% \\ = 96\%$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd. Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 96 % yang artinya masuk dalam kriteria “sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai materi pada media pembelajaran berbasis *Card Match Circle* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran berbasis *Card Match Circle* dengan

mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Validator tersebut adalah salah satu dosen FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Ibu Rahma Dini Fitria, M.Si validator diminta supaya produk yang telah dikembangkan lebih layak digunakan, arena beliau ahli materi IPS. Berikut hasil dari penilaian validator akan disajikan pada tabel di bawah ini.

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 0,8 \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 80\%$$

Berdasarkan Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Ibu Rahma Dini Fitria, M.Si. Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 80% yang artinya masuk dalam kriteria “cukup valid atau dapat digunakan tanpa revisi”. Jadi, materi yang akan dikembangkan ini sudah layak untuk diterapkan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai bahasa pada media pembelajaran berbasis *Card Match Circle* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap bahasa pada media card match circle dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Validator tersebut adalah salah satu dosen FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Erisy Syawiril Ammah M.Pd. validator

diminta supaya produk yang telah dikembangkan lebih layak digunakan, karena beliau dosen bahasa Indonesia. Berikut hasil dari penilaian validator akan disajikan pada tabel di bawah ini:

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{39}{45} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 0,86 \times 100 \%$$

$$V\text{-ah} = 86,6 \%$$

Berdasarkan Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Erisy Syawiril Ammah M.Pd. Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 86,6% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi”.

Jadi, bahasa pada media yang akan dikembangkan ini sudah layak untuk diterapkan.

4. *Implementasion* (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu, implementasi yang dilakukan di MTs Ma'arif kelas VII dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui perkembangan media *Card Match Circle* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Berikut hasil dari implementasinya:

a. Uji Coba Skala Kecil

Media yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para validator, maka kemudian diuji cobakan di dalam kelas. Uji coba pertama yaitu, uji coba skala kecil yang melibatkan 4 siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu. berikut hasil dari uji coba skala kecil yang sudah dilakukan:

Tabel 4.4 Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Siswa	Pres-test	Post-test
1.	Icha Pujhi Lestari Arrasyid	90	90
2.	Karina Cantika Agustina	80	90
3.	Utiya Mazaya Aisyah	90	100
4.	Regina Okta Viola	80	90
	Total rata-rata	85	92

Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba skala kecil terhadap 4 siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu memperoleh hasil *Pre-Test* (sebelum menggunakan media) dengan nilai rata-rata 85. Hasil *Post-Test* (sesudah menggunakan media) dengan nilai rata-rata 92.

Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *Card Match Circle* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" yang berarti media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil, selanjutnya yaitu mengembangkan media dengan uji coba skala besar yang melibatkan 26 siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu. Berikut hasil dari uji coba skala besar yang sudah dilakukan:

Tabel 4.5 Uji Coba Skala Besar

No	Nama siswa	Pre-Test	Post-Tes
1.	Abdullah Faqih	90	90
2.	Achmad Rafli Trifian Saputra	80	90
3.	Adika Wisnu Dwi Saputra	80	90
4.	Afifah Zahrotul Miufiddah	100	100
5.	Ahmad Ali Fauzi	100	100
6.	Alika Iswatul Hawa	90	100
7.	Aliyah Faizah	90	100
8.	Amirah Salsabila Arum	90	90
9.	Aurel Fitri Nur Indah	90	90
10.	Cantika Mutiara Putri	90	100
11.	Davyan Bakty Nazrillah	80	90
12.	Dewi Nisauif Nafa'ati	100	100
13.	Diah Ayu Setyaningsih	100	100
14.	Fairuz Mumtazah	100	100
15.	Helfano Bisma Putra	90	90
16.	Ike Ananda Putri	100	100
17.	Ilfi Niswatul Maghfiroh	100	100
18.	Khoirun Nisa	90	90
19.	Mohammad Zhian Zhi Zhi Zilian	80	90
20.	Mohammad Ibnu Abi Ubaid	80	80
21.	Muhammad Ainul Yaqien	90	100
22.	Nafa Qurnia Indri	90	90
23.	Nurifana Khoirun Nisa	100	100
24.	Warda kurnia Rahadina	70	90
25.	Wisnu cahyo	70	70
26.	Yulia Trisnati	80	90
Total Rata-rata		80	90

Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba skala besar terhadap 26 siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu memperoleh hasil *Pre-Test* (sebelum menggunakan media) dengan nilai rata-rata 80. Hasil *Post-Test* (sesudah menggunakan media) dengan nilai rata-rata 90. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *Card Match Cicle* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" yang berarti media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif ambulu.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan yang terakhir yaitu, tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan media *Card Match Circle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu pada mata pelajaran IPS. Data diperoleh melalui kegiatan pretest dan posttest yang telah dilaksanakan (Tabel 4.4 dan Tabel 4.5), dari hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS saat menggunakan media pembelajaran *Card Match Circle*.

B. Analisis Data

1. Data Kualitatif

Pada tahap analisis data penelitian pengembangan media pembelajaran ini, terdapat 2 data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini di ambil dari hasil kegiatan wawancara kepada Ibu Umi guru IPS kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember. Hasil wawancara yang di dapat bahwa siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu masih menggunakan kurikulum merdeka. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan diskusi, tanpa menggunakan media cukup buku saja. Terdapat kendala pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu siswa tidak fokus, ada yang berbicara sendiri dan ada yang mengantuk. Menurut Bu Umi, keadaan tersebut jelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika siswa yang fokus dan

mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, maka hasil yang didapat bagus dan tuntas di atas KKM, sedangkan siswa yang tidak fokus dan tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, maka hasil yang di dapat tidak bagus dan tidak tuntas di bawah KKM. KKM yang ditentukan oleh MTs Ma'arif adalah 76. Nilai yang di dapat oleh siswa kelas VII rata-rata masih di bawah KKM, yaitu 60%. Masalah tersebutlah yang menjadikan penulis mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau menjadi solusi bagi guru dan siswa di MTs Ma'arif Ambulu.

2. Data Kuantitatif

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dari hasil kevalidan yang diperoleh dari data hasil validasi para ahli. Para ahli yang digunakan untuk menganalisis data adalah ahli media, ahli materi dan ahli

bahasa. Validator ahli media dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dosen Tadris IPS FTIK UIN KHAS Jember yaitu,

Bapak Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd. sedangkan, validator ahli materi

dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh salah satu dosen

Tadris IPS FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Ibu Rahma Dini Fitria,

M.Si. dan untuk validator ahli bahasa dalam penelitian

pengembangan ini dilakukan oleh salah satu dosen Bahasa Indonesia

FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Bapak Erisy Syawiril

Ammah M.Pd. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari validator para ahli yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validasi Media	96%	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	80%	Cukup Valid
3.	Validasi Bahasa	86,6%	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata		86,2%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga validator tersebut diperoleh persentase nilai rata-rata, yaitu 86,2% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* telah memenuhi kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan. Hal ini berarti media pembelajaran *Card Match Circle* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi yang disarankan oleh validator.

b. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Validasi media dari validator sudah dilakukan, selanjutnya yaitu media di ujikan kepada siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu pada mata pelajaran IPS. Uji coba dilakukan dengan 2 kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Card Match Circle*.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba

No	Uji Coba	Rata-Rata		Kriteria
		Pretest	Postest	
1.	Uji Coba Skala Kecil	85	92	Tuntas
2.	Uji Coba Skala Besar	80	90	Tuntas
Total		82,5	91	Tuntas

Berdasarkan keterangan di atas hasil yang diperoleh dari siswa kelas VII MTs MTs Ma'arif Ambulu, yaitu uji coba skala kecil dengan hasil pretest 85 dan posttest 92 yang termasuk dalam kriteria tuntas, yang berarti media *Card Match Circle* yang telah digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan, uji coba skala besar dengan hasil pretest 80 dan posttest 90 yang termasuk dalam kriteria tuntas. Total semua nilai jika di rata-ratakan adalah pretest dengan hasil 82,5 dan posttest dengan hasil 91 yang termasuk kriteria tuntas. Dalam artianya media *Card Match Circle* yang telah digunakan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS.

Seperti yang telah dijelaskan pada penelitian terdahulu bahwa media *Card Match Circle* ini mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar dan dengan meningkatnya hal tersebut, maka media ini dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa, jadi media pembelajaran media *Card Match Circle* sudah dapat terlihat keefektifannya.

c. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, peneliti melakukan revisi/perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari validator terhadap produk bahan ajar buku saku berbasis mind mapping yang dikembangkan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi dan layak dipergunakan.

- Validasi Ahli Bahasa

Hasil perbandingan media card match circle sebelum dan sesudah direvisi oleh ahli bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Media Card Match Circle Sebelum dan Sesudah
di Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <ul style="list-style-type: none"> • Istilah “soal pertanyaan” • Kartu tantangan memuat pertanyaan-pertanyaan seperti soal biasa • Fokus hanya pada pengujian pengetahuan siswa 	 <ul style="list-style-type: none"> • Istilah disederhanakan menjadi “kartu soal” — lebih ringkas, jelas, dan sesuai fungsi media • Kartu tantangan diubah isinya menjadi perintah atau tugas yang bersifat tantangan • Bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir, kreativitas, dan kemampuan menerapkan konsep dalam konteks nyata, bukan hanya pengetahuan

Berdasarkan Tabel 4.8 yang memuat data hasil uji validasi dan masukan dari ahli, dilakukan beberapa revisi terhadap penggunaan bahasa pada media *Card Match Circle*. Revisi ini bertujuan untuk

menyederhanakan istilah dan meningkatkan kejelasan informasi bagi siswa.

Revisi pertama dilakukan pada istilah “soal pertanyaan” yang dinilai kurang efektif. Istilah tersebut kemudian disederhanakan menjadi “kartu soal” agar lebih ringkas, jelas, dan sesuai dengan fungsi media. Selain itu, revisi juga dilakukan pada bagian “kartu tantangan”. Sebelumnya, kartu tantangan memuat pertanyaan-pertanyaan seperti soal biasa, namun setelah mendapat masukan dari ahli, isinya diubah menjadi perintah atau tugas yang bersifat tantangan. Perubahan ini bertujuan agar kartu tantangan tidak hanya menguji pengetahuan siswa, tetapi juga melatih keterampilan berpikir, kreativitas, dan kemampuan menerapkan konsep dalam konteks nyata.

Dengan adanya revisi tersebut, diharapkan penggunaan bahasa dalam media *Card Match Circle* menjadi lebih komunikatif, mudah dipahami, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *Card Match Circle* yang dilaksanakan pada pelajaran IPS kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember, pada materi IPS semester dua terdapat materi yang membuat siswa merasa bosan dan tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, hal ini menjadikan hal baru melalui media yang menarik menyenangkan, serta tidak membosankan. Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi, hasil penelitian dan pemaparan dapat disimpulkan berikut ini:

1. Validitas Produk Hasil Pengembangan Media *Card Match Circle*

Validitas produk merupakan tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak dan sesuai digunakan dalam proses belajar mengajar. Media *Card Match Circle* yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai kualitas, kejelasan, serta kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi, baik dari segi desain visual, navigasi, interaktivitas, maupun isi materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Card Match Circle* layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Media *Card Match Circle* dikembangkan untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi IPS khususnya pada topik Datangnya Kolonialisme di Indonesia. Materi ini dinilai kurang menarik jika hanya disampaikan melalui metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa bosan, tidak fokus, bahkan mengantuk. Penggunaan media *Card Match Circle* menjadi solusi inovatif yang menyenangkan dan interaktif karena mengajak siswa aktif dalam pembelajaran melalui permainan edukatif berbentuk kartu yang disusun dalam pola melingkar.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media pembelajaran *Card Match Circle* memperoleh hasil yang sangat baik. Validasi dilakukan oleh Ahli media 1:96% (sangat valid), Ahli materi 2:80% (cukup valid) Ahli bahasa: 86,6% (sangat valid)

2. Kepraktisan Produk Hasil Pengembangan Media *Card Match Circle*

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap media *Card Match Circle* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Ma'arif Ambulu Jember, dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan ini tergolong praktis untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Hal ini ditunjukkan oleh respon siswa yang menyatakan bahwa media ini mudah dipahami, menarik, dan dapat digunakan secara mandiri tanpa pendampingan penuh dari guru. Guru pun menyatakan bahwa media ini tidak memerlukan alat bantu yang rumit dan dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media ini juga

terlihat dari kemudahan dalam penyusunan, penyajian, serta keterkaitannya dengan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Melalui hasil kajian ini, disarankan agar pengembangan media pembelajaran serupa terus dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media *Card Match Circle* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Selain itu, untuk pengembang selanjutnya, disarankan agar media dilengkapi dengan variasi bentuk evaluasi dan aktivitas yang lebih interaktif, guna meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih menyeluruh dalam proses belajar.

3. Keefektifan Produk Media *Card Match Circle*

Berdasarkan hasil penelitian, media *Card Match Circle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Ma'arif Ambulu Jember. Keefektifan ini ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta peningkatan skor hasil evaluasi setelah menggunakan media tersebut. Siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam berdiskusi, dan lebih cepat memahami materi karena penyajian materi yang bersifat visual, kontekstual, dan disertai elemen permainan yang menyenangkan. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan, tanpa mengurangi kedalaman materi yang disampaikan.

Melalui kajian ini, disarankan agar guru-guru IPS mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Card Match Circle* dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Untuk pengembangan lebih lanjut, media ini dapat disesuaikan dengan berbagai topik IPS lainnya serta dipadukan dengan teknologi sederhana guna memperkaya pengalaman belajar siswa. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk menguji keefektifan media ini dalam skala yang lebih luas agar memperoleh hasil yang lebih general dan mendalam.

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

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, supaya media pembelajaran ini menjadi lebih sempurna untuk digunakan maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peneliti mengharapkan dengan adanya media pembelajaran media *Card Match Circle* ini mampu menjadikan salah satu alternative bagi guru untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa agar mudah memahami materi yang dijelaskan dan senang pada saat pembelajaran, sehingga nilai yang didapat tuntas.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *Card Match Circle* ini layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif Ambulu. Harapannya juga media ini mampu disebarluaskan pada seluruh siswa mulai dari tingkat SD sampai sekolah tinggi sesuai dengan zaman kurikulum di sekolah.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk media pembelajaran *Card Match Circle* ini sudah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli dengan revisi yang sudah disarankan oleh para validator. Tapi, media ini dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi supaya lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.
- b. Media pembelajaran *Card Match Circle* ini hanya sebatas pada pelajaran IPS dengan materi Datangnya Kolonialisme di Indonesia saja. Jadi, perlu adanya pengembangan materi lainnya.

Adapun produk akhir dari penelitian pengembangan ini media *card match circle* materi keragaman sosial budaya masyarakat setelah tahap revisi disajikan pada link dan QR-Code berikut ini:

<https://drive.google.com/drive/folders/1DCzxqEvATJYB7b0cOq-TuHQtd-6Ee0Sw>



DAFTAR PUSTAKA

- Abusiri, Abusiri. "Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa." *Hikmah: Journal of Islamic Studies* 13, no. 1 (15 Mei 2017): 36. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.81>.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.
- Anggraini, V. D., Kustianti, S. K., & dkk. "Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Pelabai Kabupaten Lebong" 1(3), (2018): 240-245. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.1.3.%25p>.
- Aprilia Anggi Fernanda Eka Saputri. "PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)." *Jurnal Pendidikan Modern* 10, no. 2 (27 Januari 2025): 94–101. <https://doi.org/10.37471/jpm.v10i2.1082>.
- Ariani Hrp Nurlina. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Widina Bhakti Persada: Bandung*. Widina Bhakti Persada: Bandung, 2022.
- Artama Syaputra. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Deli Serdang : PT Mifandi Mandiri Digital), 2023.
- A.Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- . *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, t.t.
- Aulia, Riska, dan Rora Rizki Wandini. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS" 5 (2) (2023): 4036–38.
- Aziz, Jamil Abdul. "SELF REGULATED LEARNING DALAM AL-QUR'AN." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (27 Maret 2018): 81–107. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-06>.
- Benu, Asti Yunita, dan Roswita Lioba Nahak. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *JUKANTI* vol 5 no 1 (April 2022).
- Bloom, B. S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company, 1956.
- Destiana, Dela, M Dandi Humaedi, dan Rida Syofianasari. "Modern learning media improves the quality in vocational high school" 1, no. 1 (2024).
- Eka Meidawati. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Menggunakan Index Card Match" 1(2) (2015): 112–17. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v1i2.834>.
- Ermawati, Ermawati. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Peserta Didik dengan Metode Diskusi Interaktif di Sekolah Menengah Pertama." *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (31 Maret 2022): 1–10. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1553>.
- Fahri, Lalu Moh., dan Lalu A. Hery Qusyairi. "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran." *PALAPA* 7, no. 1 (21 Mei 2019): 149–66. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.

- Fauzi, Achmad. "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak: (Studi Kasus Pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar)." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, no. 2 (31 Oktober 2022): 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>.
- Firmadani, Fifit. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," 2022, 94–96.
- Hati, Shely Suci, dan Ita Kurnia. "Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar" Vol. 7, no. SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) (2024): 1127-35. <https://doi.org/10.29407/9y63s154>.
- Ibu Dra. Hj. Umi Nur Jannah. *ilmu Pengetahuan Sosial*, 26 April 2025. MTs Ma'arif Ambulu Jember.
- Indah Kusumawati, Maryani, Lilik Hrisuprianto. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2024.
- Isna Khofifah Assyfa, Sukian Wilujeng, dan Maureen Evita. "Model Kooperatif Tipe Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik SMK Kelas XI ATPH Materi Menghitung Kebutuhan Pupuk." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2 Mei 2025): 134–46. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1805>.
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN" 1(1) (2021): 25–34.
- Kumalayani, Maharani Putri. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (25 April 2018): 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>.
- Kuntari, Septi. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai 2* (22 Mei 2023): 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>.
- M Rufait Balya B, Sumber: <https://jatim.nu.or.id/keislaman/mauidhah-hasanah-dengan-cara-yang-hasanah-xdviZ>, dan Download Online Super App, aplikasi keislaman terM Rufait Balya B. "Mauidah Hasanah dengan Cara yang Hasanah," 4 Desember 2024.
- Maharani, S., & Wandini, R. R. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS, Jurnal Edukasi Nonformal," 2021. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1317445.pdf>.
- Manti, Nofaris, Hardianto Rahman, dan Burhanuddin Burhanuddin. "STRATEGI DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS X SMA NEGERI 2 SINJAI." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 1, no. 1 (9 September 2020): 71–82. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v1i1.406>.
- Mayer, Richard E. "Incorporating Motivation into Multimedia Learning." *Learning and Instruction* 29 (Februari 2014): 171–73. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Kaya, 2010.

- Mulyani, Sri. "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII" 2 (2017): 143–48. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. "Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Pada Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Pendas" 8(1) (2023): 6359–67.
- Mustikah, Siti, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR" 08 (2023).
- Musyarofah, M.Pd, Abdurrahman Ahmad, M.Pd, dan Nasobi Niki Suma, M.Sc. *Konsep Dasar Ips*. Caturtunggal, Depok, Sleman, 2021.
- Muthi'a, Farihatul, dan Elok Fariha Sari. "PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI KANDRI 0" 5, no. 3 (2024). <https://doi.org/NUSRA>: Jurnal Penelitian <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3001>.
- Puji Asmaul Chusnadan Hanna Wahyuningtyas. "Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar." 2020-06-16 Volume 3 Nomor 1 (2020). <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v3i1.493>.
- Reigeluth, C. M. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Harvard University Press, 1978.
- Rohaeni, Siti. "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI." *Instruksional* 1, no. 2 (30 April 2020): 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul Kaspul, dan M. Arsyad. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (7 Maret 2022): 93–104. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.46>.
- Sadriyono Umbu Sida*, Halimatus Sakdiyah, Tri Wahyudiyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang." *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 5 (2021). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.
- Sari, Hesti Novita, Ilmawati Fahmi Imron, dan Alfi Laila. "Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (23 Juli 2023): 1270–78. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>.
- Sexcio, Exky Bima, dan Febrina Dafit. "Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School." *Journal of Education Technology* 6, no. 1 (1 Maret 2022): 156–64. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung ALFABETA, 2016.

- Sukamto. *Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom*. Universitas Muhammadiyah Semarang Program Studi Pendidikan Matematika, 2025.
- Sukses Dakhi, Agustin. "Peningkatan Hasil Belajar" Vol. 8, No. 2 (2020).
- Washington, D.C. *The definition was officially adopted by National Council for the Social Studies (NCSS) in 1992. See National Council for the Social Studies, Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*. Vol. 3, 1994.
- Wicaksono. D & Irwan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten" Vol. 3, No. 2 (2019): 111–25.
- Wirda Yendi, dkk. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. (Jakarta:Pernyataan hak cipta), 2022.
- Yanto Badje. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CARD MATCH CIRCLE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 2 (31 Agustus 2022): 100–110. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.36>.
- Zainuri. "PENGELOLAAN PEMBELAJARAN AL-QUR`AN DALAM MENGEMBANGKAN AFEKTIF PESERTA DIDIK DENGAN METODE DEMONSTRASI DI SMP PERJUANGAN DAN INFORMATIKA TERPADU DEPOK JAWA BARAT." INSTITUT PTIQ JAKARTA, 2021.



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

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Najilah
NIM : 211101090022
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : 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 yang 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 klaim dari pihak lain, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

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

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

Jember, 22 Mei 2025
Saya yang menyatakan



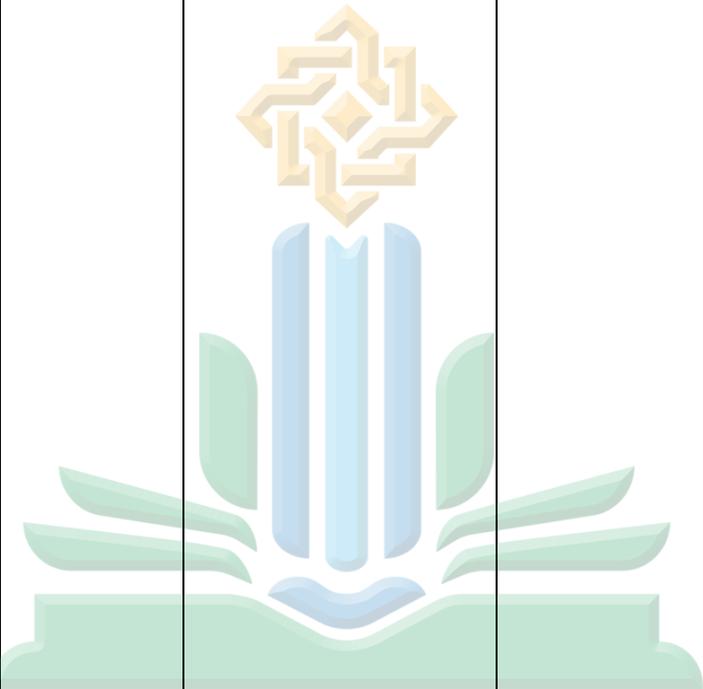
Lailatul Najilah
21110109022

Lampiran 2

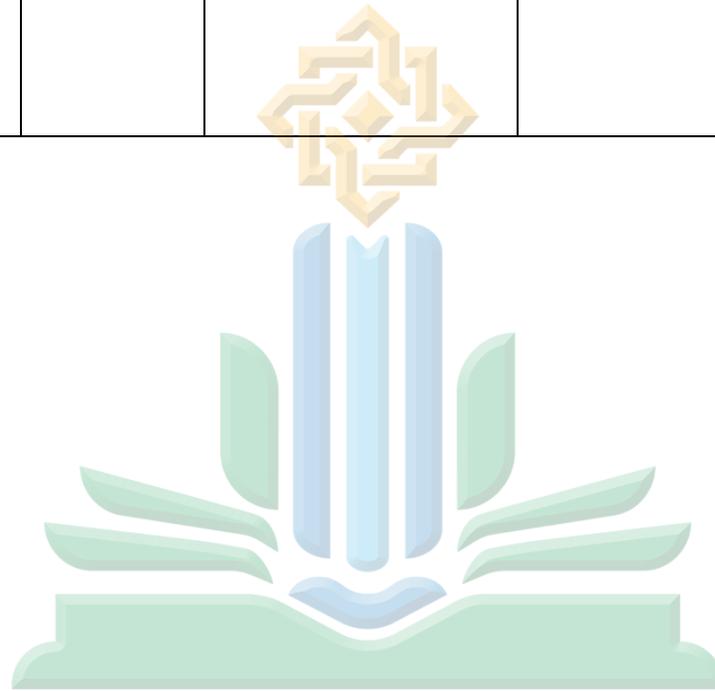
MATRIKS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Card Match Circle</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu	1. Bagaimana validitas produk hasil pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu	Variabel bebas: Media pembelajaran <i>Card Match Circle</i> Variabel terkait: Hasil belajar	Media Card Match Circle: 1. Media Pembelajaran a. Pengertian Media Pembelajaran b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran c. Jenis-jenis Media Pembelajaran d. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran 2. Media Card	1. Observasi langsung dalam kelas VII 2. Wawancara dengan guru mata pelajaran IPS (Pedoman wawancara) 3. Angket validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta ahli validasi modul	Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Prosedur Penelitian dan Pengembangan: 1. Analisis hasil validasi 2. Analisis data hasil respon siswa 3. Analisis data ke guru ips Uji coba Produk : 1. Desain uji coba 2. Subjek uji coba: ahli materi, ahli bahasa Jenis Data 1. Data Kualitatif	Media pembelajaran <i>Card Match Circle</i> terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil belajar dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Nilai hasil belajar sebesar

	<p>Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.</p> <p>2. Bagaimana kepraktisan siswa terhadap produk hasil pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs</p>		<p>Match Circle</p> <p>a. Pengertian Media Card Match Circle</p> <p>3. Hasil Belajar</p> <p>a. Pengertian Hasil Belajar</p> <p>b. Indikator Hasil Belajar</p> <p>c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar</p> <p>d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar</p> <p>4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)</p> <p>a. Pengertian IPS</p> <p>b. Ruang Lingkup dan Tema</p> <p>c. Pembelajaran IPS</p>	<p>4. Data efektivitas: nilai pretest dan posttest peserta didik</p> <p>5. Data respon peserta didik: angket respon peserta didik</p> <p>6. Data dokumentasi</p> <p>7. Angket analisis kebutuhan</p>	<p>2. Data Kuantitatif</p> <p>Instrumen Pengumpulan Data:</p> <p>1. Observasi.</p> <p>2. Wawancara.</p> <p>3. Angket</p> <p>a. Angket analisis</p> <p>b. Angket kebutuhan</p> <p>c. Angket validasi</p> <p>d. Angket respon siswa</p> <p>4. Dokumentasi</p> <p>5. Soal tes</p>	<p>96% (sangat valid), Ahli materi 80% (cukup valid) Ahli bahasa: 86,6% (sangat valid)</p>
--	--	--	--	--	---	--

	<p>Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/202 5.</p> <p>3. Bagaima na efektivita s produk hasil pengemb angan media pembelaj aran <i>Card Match Circle</i> pada hata Pelajaran Ilmu Pengetah uan Sosial kelas VII di MTs Ma'arif</p>					
--	--	--	---	--	--	--

	Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/202 5					
--	---	--	--	--	--	--



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

Lampiran 3

Tabulasi Angket Respon Siswa Skala Kecil

No	Nama	Respon	Pernyataan																	Total	%
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1.	Icha Pujhi Lestari Arrasyid	R1	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	76	89,41%
2.	Karina Cantika Agustina	R2	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	75	88,24%
3.	Utiya Mazaya Aisyah	R3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	77	90,54%
4.	Regina Okta Viola	R4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	76	89,41%
Jumlah																				304	357,60%
Presentase																				85.02%	
Kriteria																				Sangat Praktis	

Tabulasi Angket Respon Siswa Skala Besar

No	Nama	Respon	Pernyataan																	Total	%
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1.	Abdullah Faqih	R1	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,59%
2.	Achmad Rafli Trifian Saputra	R2	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	77	90,59
3.	Adika Wisnu Dwi Saputra	R3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	77	90,59%
4.	Afifah Zahrotul Miufiddah	R4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,59%
5.	Ahmad Ali Fauzi	R5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,59%
6.	Alika Iswatul Hawa	R6	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	78	91,76%
7.	Aliyah Faizah	R7	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	81	95,29%
8.	Amirah Salsabila Arum	R8	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%
9.	Aurel Fitri Nur Indah	R9	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	79	92,94%

10.	Cantika Mutiara Putri	R10	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%
11.	Davyan Bakty Nazrillah	R11	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	82	96,47%
12.	Dewi Nisauf Nafa'ati	R12	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	78	91,76%
13.	Diah Ayu Setiyaningsih	R13	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%
14.	Fairuz Mumtazah	R14	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	5	5	4	82	96,47%
15.	Helfano Bisma Putra	R15	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	80	94,12%
16.	Ike Ananda Putri	R16	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	77	90,95%
17.	Ilfi Niswatul Maghfiroh	R17	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	80	94,12%
18.	Khoirun Nisa	R18	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	5	5	4	82	96,47%
19.	Mohammad Zhian Zhi Zhi Zilian	R19	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	80	94,12%
20.	Mohammad Ibnu Abi	R20	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%

	Ubaid																				
21.	Muhammad Ainul Yaqien	R21	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%
22.	Nafa Qurnia Indri	R22	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	80	94,12%
23.	Nurifana Khoirun Nisa	R23	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	5	5	4	82	96,47%
24.	Warda kurnia Rahadina	R24	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	80	94,12%
25.	Wisnu cahyo	R25	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%
26.	Yulia Trisnati	R26	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	77	90,95%
Jumlah																				2045	2380.68 %
Presentase																				91,56%	
Kreteria																				Sangat Praktis	

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

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

MODUL AJAR

MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS UMUM	
Nama Sekolah	: MTs Ma'arif Ambulu
Nama Penyusun	: Lailatul Najilah
Jenjang	: MTs
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase/Kelas	:D/VII
Pokok Materi	: Keragaman Sosial budaya Masyarakat
Elemen	<p>a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. • Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda. • Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. <p>b) Elemen keterampilan proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan. <p>Capaian Pembelajaran 4 : Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal.</p>

Alokasi Waktu : 4 JP (2 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL
<ul style="list-style-type: none"> Faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, Mandiri, bernalar kritis, dan bergotong royong.
D. SARANA DAN PRASARANA
<p>a. Media Media Card Match Circle (CMC)</p> <p>b. Sumber Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemendikbud. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Lembar Kerja Siswa (LKS) <p>c. Alat Laptop, papan tulis, spidol, spinner, kartu soal, kartu jawaban dan kartu tantangan .</p> <p>1. Sumber Alternatif</p> <p>a. Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> Model pembelajaran <i>PBL (Problem Based Learning)</i>
KEGIATAN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia. Peserta didik dapat menyebutkan contoh keragaman (suku, agama, adat dan bahasa) dengan tepat Peserta didik dapat menjelaskan faktor penyebab keragaman sosial budaya. Peserta didik dapat mencocokkan kartu konsep dan kartu contoh (dalam lingkaran) secara kolaboratif. Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama saat bermain <i>Card Match Circle</i>. Peserta didik dapat menyimpulkan pentingnya hidup rukun dalam keberagaman. Peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman pada Peserta didik bahwa kondisi geografis Indonesia beragam serta dapat memengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia Melalui media Card Match Circle, peserta didik dapat memahami bahwa keragaman

sosial dan budaya di masyarakat Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang harus dihargai dan dijaga bersama. Dengan mencocokkan kartu yang berisi unsur-unsur sosial budaya seperti suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, dan tradisi, peserta didik menyadari pentingnya toleransi, sikap saling menghargai, dan persatuan dalam kehidupan bermasyarakat yang majemuk.

C. PERTANYAAN PEMATIK

1. Apa yang kamu rasakan ketika melihat temanmu memiliki budaya atau kebiasaan yang berbeda denganmu?
2. Mengapa masyarakat Indonesia bisa memiliki keragaman adat, bahasa, dan pakaian daerah?
3. Bagaimana kamu bersikap jika ada teman dari suku atau agama yang berbeda?
4. Apa keuntungan dari hidup di masyarakat yang beragam secara sosial dan budaya?
5. Menurutmu, bagaimana cara menjaga kerukunan di tengah perbedaan budaya?
6. Apakah kamu pernah mengikuti tradisi atau budaya daerah lain? Apa yang kamu pelajari dari pengalaman itu?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

1. Guru menyapa peserta didik, memberi salam, dan dilanjutkan berdoa.
2. Guru melakukan presensi kehadiran
3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan 10 Menit kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari dan dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini
4. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam tema IV
6. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini mengenai keragaman sosial budaya di masyarakat.

Kegiatan Inti

- a. Langkah 1: Orientasi terhadap masalah
 - Guru memberikan pertanyaan pemantik atau masalah nyata yang berkaitan dengan “keragaman sosial budaya di masyarakat.”
Contoh: “Mengapa konflik bisa terjadi karena perbedaan budaya di masyarakat?”
- b. Langkah 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar
 - Guru membagi siswa dalam kelompok kecil. Setiap kelompok mendapat paket kartu dari media Card Match Circle, yang berisi kartu pernyataan dan kartu konsep yang harus dicocokkan.
- c. Langkah 3: Membimbing penyelidikan individu/kelompok
 - Siswa mencocokkan kartu sesuai pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Diskusi kelompok dilakukan untuk menentukan jawaban yang tepat dari tiap pasangan kartu.
- d. Langkah 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Setiap kelompok menempelkan hasil pasangan kartu ke papan atau lingkaran media dan menjelaskan alasan pemilihan jawaban di depan kelas.
Guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap setiap pasangan yang benar/salah.

- e. Langkah 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- Guru dan siswa melakukan refleksi bersama tentang proses pembelajaran hari itu. Siswa menuliskan kesimpulan dari materi dan jawaban atas masalah awal yang diajukan guru.

Penutup

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis
2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
3. Peserta didik mendengarkan informasi dari guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Peserta didik bersama guru mengakhiri pertemuan dengan berdoa dan mengucapkan salam.

E. REFLEKSI

Lingkungan fisik akan memengaruhi keragaman budaya. Manusia sebagai individu merupakan sebuah kesatuan antara raga, jiwa, dan perilaku. Di dalam diri seorang individu terdapat tiga unsur individu yaitu inteligensi, nafsu, dan semangat. Kombinasi dari unsur tersebut menghasilkan tingkah laku seseorang yang mencerminkan karakter atau budayanya. Kesatuan dari kepribadian-kepribadian seseorang pada suatu daerah yang mempunyai pola yang sama dapat membentuk budaya daerah tersebut yang membedakan dengan tempat lain. Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Keberagaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor.

- a. Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya
- b. Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya
- c. Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya
 - Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya?
 - Mengapa faktor Iklim dapat menciptakan keragaman budaya?
 - Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya?

F. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

a. Konsep Penilaian dan Pembelajaran

Penilaian merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh, menganalisis, menafsirkan proses dan hasil belajar peserta didik secara sistematis. Penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian kompetensi, proses pembelajaran, tingkat kesulitan belajar peserta didik, dan penentuan tindak lanjut pembelajaran. Penilaian pembelajaran IPS memakai pendekatan penilaian autentik (authentic assesment) untuk menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Hasil penilaian tersebut dapat dimanfaatkan guru dalam merencanakan program perbaikan (remedial), pengayaan (enrichment), layanan konseling, dan sebagai landasan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

b. Teknik dan Instrumen Penilaian

Penilaian kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dilakukan menggunakan teknik dan instrumen penilaian. Berikut merupakan penjabaran teknik dan instrumen penilaian dari masing-masing kompetensi.

1. Penilaian kompetensi sikap

Teknik penilaian kompetensi sikap dapat berupa observasi, penilaian diri, dan penilaian antar teman. Kegiatan ini bisa dilakukan oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru bimbingan konseling (BK) yang ditulis dalam buku jurnal. Jurnal berisi catatan kejadian tertentu dan informasi lain yang relevan.

a. Observasi

Instrumen dalam observasi yaitu lembar observasi atau jurnal. Lembar observasi berisi catatan perilaku peserta didik berdasarkan pengamatan oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru bimbingan konseling selama satu semester. Setiap catatan berisi deskripsi perilaku peserta didik yang dilengkapi dengan waktu dan tempat pengamatan tersebut.

b. Penilaian Diri (Self Assesment)

Penilaian diri merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri oleh peserta didik dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sikap peserta didik dalam berperilaku.

Teknik penilaian ini dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan refleksi diri peserta didik. Satu tabel penilaian diri dapat digunakan untuk penilaian sikap spiritual dan sikap sosial. Berikut merupakan contoh lembar penilaian diri menggunakan Likert Scale.

Contoh Lembar Penilaian Diri Siswa

Nama teman yang dinilai:

Nama penilai:

Kelas:

Semester:

Berilah tanda centang(√) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan keadaan sebenarnya

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Saya berdoa sebelum melakukan kegiatan				
2.	Saya melaksanakan ibadah sholat tepat waktu				
3.	Saya berani mengakui kesalahan jika memang bersalah				
4.	Saya mengumpulkan tugas sesuai jadwal yang diberikan				

5.	Saya mengembalikan barang yang saya pinjam dalam kondisi baik				
6.	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan				
7.	Saya datang ke sekolah tepat waktu				

Keterangan:

1 = sangat jarang

2 = jarang

3 = sering

4 = selalu

Pada dasarnya teknik penilaian diri ini tidak hanya untuk aspek sikap, tetapi juga dapat digunakan untuk menilai kompetensi dalam aspek kete rampilan dan pengetahuan.

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

a) Pengertian Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik berkaitan dengan penguasaan pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Guru dapat memilih teknik penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai. Penilaian diawali dengan perencanaan pada saat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hasil penilaian pengetahuan yang dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran dinyatakan dalam bentuk angka dengan rentang 0-100.

b) Teknik Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang akan digunakan dapat disesuaikan dengan karakteristik masing-masing Kompetensi Dasar (KD). Teknik penilaian pengetahuan yang sering digunakan yaitu tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Berikut merupakan penjabaran dari berbagai teknik penilaian pengetahuan.

Teknik	Bentuk Instrumen	Tujuan
Tes tertulis	Pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian atau melengkapi, dan uraian	Mengetahui kemampuan penguasaan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran
Tes lisan	Tanya jawab	Mengetahui pemahaman peserta didik sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran
Penugasan	Tugas individu dan kelompok	Memfasilitasi penguasaan pengetahuan peserta didik selama proses pembelajaran.

1. Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan soal dan jawaban disajikan secara tertulis, misalnya pilihan

ganda, benar-salah, dan uraian. Langkah-langkah pengembangan tes tertulis:

Kisi-kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah: MTs Ma'arif Ambulu

Kelas/Semester: VII/II

Tahun Pelajaran: 2024/2025

Mata Pelajaran: IPS

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	Faktor Geografis yang memengaruhi keragaman budaya	Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat	Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia	Tes tulis	3

Butir soal:

1. Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya?
2. Mengapa faktor Iklim dapat menciptakan keragaman budaya?
3. Apakah pengaruh geografi terhadap keragaman budaya di Indonesia?

Pemberian skor Tes Tertulis

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Isolasi geografis tersebut mengakibatkan penduduk yang menempati setiap pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa yang hidup terisolasi dari suku bangsa lainnya. Akibatnya, mereka mengembangkan kebudayaan dan kebiasaan masing-masing yang semakin berbeda dengan kebudayaan di daerah lain	1
2.	Kondisi iklim menjadi salah satu faktor yang menyebabkan adanya keberagaman di Indonesia adalah karena setiap kelompok masyarakat akan berusaha untuk beradaptasi dan bertahan hidup dengan iklim yang ada di wilayah tempat mereka tinggal.	1
3.	Pengaruh kondisi geografis terhadap keragaman budaya Indonesia adalah terjadinya percampuran budaya	2

	Indonesia dengan budaya asing sehingga tercipta budaya baru. Percampuran budaya tersebut terjadi dalam dua bentuk, yaitu asimilasi dan akulturasi.	
Total Skor Maksimum		4

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Total skor perolehan})}{(\text{Total Skor Maksimum})} \times 100$$

3. Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Tugas dapat dikerjakan baik secara individu maupun kelompok sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Berikut merupakan contoh kisi-kisi tugas dan contoh pedoman penskorannya.

Nama Sekolah: MTs Ma'arif Ambulu

Kelas/Semester: VII/II

Tahun Pelajaran: 2024/2025

Mata Pelajaran: IPS

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik penilaian
Faktor Geografis yang memengaruhi keragaman budaya	Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat	Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia	Penugasan

Contoh pedoman pemberian skor tugas

No. Soal	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Mengapa bangsa Indonesia memiliki beraneka ragam budaya	0-2
2.	Bagaimana bentuk keberagaman masyarakat di Indonesia	0-3
3.	Apa manfaat keberagaman sosial budaya di masyarakat	0-3
4.	Apa saja yang termasuk contoh keragaman sosial budaya. yang ada di lingkungan sekitar	0-2
Total skor maksimum		10

4. Penilaian Keterampilan

a) Pengertian Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk melakukan tugas tertentu sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian ini dapat dilakukan dengan berbagai teknik, seperti penilaian kinerja dan penilaian proyek. Berikut merupakan contoh kisi-kisi penilaian keterampilan, tugas, dan pedoman pemberian skor.

a) Teknik Penilaian Keterampilan

• Penilaian kinerja

Berikut ini Kisi-kisi Penilaian Kinerja, soal/tugas, pedoman pemberian skor:

Kisi-kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah :MTs Ma'arif Ambulu

Kelas/Semester: VII/II

Tahun Pelajaran: 2024/2025

Mata Pelajaran: IPS

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik penilaian
1.	Faktor Geografis yang memengaruhi keragaman budaya	Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat	Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia	

Rubik Pemberian Skor Penilaian Kinerja

No	Aspek yang dinilai	Skala				
		0	1	2	3	4
1.	Merencanakan pengamatan					
2.	Melakukan pengamatan					
3.	Membuat laporan					
Jumlah						

Penilaian diberikan dengan memperhatikan aspek proses dan produk. Guru dapat menetapkan bobot pemberian skor yang berbeda antara satu dan aspek yang lainnya dengan memperhatikan karakteristik kompetensi yang dinilai.

Rubrik Penilaian Kinerja

No	Indikator	Rubrik
1.	Menyiapkan bahan yang diperlukan	2= Menyiapkan seluruh alat dan bahan yang diperlukan. 1= Menyiapkan sebagian alat dan bahan yang diperlukan. 0= Tidak menyiapkan alat bahan
2.	Pengamatan	4= Melakukan empat langkah kerja dengan tepat 3= Melakukan tiga langkah kerja dengan tepat. 2= Melakukan dua langkah kerja dengan tepat. 1= Melakukan satu langkah kerja dengan tepat. 0= Tidak melakukan langkah kerja. Langkah kerja: 1. Menyiapkan kertas gambar ukuran A4. 2. Menggambar keragaman budaya. 3. Mencantumkan keragaman budaya pada gambar yang di buat. 4. Memberikan warna pada kenampakan objek yang di

		gambar pada keragaman budaya.
3.	Membuat laporan	<p>3= Memenuhi 3 kriteria</p> <p>2=Memenuhi 2 kriteria</p> <p>1=Memenuhi 1 kriteria.</p> <p>0=Tidak memenuhi kriteria</p> <p>Kriteria laporan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memenuhi sistematika laporan (judul, tujuan, alat dan bahan, prosedur, data pengamatan, pembahasan, kesimpulan) 2. Data, pembahasan, dan kesimpulan benar 3. Komunikatif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{90} \times 100$$

Remedial

Kegiatan remidi diberikan dalam bentuk penugasan diluar jam pembelajaran yakni dengan meminta Peserta didik untuk melakukan wawancara dengan ketua komunitas yang ada di sekitar tempat tinggal mereka. Wawancara dapat dilaksanakan kepada ketua lembaga pemberdayaan masyarakat desa yang berupa Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), Dana Sehat, Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu), Pondok Bersalin Desa (Polindes), Pos Obat Desa (POD), dan Karang Taruna Husada. Poin yang perlu mereka tanyakan meliputi tugas dan fungsi komunitas tersebut. Laporan disajikan dalam bentuk laporan hasil wawancara sederhana.

Pengayaan

Peserta didik diminta untuk membaca artikel yang berjudul mengapa terjadi keragaman budaya di Indonesia. Kemudian setelah selesai membaca, peserta didik diminta untuk membuat ringkasan dari artikel tersebut.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Aktivitas Individu!!!

Isolani geografis tidak hanya terjadi pada sebuah pulau, carilah nama dari suku di Bali yang memiliki kebudayaan yang berbeda, terutama dalam merawat jenazah, carilah alasan mengapa kebudayaan mereka berbeda dengan masyarakat Bali pada umumnya, serta jelaskan bagaimana pemulasaraan mayat leluhur mereka!

MATERI

A. Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat

Pernahkah kalian melihat atau melakukan kegiatan terkait budaya di sekitar tempat tinggal kalian? Karakteristik dari suatu kelompok masyarakat tempat kalian tinggal dan berinteraksi adalah bagian dari budaya. Seperti halnya konsep masyarakat, pengertian budaya banyak digunakan dalam sosiologi dan ilmu sosial lainnya (khususnya antropologi). Budaya merupakan salah satu sifat paling khas dari pergaulan sosial manusia. Keragaman sosial budaya di masyarakat dapat terjadi saat berbagai jenis suku dan agama yang ada di suatu ruang bertemu dan berinteraksi setiap harinya. Ruang tersebut adalah ruang yang ada pada masyarakat.

Beberapa elemen budaya, terutama keyakinan dan harapan, merupakan komponen dari semua hubungan sosial. Harapan dapat berupa harapan orang tentang satu sama lain atau dapat pula tentang dunia tempat mereka tinggal. Jadi, budaya mengacu pada cara hidup anggota individu atau kelompok dalam masyarakat, cara berpakaian, adat istiadat dalam upacara pernikahan, jenis mata pencarian, hingga tata upacara keagamaan.

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang tinggi, kita harus bangga karena kekayaan budaya tersebut dapat hidup rukun dan berdampingan. Konsep keragaman budaya juga mencakup barang-barang yang dihasilkan oleh kelompok

kebudayaan tersebut, seperti busur dan anak panah, alat bajak sawah, kitab hukum adat, dan rumah adat. Budaya dapat dianggap sebagai serangkaian rancangan untuk bertahan hidup, alat dari praktik, pengetahuan, dan simbol yang diperoleh melalui pembelajaran, bukan oleh naluri, yang memungkinkan orang untuk hidup dalam masyarakat. Dapat disimpulkan, masyarakat merupakan sekumpulan individu yang saling berbagi serta berinteraksi dalam sebuah kebudayaan yang sama. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keragaman budaya yang akan dijabarkan dalam penjelasan berikut.

a. Pengaruh Faktor Geografis yang Memengaruhi Keragaman Budaya

Lingkungan fisik akan memengaruhi keragaman budaya. Manusia sebagai individu merupakan sebuah kesatuan antara raga, jiwa, dan perilaku. Di dalam diri seorang individu terdapat tiga unsur individu yaitu inteligensi, nafsu, dan semangat. Kombinasi dari unsur tersebut menghasilkan tingkah laku seseorang yang mencerminkan karakter atau budayanya. Kesatuan dari kepribadian-kepribadian seseorang pada suatu daerah yang mempunyai pola yang sama dapat membentuk budaya daerah tersebut yang membedakan dengan tempat lain. Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Keberagaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor

b. Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia adalah negara kepulauan, secara fisik setiap pulau dipisahkan oleh lautan. Dulunya, leluhur bangsa Indonesia datang dari Yunan (Tiongkok bagian selatan), kemudian secara berkelompok mereka datang ke Nusantara, menyebar dan bermukim di pulau-pulau besar maupun kepulauan di seluruh penjuru Nusantara.

Laut merupakan isolasi alamiah di antara kelompok-kelompok tersebut, menyebabkan mereka tumbuh dan berkembang menjadi satu kesatuan suku bangsa. Keterbatasan teknologi di bidang nautika (perkapalan) menyebabkan mereka tidak dapat berpindah atau bertemu dari pulau yang satu ke pulau lain. Akibat dari hal tersebut, akhirnya kelompok mengembangkan kebudayaan masing-masing sesuai keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, sesuai kebutuhan mereka untuk bertahan hidup yang berbeda satu sama lain.

Perbedaan antarkebudayaan suatu daerah dapat berdampak positif dan negatif. Keberagaman berbagai kebudayaan di Indonesia jika tidak dikelola dengan baik justru dapat berubah menjadi potensi konflik. Konflik yang mungkin terjadi di Indonesia adalah konflik antar kebudayaan, di mana terdapat pihak yang merasa kebudayaannya paling baik dibandingkan dengan kebudayaan lain. Hal tersebut dikenal dengan istilah Etnosentrisme. Konflik tersebut jika dibiarkan berlangsung dapat mengancam persatuan dan kesatuan Indonesia.



c. Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya

Indonesia diwarnai oleh iklim mikro (kecil) yang amat beragam. Dalam sebuah ruang wilayah yang sempit, perbedaan ketinggian tempat dapat menghasilkan perbedaan suhu yang signifikan. Perbedaan antara satu wilayah dengan wilayah lain inilah menyebabkan perbedaan pola perilaku yang berbeda, mulai dari bahasa hingga ke sistem mata pencarian hidup dan sistem ekonomi.

Contoh nyata dari keragaman regional dapat dilihat pada masyarakat pesisir pantai utara Jawa, dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di wilayah pegunungan di pulau yang sama, yaitu Pulau Jawa. Di mana masyarakat pesisir tinggal pada daerah dengan suhu yang sedikit lebih tinggi, akan berbeda budayanya dengan mereka yang tinggal di lereng gunung dengan suhu rendah. Begitu pula masyarakat pesisir utara Pulau Sumatra, pakaian adatnya akan berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di lereng Pegunungan Bukit Barisan.

Indonesia bagian barat memang didominasi oleh bioma hutan hujan tropis, tetapi tahukah kalian jika pulau Jawa secara mikro iklim dapat dibagi menjadi dua region. Region Jawa bagian barat masih merupakan bioma hutan hujan tropis, sedangkan Jawa bagian timur sudah dipengaruhi oleh bioma hutan musim tropis atau hutan gugur tropis, zona ini memanjang sampai ke Pulau Bali. Nusa Tenggara Barat (NTB) berbatasan dengan Selat Bali, tetapi kondisi yang ada di NTB sudah dapat dikategorikan sebagai sabana. Berbeda pula di Nusa Tenggara Timur (NTT) di mana kategori bioma yang tepat untuk menggambarkan kondisi iklim di NTT adalah stepa tropis.

Suhu yang dingin akan selaras dengan pakaian tradisional berlengan panjang. Masyarakat pesisir memiliki upacara adat sedekah laut yang merupakan wujud terima kasih atas tangkapan ikan yang mereka peroleh selama satu tahun. Perbedaan suhu membuat sistem pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi tidak sama. Bermukim di pedalaman hutan juga akan menimbulkan perbedaan yang mencolok pada bentuk rumah adat. Jenis makanan tradisional juga tidak terlepas dari kondisi iklim setempat.



Kearifan lokal yang berkembang di Nusantara akibat kondisi iklim juga terlihat pada Masyarakat Adat Baduy. Rumah warga di Desa Kanekes hanya boleh menghadap ke utara dan selatan, ini tujuannya supaya sinar matahari dapat masuk melalui jendela rumah. Kelembaban udara di lereng pegunungan cenderung lembab, sehingga apabila ventilasi tidak bekerja dengan baik maka sirkulasi udara tidak akan baik. Adaptasi bentuk rumah tradisional juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan di Indonesia yang disesuaikan dengan latar belakang kearifan lokal dan kondisi sekitar, seperti bentuk Joglo, Rumah Panggung, Honai, dan masih banyak lainnya.

d) Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia secara geografis terletak di persilangan antara Benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi strategis inilah yang menyebabkan Indonesia banyak dilalui bangsa asing yang melintasi Selat Malaka sebagai penghubung antara belahan bumi bagian barat dan timur pada saat itu.



Berdasarkan latar belakang sejarahnya, budaya Indonesia dipengaruhi oleh ragam kebudayaan Hindu-Buddha, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Interaksi antara warga asing dan penduduk asli pada masa lalu memberikan pengaruh besar

terhadap kebudayaan. Akulturasi berupa percampuran kebudayaan asing dengan kebudayaan asli Indonesia dengan tidak menghilangkan unsur kebudayaan asli membuat kebudayaan Indonesia semakin beragam. Akibat dari akulturasi tersebut menimbulkan terbentuknya ras, kepercayaan, dan agama yang berbeda-beda di Indonesia.

Bahan Bacaan Guru

Secara interaktif guru dan peserta didik dapat berbagi sudut pandang terkait dengan keanekaragaman suku bangsa dan komunitas di Indonesia. Peserta didik diajak untuk mengaitkan dengan tema sebelumnya yakni diferensiasi atau keberagaman atas ras, etnis, agama dan gender. Peserta didik memperoleh informasi bahwa terdapat kelompok-kelompok budaya di Indonesia yang mendukung keberagaman kebudayaan di Indonesia. Dalam kerangka ke-IPSan, tema ini mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk membedakan manakah yang merupakan pembagian kelompok secara horizontal dan manakah yang merupakan pembagian kelompok atas dasar lapisan sosial atau secara vertikal. Keduanya berbeda dan memiliki peranan dalam kelangsungan hidup dan proses sosialisasi dalam masyarakat. Keterbatasan perbedaan kondisi lingkungan fisik wilayah akan memengaruhi keberagaman budaya. Adanya seorang tokoh yang dianggap berpengaruh terhadap suatu wilayah, melahirkan kesepakatan antar warga dalam mengikuti kebiasaan tokoh tersebut dan menghasilkan budaya yang berbeda pula di masing-masing wilayah di Indonesia. Keanekaragaman budaya dapat menjadi potensi pariwisata, sekaligus menjadi potensi konflik yang berujung pada ancaman separatisme apabila tidak dijaga. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis mampu membuat karya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarga dan masyarakat terdekat, kemudian melakukan refleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.

GLOSARIUM

Iklim : Kondisi cuaca rata-rata tahunan pada suatu wilayah dan cakupan wilayah yang luas.

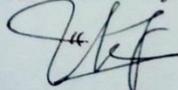
Iklim mikro: Kondisi iklim pada suatu wilayah yang sangat terbatas/sempit

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 17 Mei 2025

Mengetahui

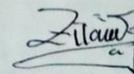
Guru Mata Pelajaran



Dra. Hj. Umi Nur Jannah

NIP. 196804152004012002

Peneliti



Lailatul Najilah

NIM.211101090022



Ambulu, 17 Mei 2025
Kepala Madrasah

Nur Ishaq, S.Pd.I

Lampira 5

Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH 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-12206/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mts Ma'arif Ambulu

Jl. KH Hasyim Asyhari No.04, Langon, Ambulu, Kec. Ambulu, Kabupaten Jember, Jawa Timur

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

NIM : 211101090022

Nama : LAILATUL NAJILAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII DI MTS MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nur Ishak, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Mei 2025
 Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,
 KHOTIBUL UMAM



Lampiran 6

Surat Keterangan Selesai Penelitian

**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MTs. MA'ARIF AMBULU
TERAKREDITASI A**

Badan Hukum Perkumpulan Nahdlatul Ulama
SK. Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor : AHU - 0000184.AH.01.08.TAHUN 2022
NSM : 121235090020 | NPSN : 20581446

Jalan. KH. Hasyim Asy'ari No. 4 Ambulu Jember Telepon. 082319561213 e-mail : mtsmaarifambulu75@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NO: 028/MTs.M.13.32.521/C-2/5/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nur Ishaq S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Lembaga : MTs. Ma'arif Ambulu

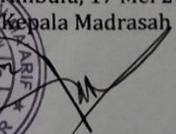
Menerangkan bahwa nama - nama di bawah ini :

Nama
NIM
Perguruan Tinggi
Fakultas/Prodi

NO.	NAMA	NIM	PERGURUAN TINGGI	PRODI
1	LAILATUL NAJILAH	211101090022	UIN KHAS JEMBER	TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Benar-benar telah mengadakan kegiatan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Card Match Circle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs. Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, mulai tanggal 21 April 2025 sampai dengan 17 Mei 2025 berjalan dengan lancar.

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Ambulu, 17 Mei 2025
Kepala Madrasah

Nur Ishaq, S.Pd.I



Lampiran 7**KISI-KISI SOAL PRETEST**

Nama Validator : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd
Ahli Bidang : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Unit Kerja : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember
Peneliti : Lailatul Najilah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Card Match Circle* pada Mata
Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs
Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025



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

PRETEST

PILIHAN GANDA							
Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No. Soal	Soal	Kunci Jawaban	Bentuk Soal	Level Kognitif
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	Keragaman Sosial Budaya Masyarakat	Peserta didik mampu menjawab isolasi geografis	1.	Salah satu contoh penerapan sikap menghargai keragaman budaya di sekolah adalah ... A. Menolak mengikuti kegiatan pentas seni daerah B. Menyukai budaya sendiri dan menganggap yang lain salah C. Mengikuti upacara adat dari suku lain dengan rasa hormat D. Menghindari teman yang berasal dari suku berbeda	C	PG	C3
			2.		B	PG	C3

			<p>3</p> <p>Di lingkungan tempat tinggal Rani terdapat berbagai adat istiadat dan kebiasaan. Cara yang tepat agar tetap rukun adalah ...</p> <p>A. Mengajak tetangga mengikuti adatnya sendiri</p> <p>B. Menerima perbedaan dan menghargainya</p> <p>C. Tidak peduli dengan adat orang lain</p> <p>D. Memaksa orang lain menyesuaikan budaya daerahnya</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <p>1) Tarian daerah</p> <p>2) Lagu daerah</p> <p>3) Mata pencaharian</p> <p>4) Pakaian adat</p>			
			<p>4.</p>	A	PG	C4

			<p>5. Yang termasuk bentuk keragaman budaya adalah ...</p> <p>A. (1), (2), dan (4)</p> <p>B. (1), (2), dan (3)</p> <p>C. (2), (3), dan (4)</p> <p>D. (1), (3), dan (4)</p>	C	PG	C4
			<p>Perbedaan suku bangsa di Indonesia dapat menimbulkan konflik jika ...</p> <p>A. Masyarakat memiliki sikap toleransi</p> <p>B. Setiap suku menghormati budaya lain</p> <p>C. Ada pihak yang merasa budayanya paling unggul</p> <p>D. Masyarakat mengenal budaya dari daerah lain</p>			

			<p>6.</p> <p>Akibat dari tidak adanya sikap saling menghargai dalam masyarakat yang beragam adalah ...</p> <p>A. Masyarakat semakin rukun B. Terjadi konflik sosial C. Munculnya budaya baru D. Terciptanya perdamaian</p> <p>Perhatikan dua pernyataan berikut:</p> <p>7.</p> <p>1. Globalisasi dapat memperkenalkan budaya asing. 2. Globalisasi juga dapat menyebabkan lunturnya</p>	B	PG	C4
--	--	--	---	---	----	----

				<p>budaya lokal.</p> <p>8. Bagaimana seharusnya masyarakat menyikapi kedua hal tersebut?</p> <p>A. Menolak semua budaya asing</p> <p>B. Menggantikan budaya lokal dengan budaya asing</p> <p>C. Menyaring budaya asing yang masuk tanpa meninggalkan budaya sendiri</p> <p>D. Tidak peduli terhadap budaya lokal maupun asing</p>	C	PG	C5
				<p>9. Mengapa penting bagi generasi muda untuk melestarikan budaya daerah?</p>	C	PG	C5

			<p>A. Agar tidak tertinggal dari budaya luar negeri</p> <p>B. Supaya bisa bersaing dengan negara maju</p> <p>C. Untuk menjaga identitas bangsa Indonesia</p> <p>D. Karena budaya asing lebih menarik</p>	C	PG	C5
		10.	<p>Masyarakat suku A sering konflik dengan suku B karena merasa adatnya lebih baik.</p> <p>Langkah terbaik untuk menyelesaikan konflik ini adalah</p> <p>...</p> <p>A. Memisahkan kedua suku agar tidak bertemu</p> <p>B. Menengahi dengan cara adu</p>			

			<p>kekuatan</p> <p>C. Mencari titik persamaan untuk saling menghargai</p> <p>D. Membiarkan mereka menyelesaikannya sendiri</p> <p>Perhatikan situasi berikut:</p> <p>Di suatu sekolah terdapat program "Hari Budaya Nusantara". Setiap siswa memakai pakaian adat dan menampilkan budaya dari daerahnya masing-masing. Manfaat dari kegiatan ini adalah ...</p> <p>A. Menyebabkan perbedaan semakin mencolok</p> <p>B. Meningkatkan rasa cinta terhadap budaya sendiri dan</p>	B	PG	C3
--	--	--	--	---	----	----

				orang lain			
				C. Menyulitkan siswa yang tidak tahu budaya			
				D. Membuat siswa malu dengan budayanya			

RUBRIK PENILAIAN PRETEST DAN POSTEST

1. Terdapat 20 soal pilihan ganda masing-masing soal nilainya adalah 5
2. Kemudian masing masing nilai dijumlahkan 20 soal pilihan ganda x 5 (nilai) = 100
Kemudian masing-masing dari nilai soal dijumlahkan maka nilainya 100 jika semua benar
3. Hitung skor soal pilihan ganda dan essay kemudian gunakan rumus dibawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan materi sistem gerak manusia.

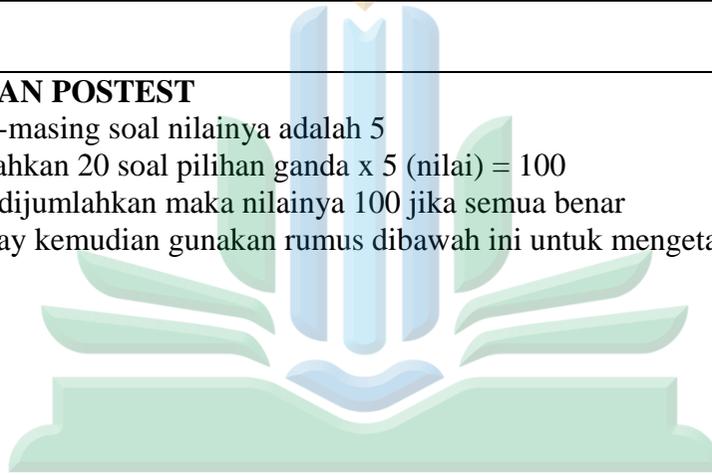
Arti tingkat penguasaan :

90-100 = sangat baik

80-89 = baik

70-79 = cukup

< 70 = Kurang



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

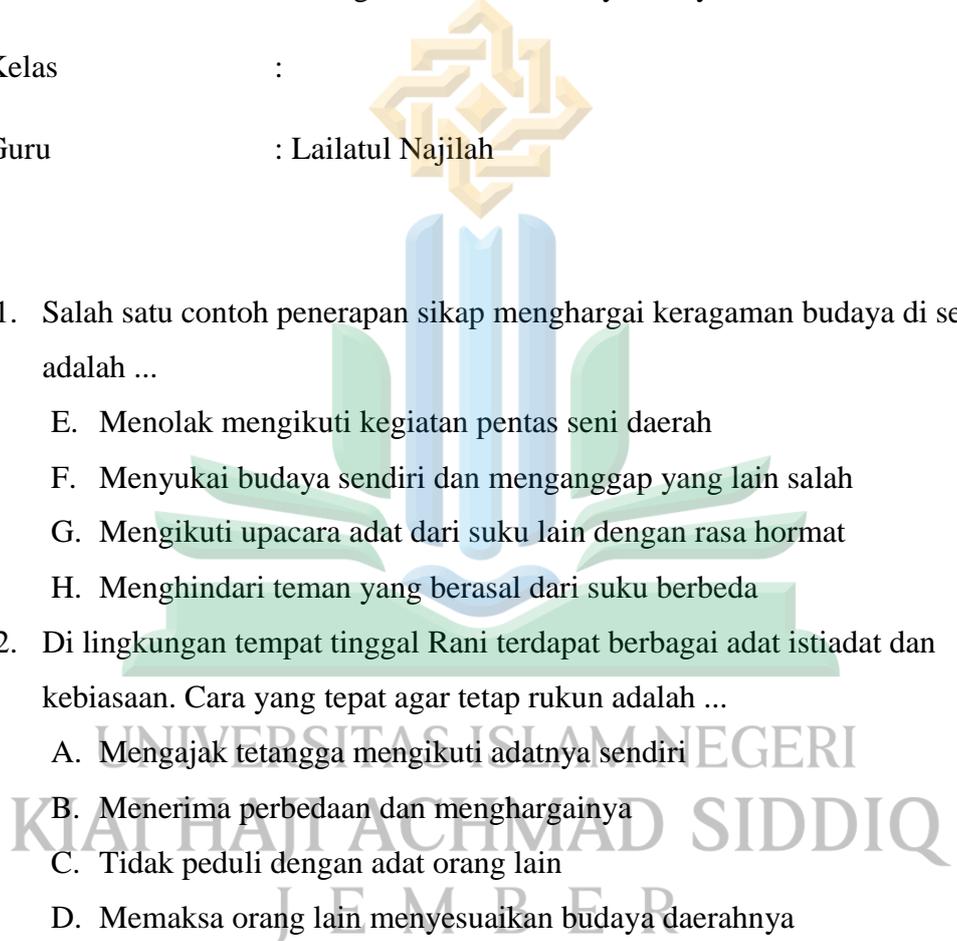
Lampiran 8**SOAL PRETEST DAN POSTEST****Soal Pretest**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi : Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Kelas :

Guru : Lailatul Najilah

- 
1. Salah satu contoh penerapan sikap menghargai keragaman budaya di sekolah adalah ...
 - E. Menolak mengikuti kegiatan pentas seni daerah
 - F. Menyukai budaya sendiri dan menganggap yang lain salah
 - G. Mengikuti upacara adat dari suku lain dengan rasa hormat
 - H. Menghindari teman yang berasal dari suku berbeda
 2. Di lingkungan tempat tinggal Rani terdapat berbagai adat istiadat dan kebiasaan. Cara yang tepat agar tetap rukun adalah ...
 - A. Mengajak tetangga mengikuti adatnya sendiri
 - B. Menerima perbedaan dan menghargainya
 - C. Tidak peduli dengan adat orang lain
 - D. Memaksa orang lain menyesuaikan budaya daerahnya
 3. Perhatikan pernyataan berikut:
 - 5) Tarian daerah
 - 6) Lagu daerah
 - 7) Mata pencaharian
 - 8) Pakaian adat

Yang termasuk bentuk keragaman budaya adalah ...

- A. (1), (2), dan (4)
 - B. (1), (2), dan (3)
 - C. (2), (3), dan (4)
 - D. (1), (3), dan (4)
4. Perbedaan suku bangsa di Indonesia dapat menimbulkan konflik jika ...
- A. Masyarakat memiliki sikap toleransi
 - B. Setiap suku menghormati budaya lain
 - C. Ada pihak yang merasa budayanya paling unggul
 - D. Masyarakat mengenal budaya dari daerah lain
5. Akibat dari tidak adanya sikap saling menghargai dalam masyarakat yang beragam adalah ...
- A. Masyarakat semakin rukun
 - B. Terjadi konflik sosial
 - C. Munculnya budaya baru
 - D. Terciptanya perdamaian
6. Perhatikan dua pernyataan berikut:
- a. Globalisasi dapat memperkenalkan budaya asing.
 - b. Globalisasi juga dapat menyebabkan lunturnya budaya lokal.
- Bagaimana seharusnya masyarakat menyikapi kedua hal tersebut?
- A. Menolak semua budaya asing
 - B. Menggantikan budaya lokal dengan budaya asing
 - C. Menyaring budaya asing yang masuk tanpa meninggalkan budaya sendiri
 - D. Tidak peduli terhadap budaya lokal maupun asing
7. Mengapa penting bagi generasi muda untuk melestarikan budaya daerah?
- A. Agar tidak tertinggal dari budaya luar negeri
 - B. Supaya bisa bersaing dengan negara maju
 - C. Untuk menjaga identitas bangsa Indonesia
 - D. Karena budaya asing lebih menarik
8. Masyarakat suku A sering konflik dengan suku B karena merasa adatnya lebih baik. Langkah terbaik untuk menyelesaikan konflik ini adalah ...

- A. Memisahkan kedua suku agar tidak bertemu
 - B. Menengahi dengan cara adu kekuatan
 - C. Mencari titik persamaan untuk saling menghargai
 - D. Membiarkan mereka menyelesaikannya sendiri
9. Perhatikan situasi berikut:
- Di suatu sekolah terdapat program "Hari Budaya Nusantara". Setiap siswa memakai pakaian adat dan menampilkan budaya dari daerahnya masing-masing. Manfaat dari kegiatan ini adalah ...
- A. Menyebabkan perbedaan semakin mencolok
 - B. Meningkatkan rasa cinta terhadap budaya sendiri dan orang lain
 - C. Menyulitkan siswa yang tidak tahu budaya
 - D. Membuat siswa malu dengan budayanya
10. Ketika terjadi perbedaan pendapat antar teman dari budaya berbeda, sebaiknya kita ...
- A. Menyalahkan budaya teman
 - B. Diam saja dan menjauh
 - C. Mendengarkan dan mencari solusi bersama
 - D. Membandingkan mana budaya yang lebih unggul

Soal Postest

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi : Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Kelas :

Guru : Lailatul Najilah

1. Salah satu contoh penerapan sikap menghargai keragaman budaya di sekolah adalah ...
 - A. Menolak mengikuti kegiatan pentas seni daerah
 - B. Menyukai budaya sendiri dan menganggap yang lain salah
 - C. Mengikuti upacara adat dari suku lain dengan rasa hormat
 - D. Menghindari teman yang berasal dari suku berbeda
2. Di lingkungan tempat tinggal Rani terdapat berbagai adat istiadat dan kebiasaan. Cara yang tepat agar tetap rukun adalah ...
 - A. Mengajak tetangga mengikuti adatnya sendiri
 - B. Menerima perbedaan dan menghargainya
 - C. Tidak peduli dengan adat orang lain
 - D. Memaksa orang lain menyesuaikan budaya daerahnya
3. Perhatikan pernyataan berikut:
 - 1) Tarian daerah
 - 2) Lagu daerah
 - 3) Mata pencaharian
 - 4) Pakaian adat

Yang termasuk bentuk keragaman budaya adalah ...

- A. (1), (2), dan (4)
- B. (1), (2), dan (3)
- C. (2), (3), dan (4)

- D. (1), (3), dan (4)
4. Perbedaan suku bangsa di Indonesia dapat menimbulkan konflik jika ...
- A. Masyarakat memiliki sikap toleransi
 - B. Setiap suku menghormati budaya lain
 - C. Ada pihak yang merasa budayanya paling unggul
 - D. Masyarakat mengenal budaya dari daerah lain
5. Akibat dari tidak adanya sikap saling menghargai dalam masyarakat yang beragam adalah ...
- A. Masyarakat semakin rukun
 - B. Terjadi konflik sosial
 - C. Munculnya budaya baru
 - D. Terciptanya perdamaian
6. Perhatikan dua pernyataan berikut:
- a. Globalisasi dapat memperkenalkan budaya asing.
 - b. Globalisasi juga dapat menyebabkan lunturnya budaya lokal.
- Bagaimana seharusnya masyarakat menyikapi kedua hal tersebut?
- A. Menolak semua budaya asing
 - B. Menggantikan budaya lokal dengan budaya asing
 - C. Menyaring budaya asing yang masuk tanpa meninggalkan budaya sendiri
 - D. Tidak peduli terhadap budaya lokal maupun asing
7. Mengapa penting bagi generasi muda untuk melestarikan budaya daerah?
- A. Agar tidak tertinggal dari budaya luar negeri
 - B. Supaya bisa bersaing dengan negara maju
 - C. Untuk menjaga identitas bangsa Indonesia
 - D. Karena budaya asing lebih menarik
8. Masyarakat suku A sering konflik dengan suku B karena merasa adatnya lebih baik. Langkah terbaik untuk menyelesaikan konflik ini adalah ...
- A. Memisahkan kedua suku agar tidak bertemu
 - B. Menengahi dengan cara adu kekuatan
 - C. Mencari titik persamaan untuk saling menghargai

D. Membiarkan mereka menyelesaikannya sendiri

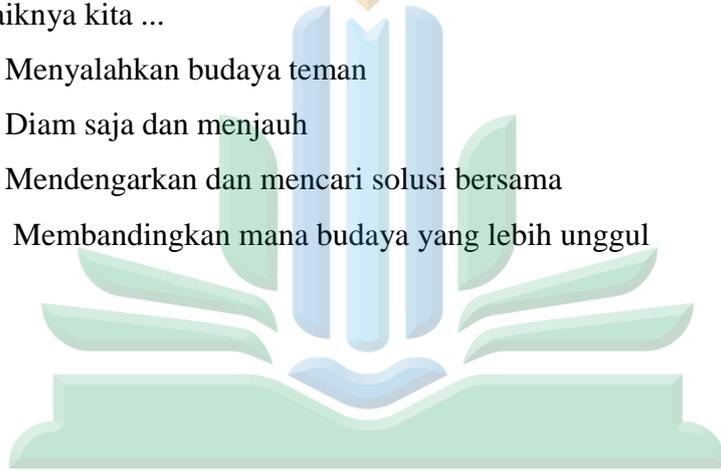
9. Perhatikan situasi berikut:

Di suatu sekolah terdapat program "Hari Budaya Nusantara". Setiap siswa memakai pakaian adat dan menampilkan budaya dari daerahnya masing-masing. Manfaat dari kegiatan ini adalah ...

- A. Menyebabkan perbedaan semakin mencolok
- B. Meningkatkan rasa cinta terhadap budaya sendiri dan orang lain
- C. Menyulitkan siswa yang tidak tahu budaya
- D. Membuat siswa malu dengan budayanya

10. Ketika terjadi perbedaan pendapat antar teman dari budaya berbeda, sebaiknya kita ...

- A. Menyalahkan budaya teman
- B. Diam saja dan menjauh
- C. Mendengarkan dan mencari solusi bersama
- D. Membandingkan mana budaya yang lebih unggul



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

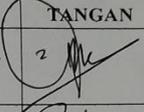
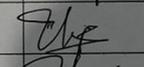
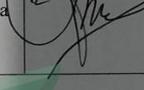
Lampiran 9

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Judul Penelitian: "Pengembangan Media Card Match Circle pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025"

Lokasi Penelitian: MTs Ma'arif Ambulu Jember

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	Senin 21 April	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah MTs Ma'arif Ambulu Jember	
2.	Kamis 26 April	Observasi dan wawancara kepada guru IPS di MTs Ma'arif Ambulu Jember	
3.	Senin 5 Mei	Pelaksanaan kegiatan uji coba produk skala kecil di kelas VII B	
4.	Sabtu 10 Mei	Pelaksanaan kegiatan uji coba produk skala besar di kelas VII A	
5.	Jum'at 17 Mei	Konfirmasi selesainya penelitian ke kepala sekolah dan bagian tata usaha lalu mengambil surat selesai penelitian	

Ambulu, 17 Mei 2025

Kepala Sekolah MTs Ma'arif Ambulu





 Nur Ishaq, S. Pd.I

NUPTK: 1141748649200013

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

Lampiran 10

Validasi Ahli Media

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE* PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII DI MTS
MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A. Biodata Validator

B.

Nama : Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd
NIP : 197309152009121002
Intansi Kerja : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Riwayat Pendidikan : Lektor Kepala
S1 Universitas Muslim Indonesia,
S2 Universitas Negeri Malan
S3 Universitas Negeri Malang
Bidang Jenjang Pendidikan: Teknik Kimia, Pendidikan Kimia, Teknologi Pendidikan

Angket ini dirancang untuk mengevaluasi kualitas desain dan fungsi media pembelajaran *card match circle*. Penilaian oleh ahli media akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk pengembangan ini.

Terima kasih atas kesediaan saudara dalam memberikan penilaian dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon Validator Media mengamati produk elektronik lembar kerja peserta didik (*Card Match Circle*) yang dikembangkan untuk memberikan penilaian
- Setelah mengamati, dimohon untuk mengisi lembar penilaian/ angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan tingkat kesesuaian kriteria penilaian berikut:
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Cukup Setuju (CS)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)

- Tuliskan kritik dan saran pada kolom yang disediakan sebagai perbaikan produk yang sedang dikembangkan.
- Mohon tuliskan kesimpulan dari penilaian Produk media *Card Match Circle* yang berdasarkan kartu soal, pertanyaan dan tantangan pada lembar yang disediakan

D. Angket

No.	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/ Saran
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	CS	S	SS	
Desain Visual							

1.	Desain media <i>card mach cricle</i> sesuai dengan tema pembelajaran.					✓	
2.	Desain media <i>card mach cricle</i> menarik perhatian siswa.					✓	
3.	Kombinasi warna yang digunakan dalam media <i>card mach cricle</i> sesuai dan nyaman dilihat.					✓	
4.	Elemen-elemen yang digunakan dalam media <i>card mach cricle</i> mendukung penyajian materi.				✓		
5.	Jenis dan ukuran font yang digunakan jelas dan mudah dibaca.					✓	
6.	Tata letak tampilan dalam media <i>card mach cricle</i> rapi dan menarik					✓	
7.	Navigasi antar menu dalam media <i>card mach cricle</i> mudah dioperasikan.				✓		
Isi dan Konten							
8.	Materi disajikan dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa.					✓	
9.	Konten yang disajikan mendukung gaya belajar masing-masing siswa.					✓	
10.	Konten dan fitur dalam media <i>card mach cricle</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII MTs.					✓	
11.	Fitur interaktif, seperti latihan soal berbantuan kertas soal yang sudah disiapkan oleh saya, dan disajikan menarik perhatian					✓	

12.	Media <i>card mach cricle</i> sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa					✓	
Penggunaan							
13.	Petunjuk aktivitas dalam media <i>card mach cricle</i> mudah difahami oleh siswa					✓	
14.	Seluruh fitur pada media <i>card mach cricle</i> mudah di akses oleh siswa					✓	
15.	Media <i>card mach cricle</i> mudah digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran					✓	

E. Tambahkan Komentar dan Saran Perbaikan

Harapnya dipertimbangkan aspek keamanan menggunakan media.

A. Kesimpulan

- Layak untuk diujicobakan
- Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 14 Mei 2025

Validator Media

(Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd)

NIP 197309152009121002

Lampiran 11

Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE* PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII DI MTS
MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

A. Biodata Validator

Nama : Rahma Dini Fitria, M.Si.
 NIP : 199403032020122005
 Intansi Kerja : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Angket ini dirancang untuk mengevaluasi kualitas desain dan fungsi media pembelajaran *card match circle* dari aspek Materi. Penilaian oleh ahli materi akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk pengembangan ini.

Terima kasih atas kesediaan saudara dalam memberikan penilaian dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon Validator Materi mengamati produk pengembangan lembar kerja peserta didik dalam media *card match circle* yang dikembangkan untuk memberikan penilaian
- Setelah mengamati, dimohon untuk mengisi lembar penilaian/ angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan tingkat kesesuaian kriteria penilaian berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Cukup Setuju (CS)
 - 4 = Setuju (S)
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
- Tuliskan kritik dan saran pada kolom yang disediakan sebagai perbaikan produk yang sedang dikembangkan.
- Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kesimpulan di akhir untuk mengetahui tindak lanjut pengembangan lembar kerja peserta didik dalam produk media *card match circle* yang dikembangkan untuk memberikan penilaian, Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran, atau tidak layak untuk diuji coba.

C. Angket

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar dan saran spesifik
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	CS	S	SS	
kelayakan isi							
1.	Materi dalam media <i>card match circle</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).				✓		
2.	Materi dalam media <i>card match circle</i> mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓		
3.	Materi dalam media <i>card match circle</i> mendukung pengembangan profil pelajar Pancasila (P5)				✓		
Materi							
4.	Materi dalam media <i>card match circle</i> disajikan dengan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓		
5.	Materi dalam media <i>card match circle</i> disajikan secara lengkap dan mencakup seluruh elemen pembelajaran yang diperlukan				✓		
6.	Materi dalam media <i>card match circle</i> disajikan dalam format yang mendukung gaya belajar masing-masing siswa				✓		
7.	Menggunakan gambar-gambar, ilustrasi tentang keragaman sosial dalam masyarakat di kehidupan sehari-hari.				✓		
8.	Kedalaman dan keluasan materi dalam media <i>card match circle</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran				✓		
9.	Materi dalam media <i>card match circle</i> relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa				✓		
Komponen							
10.	Materi dalam media <i>card match circle</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII Jenjang Madrasah Tsanawiyah				✓		

Lampiran 12

Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD MATCH CIRCLE* PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII DI MTS
MA'ARIF AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

A. Biodata Validator

Nama : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd
 NIP : 199006012019031012
 Instansi Kerja : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Riwayat Pendidikan : S2 Pendidikan Bahasa

Angket ini dirancang untuk mengevaluasi kualitas desain dan fungsi Media *Card Match Circle* dari aspek Bahasa. Penilaian oleh ahli media akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk pengembangan ini.

Terima kasih atas kesediaan saudara dalam memberikan penilaian dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon Validator mengamati produk pengembangan lembar kerja peserta didik dalam media *card match circle* yang dikembangkan untuk memberikan penilaian
2. Setelah mengamati, dimohon untuk mengisi lembar penilaian/ angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan tingkat kesesuaian kriteria penilaian berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Cukup Setuju (CS)
 - 4 = Setuju (S)
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
3. Tuliskan kritik dan saran pada kolom yang disediakan sebagai perbaikan produk yang sedang dikembangkan.

C. Angket

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar dan saran spesifik
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	CS	S	SS	
Kaidah Bahasa Indonesia							
1.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>card mach circle</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.				V		
2.	Ejaan yang digunakan sesuai dengan Pedoman umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUBI).					V	
Komunikasi dan Pemahaman							
3.	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan jelas oleh siswa.				V		
4.	Penggunaan kata mudah dimengerti oleh siswa sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.				V		
5.	Penyusunan kalimat memudahkan siswa dalam memahami materi.					V	
Efisiensi dan Ketepatan Penguasaan Bahasa							
6.	Penyajian media <i>card mach circle</i> bebas dari pemborosan kata.				V		
7.	Penggunaan istilah sudah tepat sesuai dengan konteks pembelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat.					V	
Daya Tarik dan Pengaruh Bahasa							
8.	Bahasa yang digunakan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar.				V		
9.	Bahasa yang digunakan membantu siswa memahami materi dengan baik.				V		

D. Tambahkan Komentar dan Saran Perbaikan

1. Ada yang kurang pas dalam penulisan istilah, misalnya “soal pertanyaan” biasanya memang kalau soal pasti isinya pertanyaan jadi bisa diganti misalnya “kartu pertanyaan”.
2. Istilah “kartu tantangan” lebih baik lagi kalau isinya jangan soal pertanyaan tapi bisa berisi soal perintah (tantangan) yang menyuruh siswa mengerjakan sesuatu.

E. Kesimpulan

- Layak untuk diujicobakan
- Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diujicobakan



Jember, 26 Mei 2025

Validator Bahasa

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd

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

Lampiran 13

Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu

Nama Peneliti : Lailatul Najilah

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Tujuan : Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan modul ajar yang dikembangkan.

Identitas Validator

Nama : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd

NIP : 197110151998021003

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Riwayat Pendidikan : S1 Universitas Negeri Surabaya
S2 Universitas PGRI Adi Buana
S3 Universitas Negeri Malang
(Sejarah, Kurikulum, Teknologi Pendidikan)

Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1-4	Catatan
1.	Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum	4	
		Materi sesuai dengan konsep IPS yang benar dan aktual	3	
		Materi saling mendukung dan utuh	3	
2.	Penyajian	Urutan penyajian logis dan sistematis	4	
		Aktivitas mendukung pencapaian kompetensi	4	
		Modul mendorong keterlibatan aktif siswa	4	

	2. Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban	3	SB
	3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda	3	SB
	4. Option yang disediakan disertai alasan	4	B
Ketepatan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang sesuai	3	SB
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	SB
	3. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	3	SB

Komentar dan Saran Perbaikan

layak

Kesimpulan :

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum tentang soal

<input type="checkbox"/>	Layak di uji cobakan di lapangan tanpa ada revisi.
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi.
<input type="checkbox"/>	Tidak layak di uji cobakan di lapangan

Berikan tanda check list (√)

Jember 14 Mei 2025
Validator

[Signature]
Dr. Moh Sutomo, M.Pd
NIP: 197110151998021003

Lampiran 14

Lembar Validasi Soal Pretest

LEMBAR VALIDASI SOAL
PRETEST

Nama : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd
 NIP : 197110151998021003
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Riwayat Pendidikan : S1 Universitas Negeri Surabaya
 S2 Universitas PGRI Adi Buana
 S3 Universitas Negeri Malang
 (Sejarah, Kurikulum, Teknologi Pendidikan)Unit Kerja :
 Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Peneliti : Lailatul Najilah
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Card Match Circle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

A. Petunjuk

- Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!
Keterangan :
 Skor 4: Sangat Baik
 Skor 3: Baik
 Skor 2: Kurang,
 Skor 1: Sangat Kurang
- Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang disediakan.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Indikator	Aspek yang Dinilai	Validator	
		Skor	kriteria
Kesesuaian Materi	1. Soal sesuai dengan indikator	3	SB
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	3	SB
	3. Hanya ada satu knci jawaban	4	SB
	4. Pilihan homogen dan logis ditinjau dari segi materi	3	SB
Ketepatan Isi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat,	3	SB

	2. Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban	3	SB
	3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda	3	SB
	4. Option yang disediakan disertai alasan	4	B
Ketepatan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang sesuai	3	SB
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	SB
	3. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	3	SB

Komentar dan Saran Perbaikan

layak

Kesimpulan :

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum tentang soal

<input type="checkbox"/>	Layak di uji cobakan di lapangan tanpa ada revisi.
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi.
<input type="checkbox"/>	Tidak layak di uji cobakan di lapangan

Berikan tanda check list (✓)

Jember 14 Mei 2025
Validator

[Signature]
Dr. Moh Sutomo, M.Pd
NIP: 197110151998021003

Lampiran 15

DOKUMENTASI



Uji Coba Skala Kecil



Uji Coba Skala Besar



Wawancara ke Ibu Umi (Guru IPS kelas 7)



Wawancara Kepada Siswa kelas 7



Cara Memainkan *Game Card Match Circle*

Lampiran 16

Surat Keterangan Cek Turnitin


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Lailatul Najilah
 NIM : 211101090022
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024-2025

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir BAB 1-5 sebesar (17 %)

1. BAB I : 19 %
2. BAB II : 13 %
3. BAB III : 16 %
4. BAB IV : 29 %
5. BAB V : 8 %

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 06 Mei 2025
 Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember


Ulfa Dina Novienda, S.So.S.I., M.Pd.

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

Lampiran 17 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



A. Identitas

1. Nama : Lailatul Najilah
2. NIM : 211101090022
3. Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 13 Juni 2003
4. Alamat : Dusun Purut, RT/RW 06/05, Desa Bades,
Kecamatan Pasirian, Kabupaten Lumajang
5. Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
6. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri Bades 01 2009-2015
2. MTs : MTs Unggulan Ma'arif Nu Nurul Islam Bades
2015-2018
3. MA : MA Ma'arif Nurul Islam Bades 2018-2021
4. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2021-2025