

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET MATERI KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM DI JAWA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA SMK KELAS X

DEVELOPING QUARTET CARD MEDIA FOR THE TOPIC OF ISLAMIC KINGDOMS IN JAVA TO IMPROVE THE LEARNING ACHIEVEMENT OF GRADE X STUDENTS OF SMK

Oleh: Hani Lathifah 'Azmi dan Dr. Aman, M.Pd, FIS, UNY

hanilathifah19@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian dan pengembangan ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet materi kerajaan-kerajaan Islam di Jawa untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X, mengetahui kelayakan media kartu kuartet dari segi media dan materi, serta mengetahui efektivitas penggunaan media kartu kuartet. Pengembangan media kartu kuartet ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model penelitian Borg and Gall dengan menggunakan 6 dari 10 langkah penelitian. Hasil yang diperoleh: menghasilkan media pembelajaran berupa kartu kuartet materi kerajaan-kerajaan Islam di Jawa untuk meningkatkan prestasi belajar, kelayakan yang diperoleh adalah skor 4.8 oleh ahli media dengan kriteria sangat baik dan skor 4 oleh ahli materi dengan kriteria baik. Hasil uji lapangan awal dari guru mendapat skor 4.7 dengan kriteria sangat baik dan hasil dari 18 siswa mendapatkan skor 3.88 dengan kriteria baik, penggunaan media kartu kuartet pada proses pembelajaran didapatkan prestasi belajar yang meningkat dengan rata rata nilai *pretest* 42.24 menjadi *posttest* 76.09. Dari hasil pengembangan maka media kartu kuartet dapat dinyatakan efektif.

Kata kunci: *media pembelajaran sejarah, kartu kuartet, kerajaan-kerajaan Islam di Jawa, SMK kelas X*

ABSTRACT

This research and development study aimed to develop learning media in the form of quartet cards for the topic of Islamic kingdoms in Java to improve their learning history achievement of Grade X students of SMK, investigate the appropriateness of the quartet card media in terms of media and material aspects to improve the history learning achievement of Grade X students of SMK, and find out the effectiveness of the use of the quartet card media to improve their learning history achievement. The development of the quartet card media used Borg and Gall's research and development (R & D) model using 6 steps out of 10 research steps. The results of the research and development were as follows: the product was instructional media in the form of quartet cards for the topic of Islamic kingdoms in Java to improve learning achievement, the appropriateness of the quartet card media was indicated by a score of 4.8 from the media expert, which was very good and appropriate, and a score of 4 from the material experts, which was good and appropriate. Meanwhile, the result of the preliminary field testing involving teachers was indicated by a score of 4.7, which was very good and appropriate, and the result from the students was indicated by a mean score of 3.88, which was good and appropriate. The use of the quartet card media in the learning process improved students' learning achievement, indicated by a mean score of 42.24 in the pretest, which improved to a mean score of 76.09 in the posttest. From the results of the development, the quartet card media were effective.

Keywords: *history learning media, quartet cards, Islamic kingdoms in Java, Grade X of SMK*

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dapat mengubah proses pembelajaran yang cenderung pasif, serta siswa berperan sangat kecil dalam proses pembelajaran menjadi suatu proses yang penuh dengan pengalaman, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan temannya untuk membangun dan mengorganisasi pengetahuan, melibatkan diri dalam penelitian, belajar menulis dan menganalisis serta mampu mengkomunikasikan apa yang mereka alami sebagai suatu pemikiran baru sebagai wujud pengalaman sesuai dengan usia mereka (Hessy, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan oleh guru. Dengan demikian perlu di kembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan/proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Gafur, 2012: 103). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang optimal dapat menggunakan media pembelajaran. Sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk tercapainya hal tersebut. Oleh

sebab itulah, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet dalam materi kerajaan-kerajaan Islam di Jawa.

Kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis), sedangkan kuartet merupakan kelompok, kumpulan, dsb yang terdiri dari atas empat. Kartu Kuartet merupakan kumpulan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang terdiri dari empat-empat kartu. Kartu kuartet awalnya dikembangkan oleh Dauviller dan Hillrech yang merupakan salah satu jenis permainan di antara memo, domino, *Quartette*, *Listen-/Dialogspiele*, *Reihenspiele*, *Kim-Spiele* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Zulfikar dan Laelah Azizah, 2017: 158-159).

Media kartu kuartet sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi pelajaran melalui permainan yang mereka lakukan. Media kartu kuartet belum banyak dijumpai sebagai media pembelajaran disekolah dan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran

sejarah pada khususnya. Hal tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet. Kartu kuartet digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran sehingga siswa mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan media kartu kuartet akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dapat diketahui bahwa masalah yang ada mengenai rendahnya prestasi belajar sejarah. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan ketidaktarikan siswa pada mata pelajaran sejarah.

Dari data nilai ulangan tengah semester diketahui bahwa prestasi belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Borobudur masih rendah di beberapa kelas. Terdapat dua kelas dengan prosentase lebih dari 60% siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah adalah 75. Pada kelas X Tata Busana (TB), 36% siswa mencapai nilai KKM. Sedangkan kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP) 1, hanya 35% siswa yang dapat mencapai nilai KKM.

Berdasarkan pemaparan diatas, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media kartu kuartet nantinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media belajar sejarah dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Jawa untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa SMK Kelas X”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) model penelitian Borg and Gall dengan menggunakan 6 dari 10 langkah penelitian. (Borg and Gall, 1983: 775).

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)
Pada langkah ini digunakan analisis masalah dan analisis kebutuhan.
2. *Planning* (Perencanaan)
Pada langkah ini peneliti menentukan tujuan yang akan dicapai siswa

melalui penggunaan media, meninjau materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, menentukan rancangan desain kartu kuartet serta membuat instrumen penilaian kelayakan media dan materi.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Bentuk Awal Produk)

Pada langkah ini produk yang telah mengalami proses perencanaan desain. Kemudian dilakukan validasi atau uji kelayakan oleh para ahli.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Lapangan Awal)

Pada langkah ini media kartu kuartet diujicobakan pada kelompok kecil sebanyak 18 siswa dan 2 guru mata pelajaran sejarah pada sekolah peringkat tengah.

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Pada langkah ini produk di revisi sesuai dengan hasil analisis data pada langkah uji lapangan awal.

6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Pada langkah ini, peneliti melakukan uji lapangan utama pada siswa. Subjek yang digunakan adalah siswa dalam satu kelas, yaitu kelas X Tata Busana (TB) dengan jumlah 33 siswa.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam waktu 9 bulan (September 2017 hingga Mei 2018) yang meliputi observasi awal, penyusunan proposal, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, penulisan penelitian. Lokasi penelitian adalah SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian uji coba lapangan awal dilakukan oleh 18 siswa dan 2 guru, dan 33 siswa pada uji coba lapangan utama.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, seperti aktivitas siswa yang menunjukkan tercapainya prestasi belajar siswa.

2. Wawancara

Pengumpulan data menggunakan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa, untuk mengetahui permasalahan yang ada dan kebutuhan yang diperlukan untuk

mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

3. Metode Angket

Pengumpulan data dengan menggunakan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan serta respon siswa dan guru terhadap media kartu kuartet. Angket sebelum digunakan dilakukan validasi oleh ahli instrumen.

4. Tes

Pengumpulan data dengan menggunakan tes, digunakan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media kartu kuartet, dan mengukur prestasi belajar siswa kelas X. Tes dibagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*.

Instrumen Penelitian

1. Instrumen Wawancara

Instrumen ditujukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran.

2. Instrumen Angket

Untuk mengukur kelayakan media kartu kuartet, peneliti menggunakan instrumen pada metode pengumpulan data angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran sejarah, dan siswa kelas X.

3. Instrumen Tes

Untuk menganalisis keberhasilan media kartu kuartet untuk meningkatkan prestasi belajar maka di uji menggunakan soal *posttest* dan *pretest*.

Validasi Instrumen

Validasi instrumen untuk penelitian dan pengembangan ini menggunakan *judgement experts* (pendapat dari ahli) dengan teknik *construct validity* (penguji validitas konstruk).

Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis informasi-informasi data kualitatif yang berupa koreksi, kritik, dan saran dari para ahli, guru dan siswa. Kemudian dari hasil analisis data kualitatif ini akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi produk.

2. Analisis data kuantitatif

a. Analisis Validasi angket

Analisis validasi ini digunakan untuk mengukur kelayakan media kartu kuartet dengan menggunakan kriteria skala *likert*, sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria kelayakan media

Kriteria	Skala
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh S. Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut.

Tabel 2. Konversi kualitatif

Skala	Interval Skor	Kategori
5	$X > Xi + 1,8 SBi$	Sangat baik
4	$Xi + 0,6 SBi < X \leq Xi + 1,8 SBi$	Baik
3	$Xi - 0,6 SBi < X \leq Xi + 0,6 SBi$	Cukup
2	$Xi - 1,8 SBi < X \leq Xi - 0,6 SBi$	Kurang baik
1	$X \leq Xi - 1,8 SBi$	Tidak baik

Berdasarkan rumus konversi diatas, maka diperoleh konversi data kuantitatif ke kualitatif sesuai dengan skala yang sudah ditentukan diatas. Data ini menjadi pedoman penilaian kelayakan materi dan media kartu kuartet, sebagai berikut.

Tabel 13. Pedoman Kelayakan Media

Skor	Rentang	Kriteria	Kategori
5	$X > 4,08$	Sangat baik	Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik	
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup	
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang baik	Tidak layak
1	$X \leq 1,92$	Tidak baik	

- b. Analisis Validasi Prestasi Belajar
- Analisis validasi prestasi belajar siswa diperoleh penelitian melalui perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk menghitung nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Untuk menghitung presentase siswa yang tuntas maka digunakan rumus, sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase ketuntasan} \\ = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \end{aligned}$$

Sedangkan untuk mengetahui meningkatnya prestasi belajar siswa apabila presentase *posttest* > presentase *pretest*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)
- Pengumpulan data untuk menganalisis masalah dan kebutuhan dilakukan melalui observasi kegiatan

belajar mengajar, observasi kelas, dan wawancara dengan guru dan siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dapat dianalisis bahwa masalah yang ada mengenai rendahnya prestasi belajar sejarah. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan ketidaktertarikan siswa pada mata pelajaran sejarah. Media yang digunakan guru dalam penyampaian materi kurang inovatif, untuk menumbuhkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran sejarah. Dari analisis masalah diatas, dapat dianalisis kebutuhan untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berupa kartu kuartet.

2. *Planning* (Perencanaan)

Berikut merupakan rincian dari perencanaan, sebagai berikut.

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media kartu kuartet adalah mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Materi

Materi pada media kartu kuartet ini pada kompetensi dasar 3.8 dan 4.8 tentang kerajaan-kerajaan Islam di Jawa. Rumusan butir

materi tersebut antara lain: berdirinya kerajaan, perkembangan kehidupan masyarakat, masa kejayaan, kemunduran kerajaan, peninggalan - peninggalan kerajaan serta bukti peninggalan kerajaan yang masih ada hingga saat ini.

c. Rancangan desain kartu kuartet

Berikut merupakan rancangan media kartu kuartet: kartu kuartet terdiri dari 4 bagian (kategori, poin, gambar, petunjuk). Kartu kuartet ini dilengkapi dengan buku panduan dan kuartet dikemas dalam kardus.

Aplikasi yang digunakan untuk membuat media ini adalah dengan aplikasi *Photoshop CS4* dan *Microsoft Office Publisher 2007*.

d. Instrumen penilaian kelayakan media dan materi

Adapun instrumen yang dibuat berupa angket dan soal tes (*pretest* dan *posttest*). Angket digunakan untuk memvalidasi kelayakan media oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Sedangkan untuk soal tes digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media

kartu kuartet. Sebelum instrumen digunakan, peneliti melakukan validasi instrumen penelitian kepada ahli instrumen.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Bentuk Awal Produk)

a. Desain Awal Produk

Desain media kartu kuartet yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, sebagai berikut.

- 1) Kategori. Kartu kuartet terdiri dari 8 kategori. Setiap kategori terdiri dari empat poin.
- 2) Poin. Poin merupakan pokok bahasan dari kategori, terdapat 4 pokok bahasan.
- 3) Gambar. Gambar sesuai dengan kategori/poin/petunjuk yang berfungsi mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Petunjuk. Petunjuk merupakan bagian penting dalam kartu ini, petunjuk berisi materi dari setiap pokok bahasan pada poin.
- 5) Buku panduan. Buku panduan berisi nama media, nama peneliti, pengertian media kartu kuartet, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran,

keterangan dari bagian-bagian kartu, dan aturan main.

- 6) Kemasan Kartu. Media kartu kuartet di kemas dalam sebuah kardus kecil.

b. Pengembangan Produk

Kartu kuartet dicetak menggunakan jenis kertas *ivory* laminasi 260gr dengan ukuran 15cm x 11cm.



Gambar 1. Muka Kartu Kuartet



Gambar 2. Belakang Kartu Kuartet

Buku panduan dicetak seperti *leaflet* menggunakan jenis kertas *art paper* 150gr dengan ukuran 15cm x 33cm, kemudian kertas dilipat menjadi dua.



Gambar 3. Buku Panduan Kemasan dicetak menggunakan jenis kertas *ivory* 310gr dan dibuat jaring-jaring balok dengan ukuran 15cm x 11cm x 2cm.



Gambar 4. Kemasan kartu (depan-belakang)

c. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

1) Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Alifi Nur Prasetyo Nugroho, M.Pd dan diperoleh

skor 96 dengan rata-rata 4.8 termasuk dalam kriteria “**sangat baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

2) Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Nur Rokhman, M.Pd dan diperoleh jumlah skor 40 dengan rata-rata 4 yang termasuk dalam kriteria “**baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Lapangan Awal)

Pada uji lapangan awal guru dan siswa menilai kelayakan media kartu kuartet dengan mengisi angket.

a. Guru Mata Pelajaran

Guru Mata pelajaran Sejarah SMK Muhammadiyah 1 Borobudur yaitu Ibu Mutia Radyartati, S.Psi dan Bapak Achmad Khoirul Fata, S.Pd. diperoleh jumlah skor 141 dengan rata-rata 4,7 yang termasuk dalam kriteria “**sangat baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

b. Siswa Kelas X

Dari data penilaian siswa kelas X, diperoleh jumlah skor 1048 dengan rata-rata 3.88 yang termasuk dalam kriteria “**baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti mempertimbangkan masukan dan saran dari guru dan siswa untuk memperbaiki produk. Perbaikan yang dilakukan adalah perbaikan kalimat petunjuk agar lebih mudah di mengerti dan dipahami oleh siswa.

6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Pada langkah ini, peneliti melakukan uji coba produk pada kelas X Tata Busana (TB) dengan jumlah 33 siswa. Nilai rata rata *pretest* 42.24 meningkat menjadi 76.09 pada rata-rata nilai *posttest*. Nilai *posttest* sudah melebihi nilai KKM mata pelajaran sejarah yaitu 75.

b. Ahli materi

Validasi ahli materi diperoleh jumlah skor 40 dengan rata-rata 4 yang termasuk dalam kriteria “**baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

c. Guru Mata Pelajaran

Guru Mata pelajaran Sejarah SMK Muhammadiyah 1 Borobudur di peroleh jumlah skor 141 dengan rata-rata 4,7 yang termasuk dalam kriteria “**sangat baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

d. Siswa Kelas X

Dari data penilaian siswa kelas X, diperoleh jumlah skor 1048 dengan rata-rata 3.88 yang termasuk dalam kriteria “**baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Media

Kartu Kuartet

Media Kartu Kuartet materi kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dikembangkan dengan menggunakan metode R&D model pengembangan Borg and Gall dengan 6 dari 10 langkah penelitian.

2. Kelayakan Media Kartu Kuartet

a. Ahli Media

Validasi ahli media diperoleh skor 96 dengan rata-rata 4.8 termasuk dalam kriteria “**sangat baik**” dan masuk dalam kategori “**layak**”.

3. Efektivitas Media Kartu Kuartet

Uji coba produk pada kelas X Tata Busana (TB) dengan jumlah 33 siswa. Nilai rata rata *pretest* 42.24 meningkat menjadi 76.09 pada rata-rata nilai *posttest*. Nilai *posttest* sudah melebihi nilai KKM mata pelajaran sejarah yaitu 75.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian dan pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa kartu kuartet dengan materi kerajaan-kerajaan Islam di Jawa. Pengembangan media kartu kuartet ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) model penelitian Borg and Gall dengan menggunakan 6 dari 10 langkah penelitian.
2. Uji kelayakan yang didapatkan pada pengembangan ini adalah skor 4.8 oleh ahli media dengan kriteria sangat baik kategori layak dan skor 4 oleh ahli materi dengan kriteria baik kategori layak. Sedangkan hasil uji lapangan awal dari guru mendapat skor 4.7 dengan kriteria sangat baik kategori layak dan hasil dari 18 siswa mendapatkan rata rata skor 3.88 dengan kriteria baik kategori layak.
3. Penggunaan media kartu kuartet pada proses pembelajaran didapatkan prestasi belajar siswa yang meningkat dengan rata rata nilai *pretest* 42.24 menjadi rata-rata nilai *posttest* 76.09. Dari hasil pengembangan yang dilakukan media kartu kuartet dapat dinyatakan efektif.

Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian diatas, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Media kartu kuartet ini dapat dikembangkan lagi dengan cakupan materi yang lebih luas atau dapat dikembangkan edisi daerah-daerah di nusantara.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas atau penelitian kuantitatif eksperimen agar dapat diketahui keefektifan penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Ebta Setiawan. 2012-2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Hak Cipta Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud (Bahasa). <http://kbbi.web.id>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2018 pukul 20.00 WIB.
- Eko Putro Widoyoko. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hessy Trishandiani. 2018. *Inovasi dan Kreativitas, Tuntutan Utama Pendidikan Zaman Now*. <https://news.okezone.com/read/2018/04/10/1/1884615/inovasi-dan-kreativitas-tuntutan-utama->

[pendidikan-zaman-now](#). Diakses pada tanggal 20 April 2018.

Medith Gall Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg. 1983. *Educational Research: An Introduction, 4th Edition*. United States of America.

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

_____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and*

Development/ R&D). Bandung: Alfabeta.

Zulfikar dan Laelah Azizah. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Volume 1 Nomor 2. Agustus 2017. Hlm. 156-166.

Dosen Pembimbing,



Dr. Aman, M.Pd

NIP. 19741015200312 1 001

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Reviewer,



M. Nur Rokhman, M.Pd

NIP. 19660822 199203 1 002

