

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET MATA PELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN MANUSIA PADA MASA PRA AKSARA KELAS VII

DEVELOPMENT OF QUARTET CARD LEARNING MEDIA IN HUMAN LIFE MATERIALS IN HUMAN LIFE IN PRE-LICITY CLASS VII

Latif Muhammad Faizal¹, Sudrajat²

Departemen Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: latifmuhammad.2019@student.uny.ac.id¹, sudrajat@uny.ac.id²

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengembangan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara, 2) Menguji kelayakan produk, 3) menguji efektivitas produk untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah ahli materi dan ahli media. Produk dinilai oleh guru IPS dan diujicobakan kepada 30 siswa kelas VII SMPN 2 Piyungan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket dan teknik analisisnya dengan analisis deskriptif. Untuk menguji efektivitas produk dengan Uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan media kartu kuartet layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS berdasarkan hasil validasi ahli materi (90%), ahli media (88%). Hasil penilaian guru IPS (98%), dan respons dari siswa (91,1%) dengan semua hasil mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil Uji Wilcoxon bernilai Sig 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Kartu kuartet, kehidupan manusia pra aksara, media pembelajaran

Abstract

The aims of this study were to find out: 1) Development of pre-literate human life quartet card media, 2) Test the feasibility of the product, 3) Test the effectiveness of the product to improve student learning outcomes. This research is a development research that refers to the ADDIE model with five stages, namely analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The research subjects are material experts and media experts. The product was assessed by the social studies teacher and tested on 30 class VII students of SMPN 2 Piyungan. Data collection techniques using questionnaire techniques and analysis techniques with descriptive analysis. To test product effectiveness with the Wilcoxon Test. The results showed that the quartet card media was suitable for use as a medium in social studies learning based on the validation results of material experts (90%), media experts (88%). The results of the social studies teacher's assessment (98%), and the responses from students (91.1%) with all results getting very decent criteria. The results of the Wilcoxon test have a value of Sig 0.000 < 0.05, so it can be concluded that there is an effect of using quartet card media to improve student learning outcomes.

Keywords: learning media, pre-literate human life, quartet cards

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama bagi pembentukan peradaban dan kebudayaan manusia pada suatu bangsa. Sudah semestinya pelaksanaan proses pendidikan harus mampu mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Pendidikan melalui proses pembelajaran bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengembangkan diri secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk individu dan

masyarakat, karena melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatasi berbagai tantangan dan tuntutan kehidupan.

Pendidikan pada dasarnya diselenggarakan dalam bentuk proses belajar mengajar, yang melibatkan guru dan siswa, dengan tujuan bersama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling penting. Artinya berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat

tergantung pada bagaimana siswa sebagai peserta didik mengalami proses belajar mengajar, yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik (Andrianto, 2011). Proses pembelajaran merupakan proses di mana informasi dan materi pembelajaran disampaikan oleh guru kepada siswa melalui berbagai alat atau media. Proses ini dapat dilakukan dengan cara verbal maupun non-verbal untuk memastikan bahwa siswa menerima informasi atau pesan dengan baik. Meskipun demikian yang terjadi pada pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena guru lebih aktif daripada siswa (Jacobsen, 2009). Kelemahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru yaitu siswa kurang inisiatif untuk aktif dalam pembelajaran mereka, hal ini membuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran kurang ideal.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman nyata, mendorong partisipasi aktif siswa, dan memberikan umpan balik secara teratur (Nuryani & Fitria, 2020). Di dalam pembelajaran guru dapat memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif, mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, dan mendorong penerapan praktis dari konsep yang dipelajari. Secara umum pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan kedua belah pihak guru dan siswa mengacu pada konsep pembelajaran yang kolaboratif, di mana guru dan siswa bekerja sama untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan saling mendukung. Konsep ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi dalam satu arah, tetapi merupakan sebuah proses interaktif antara guru dan siswa.

Untuk menunjang pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa, perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep atau materi yang dipelajari dengan lebih

mudah, karena dapat menampilkan gambar, grafik, atau video yang memperjelas penjelasan yang disampaikan oleh guru (Sugiyono, 2019).

Guru dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif dengan menggunakan media, sehingga siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, terutama jika materi tersebut sulit disampaikan hanya dengan lisan. Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, termasuk mengembangkan media pembelajaran sendiri, mengunduh atau mendownload dari internet, membeli media yang sudah tersedia di pasaran, dan lain sebagainya. Penting untuk dicatat bahwa kompetensi guru yang selaras dengan perkembangan zaman akan berpengaruh pada keberhasilan komunikasi dalam proses pembelajaran. Meskipun keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran merupakan faktor penting, hal ini tidak harus menjadi keharusan dalam pelaksanaan pembelajaran (Aisyah & Sudrajat, 2019).

Pembelajaran yang memerlukan media pembantu salah satunya adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan mata pelajaran di SMP yang fokus pada pemahaman dan pengaplikasian konsep-konsep sosial, politik, ekonomi, dan geografi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman yang mendalam kepada siswa tentang masyarakat dan kehidupan sosial melalui materi sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Materi pembelajaran IPS mencakup beragam topik yang luas dan kompleks, sehingga tidak cukup hanya dengan ceramah dari seorang guru untuk membuat siswa benar-benar memahami. Oleh karena itu, diperlukan suatu perantara yang memiliki makna dalam pembelajaran, yang dapat memvisualisasikan materi dengan cara konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan tidak terjebak dalam verbalisme. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS (Aisyah & Sudrajat, 2019).

Namun, pada saat ini terdapat kendala

yang terjadi dalam pembelajaran IPS di SMP, Kendala tersebut dapat berasal dari beberapa faktor. Yang pertama yaitu dari guru yang mengajar. Guru IPS mengalami tantangan dalam tiga aspek pembelajaran, yaitu perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Saat merencanakan pembelajaran, guru menghadapi masalah seperti kesulitan dalam menggabungkan materi, kekurangan panduan, kesulitan menentukan topik atau tema, kesulitan menjelaskan kompetensi dasar (KD), dan sulit mengalokasikan waktu untuk menyusun media, perangkat, serta kegiatan pembelajaran. Dalam tahap implementasi, guru juga menghadapi masalah seperti siswa yang belum siap mengikuti pembelajaran IPS, kurang pemahaman guru tentang materi IPS secara menyeluruh karena latar belakang pendidikan yang terlalu terfokus, keterbatasan waktu, dan kesulitan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, dalam evaluasi pembelajaran, guru menghadapi kendala dalam menyusun alat penilaian (Asarina, 2014).

Dalam pembelajaran IPS, beberapa permasalahan juga dapat diidentifikasi dari siswa yaitu perilaku siswa yang mengganggu. Perilaku siswa yang mengganggu meliputi berkeliraran dan bermain selama pembelajaran, sulit diatur, tidak menyelesaikan tugas, mengganggu kelas, tidak fokus, mengantuk, dan berbicara saat pelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kurangnya motivasi belajar oleh siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS, ditambah lagi kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran oleh guru, karena lebih sering mengandalkan media yang sama (Zidni & Rahmawati, 2019). Faktor lainnya adalah lingkungan sosial dan budaya, yang dapat mempengaruhi pembelajaran IPS di SMP, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS juga dapat menjadi kendala bagi siswa yang belum terbiasa dengan teknologi (Wijayanti & Fitriyani, 2020). Beberapa faktor tersebutlah yang mengurangi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS yang mengakibatkan prestasi belajar siswa relatif rendah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Piyungan terkait mata pelajaran IPS, siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dianggap

membosankan karena materi yang harus dipelajari banyak dan dalam penyampaian materi tersebut, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan *teksbook*, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam dan memperhatikan. Guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara variatif dalam pembelajaran IPS. Umumnya, media yang sering digunakan oleh guru adalah buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket sebagai sarana pendukung proses pembelajaran (Supardi et al., 2015). Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran IPS masih terbilang kurang dan hasil belajar siswa relatif rendah. Kendala lain yang dihadapi oleh guru yaitu keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, karena keterbatasan waktu dan pengetahuan tentang teknologi sehingga, guru lebih memilih menggunakan buku dalam mengajar.

Dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa materi pembelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi, namun salah satu materi yang sulit untuk dipahami atau dihafalkan oleh siswa kelas VII SMPN 2 Piyungan yaitu materi tentang sejarah, lebih tepatnya pada materi kehidupan manusia pada masa pra aksara. Banyaknya materi yang harus dihafal dan runtutan peristiwa sejarah yang harus dipahami membuat siswa merasa kesulitan untuk mengingat banyak materi sejarah. Dalam materi sejarah juga menggunakan bahasa-bahasa asing yang membuat siswa kesulitan untuk memahaminya. Namun kondisi tersebut dapat di atasi dengan guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS juga dapat dilakukan secara menarik dan tidak terkesan membosankan bagi siswa apabila guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat dalam memberikan materi-materi pembelajaran IPS tersebut. Sehingga anggapan siswa terhadap mata pelajaran IPS yang merupakan mata pelajaran hafalan belaka dan membosankan tidak lagi demikian. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, program pengajaran yang direncanakan akan menjadi lebih baik, serta proses pembelajaran pun akan berjalan dengan terarah, teratur, sistematis, serta menyenangkan bagi siswa.

Untuk mengatasi kendala yang terjadi pada mata pelajaran IPS di SMP, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan konsep yang lebih menarik dan dapat mengkonkretkan berbagai materi seperti mata pelajaran IPS, yaitu dengan menggunakan media permainan kartu. Terdapat berbagai jenis kartu yang tersedia sebagai media pembelajaran, seperti kartu huruf, gambar, kata, atau kombinasi gambar dan kata-kata yang dimainkan dengan cara yang berbeda-beda. Permainan kartu dapat menarik minat siswa dan memperkuat ketertarikan mereka dalam proses pembelajaran.

Sebagai permainan yang memerlukan lebih dari dua orang, permainan kartu dapat membangun interaksi sosial di antara para pemainnya. Sistematis permainan kartu bersifat kompetitif, sehingga para pemain bersaing untuk mengumpulkan poin demi meraih hasil terbaik. Kartu bergambar dengan kombinasi kata-kata dapat menjadi alternatif media yang membantu siswa dalam memahami pesan yang disampaikan. Gambar yang terdapat pada kartu dapat menjadi simbol pengingat dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama bagi materi yang dianggap sulit. Keterangan dalam bentuk kata-kata biasanya disertakan di bawah gambar pada kartu tersebut.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah kartu kuartet dengan mengambil materi tentang kehidupan manusia pada masa pra aksara. Media Kartu kuartet merupakan jenis kartu kombinasi yang memuat gambar dan kata-kata keterangan, yang bisa terletak di atas atau di bawah gambar. Kartu tersebut bisa menjadi sarana untuk membantu siswa memahami materi kehidupan manusia pada masa pra aksara. Salah satu kelebihan media kartu kuartet adalah variasi gambar yang beragam, interaksi sosial, serta jenis tulisan yang menarik pada kartu, sehingga siswa dapat merasa tertarik dalam mempelajari materi. Adapun interaksi sosial yang terjadi dalam permainan kartu kuartet melibatkan interaksi antara guru dan siswa, maupun antara siswa satu dengan yang lain. Guru bertindak sebagai pendamping dan fasilitator dalam pembelajaran, serta dapat memberikan bantuan ketika terjadi kesulitan dalam memahami materi.

Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet sebagai salah satu cara untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga harapannya dengan dikembangkannya media kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian terdahulu menyatakan bahwa kartu kuartet mampu meningkatkan motivasi minat siswa terhadap media kartu kuartet sebesar 98% dengan kriteria sangat baik, kemudian pada hasil belajar siswa, kelas yang tidak menggunakan dan menggunakan media kartu kuartet menunjukkan perbedaan hasil belajar menjadi lebih meningkat dilihat dari rata-rata post tes kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu $69,4 < 83$, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas yaitu tidak menggunakan dan menggunakan media kartu kuartet (Izza, 2018). Hal ini diperkuat lagi dengan hasil penelitian Yulia Eka Prasetya & Siti Khabibah (2016) menyatakan bahwa dengan media permainan kartu kuartet segitiga dan segi empat yang dikembangkan menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 96,67%, serta mendapat hasil respons siswa sangat positif sebesar 86,16%.

Dari uraian latar belakang, untuk memecahkan permasalahan belajar pada mata pelajaran IPS, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan melalui media pembelajaran kartu kuartet dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Mata Pelajaran IPS Materi Kehidupan Manusia Pada Masa Pra Aksara Kelas VII”.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu jenis penelitian yang tidak fokus pada pengkajian teori, melainkan bertujuan untuk menciptakan produk baru dan menguji kelayakannya. Jadi secara umum, penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang digunakan model ADDIE oleh Dick and Carry. Hasil adaptasi model tersebut menghasilkan lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan produk), *development* (pengembangan produk), *Implementation* (penerapan produk), dan *evaluation* (evaluasi produk).

B. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media sebagai validator untuk menilai kelayakan media kartu kuartet. Subjek uji coba

yaitu dari penilaian Guru IPS dan penelitian dilakukan kepada 30 siswa kelas VII SMPN 2 Piyungan yang beralamatkan di Jl. Wonosari KM.10, Sitimulyo, Piyungan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian pengembangan dengan menggunakan wawancara, dokumentasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah empat dalam bentuk angket untuk mengumpulkan data yaitu dari ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS dan lembar respons siswa.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui metode angket akan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif, sedangkan data yang bersifat kualitatif dan mengandung pernyataan seperti “sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang” akan dikonversi menjadi data kuantitatif dengan mengelompokkan menjadi lima interval. Pada data kuantitatif berbentuk skor penilaian, skala Likert penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS yaitu SB = 5, B = 4, C = 3, K = 2, SK = 1.

Tabel 1. Skala Likert Penilaian Dosen Ahli, Guru IPS (Sugiyono, 2017).

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Data yang telah diperoleh untuk setiap aspek yang telah dikembangkan dijadikan sebagai indikator dan ditabulasikan serta dianalisis. Skor akhir yang diperoleh kemudian diubah menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif. Proses konversi skor untuk menentukan tingkat kelayakan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran menggunakan kualifikasi penilaian berpedoman pada Skala Likert (Sugiyono, 2015)

Tabel 2. Kualifikasi berdasarkan Skala Likert (Sugiyono, 2015)

Kriteria	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Kurang Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Tidak Layak	0% - 20%

Untuk menguji efektivitas media kartu kuartet maka dilakukan uji hasil pre test dan post test. Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan Uji Normalitas dan Uji Wilcoxon dengan tujuan untuk mengetahui apakah media kartu kuartet efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Peneliti melakukan lima tahapan pada model pengembangan ADDIE diantaranya yaitu, tahap analisis mendapatkan hasil kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran IPS. Pada tahap perancangan media kartu kuartet dibuat dengan *software Adobe Illustrator*. materi yang digunakan dalam kartu yaitu kehidupan manusia pada masa pra aksara kelas VII yang mana nanti akan dibagi menjadi 12 tema dengan masing-masing tema berjumlah 4 kartu. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat desain warna setiap tema berbeda-beda, menambahkan kotak box penyimpanan dan dilengkapi dengan buku panduan yang terdapat barcode. Penerapan dilakukan proses validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media kartu kuartet dan mendapatkan hasil dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Setelah divalidasi media kartu kuartet dinilai oleh guru IPS dan diujicobakan pada 30 siswa kelas VII SMPN 2 Piyungan. Selanjutnya yang terakhir adalah tahap evaluasi dengan memperhatikan dari masukan yang diberikan oleh dosen ahli, guru IPS dan respons siswa.

A. Produk Hasil Pengembangan

1. Desain Kartu Kuartet

Kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara memiliki ukuran panjang 6.5 cm dan lebar 10 cm. Tampilan bagian depan kartu kuartet terdiri dari empat bagian utama yaitu tema, ilustrasi, sub tema dan materi. Pada tampilan depan kartu inilah yang memiliki warna berbeda-beda terdiri dari 12 tema dengan masing-masing tema terdiri dari empat kartu sehingga total satu set kartu terdiri dari 48 kartu. Cover belakang kartu bergambar animasi yang berkaitan dengan manusia pra aksara dilengkapi dengan judul nama kartu yaitu Kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara.

Gambar 1. Tampilan Media Kartu Kuartet Kehidupan Manusia Pra Aksara



2. Kotak Box Kartu Kuartet

Desain kemasan kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara berbentuk balok dengan ukuran 10,2 x 6,8 x 1,9 cm yang didominasi dengan warna biru. Pada tampilan depan kotak box terdapat judul nama media “Kartu Kuartet Kehidupan Manusia Pra Aksara” yang di tulis dengan menggunakan font Berlin Sans FB. Pada samping kotak juga terdapat tulisan materi kehidupan pada masa pra aksara dan di sisi samping lainnya bertuliskan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP/MTs. Selain itu terdapat gambar ilustrasi animasi yang berkaitan dengan manusia pra aksara pada bagian depan kotak kartu kuartet.

Gambar 2. Kotak Box Kartu Kuartet

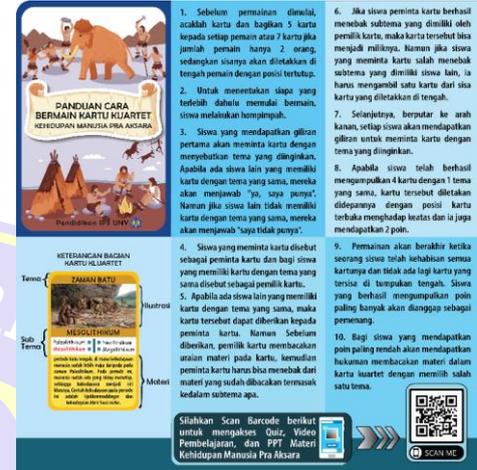


3. Buku Panduan

Dibuatnya buku panduan ini agar pengguna baik itu siswa ataupun guru bisa menggunakan media permainan kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara. Buku dengan ukuran 20 x 19,5 cm yang di dalamnya terdapat beberapa aspek yaitu, cover depan, keterangan bagian kartu kuartet, tata cara untuk menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Pada buku panduan ini terdapat pengembangan produk yang peneliti lakukan yaitu terdapat barcode berisikan Quiz game pembelajaran, Video Pembelajaran, dan materi power point yang berisikan materi tentang kehidupan manusia pra aksara. Barcode ini

dapat diakses oleh siswa maupun guru sebagai media tambahan penunjang pembelajaran mata pelajaran IPS. Selain pada buku panduan, barcode pengembangan ini juga akan dicetak dalam bentuk kartu yang nantinya akan dibagikan kepada siswa. Barcode tersebut dapat diakses melalui link berikut ini: https://linktr.ee/latif_faizall?utm_source=linktree_profile_share

Gambar 3. Buku Panduan Kartu Kuartet



B. Validasi Produk

Validasi produk terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahapan pertama validasi dilakukan oleh ahli materi yang menghasilkan satu kali revisi. Tahapan kedua dilakukan validasi oleh ahli media tanpa adanya revisi. Tahapan terakhir yaitu tahap penilaian oleh guru IPS Kelas VII SMPN 2 Piyungan. Berikut ini merupakan hasil validasi dari para ahli dan penilaian oleh guru IPS kelas VII SMPN 2 Piyungan untuk menilai kelayakan kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara sebagai media pembelajaran IPS:

1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi yang akan menilai kelayakan media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara adalah ketua departemen Pendidikan IPS FISHIPOL UNY yaitu Bapak Dr. Sudrajat., S.Pd., M. Pd. Validasi dari ahli materi lebih menitikberatkan pada penilaian aspek pembelajaran dan materi atau kebenaran isi. Validator ahli materi melakukan satu kali tahapan validasi pada produk dengan revisi. Hasil analisis data validasi ahli materi pada setiap aspek penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kriteria
1	Kelayakan Pembelajaran	26	4,33	Sangat Layak
2	Kelayakan materi atau kebenaran isi	19	4,75	Sangat Layak

Ditahap validasi ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran kartu kuartet pada aspek pembelajaran dan materi atau kebenaran isi dengan total jumlah indikator sebanyak 10 butir, diperoleh total skor sejumlah 45 dengan skor rata-rata sejumlah 4,5 dengan persentase sebesar 90%. Ahli materi memberikan masukan untuk melakukan revisi terhadap produk media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara. Adapun saran dan komentar untuk perbaikan produk dari ahli materi yaitu memperbaiki pada tampilan gambar ilustrasi disesuaikan dengan warna kartu kuartet agar warnanya terlihat kontras. Gambar yang terlalu gelap dapat diterangkan dan ilustrasi berwarna bukan hitam putih dapat diganti dengan yang lebih berwarna. Dari hasil perhitungan data validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet sangat layak digunakan untuk diuji coba kepada siswa. Pada kesimpulan sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, maka media pembelajaran kartu kuartet dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Pada pengembangan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara yang menjadi validator untuk ahli media adalah Dosen Pendidikan IPS FISHIPOL UNY yaitu Bapak Satriyo Wibowo., S.Pd., M.Pd. Validasi dari ahli media akan menilai kelayakan pada aspek desain dan penggunaan bahasa dan kata. Validator ahli media melakukan satu kali tahapan validasi pada produk tanpa adanya revisi. Tahap validasi yang dilakukan oleh validator untuk menilai kelayakan media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara dibagi menjadi dua aspek yaitu, desain dan penggunaan bahasa dan kata dengan jumlah total skor 50 butir. Hasil analisis validasi ahli media pada setiap indikator aspek penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kriteria
1	Desain	26	4,3	Sangat Layak
2	Penggunaan bahasa dan kata	18	4,5	Sangat Layak

Tahap validasi media kartu kuartet oleh ahli media menghasilkan total skor 44 dengan rata-rata skor 4,4 dan persentase sebesar 88% yang termasuk ke dalam kategori sangat Layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, validator juga memberikan kesimpulan penilaian kelayakan media kartu kuartet bahwa produk pengembangan media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara layak digunakan untuk diuji coba kepada siswa tanpa adanya revisi.

3. Data Penilaian Oleh Guru IPS SMP Kelas VII

Pada penelitian pengembangan produk media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara, yang melakukan uji penilaian adalah guru IPS Kelas VII SMPN 2 Piyungan yaitu Bapak Petrus Mujilan ,S.Pd. Hasil penilaian menggunakan angket lembar penilaian dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kriteria
1	Penggunaan	10	5	Sangat Layak
2	Minat terhadap kartu kuartet	4	4	Layak
3	Isi Materi	15	5	Sangat Layak
4	Tingkat kegunaan media	20	5	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 data hasil penilaian oleh Guru IPS SMP Kelas VII dapat diketahui bahwa keempat aspek yaitu, penggunaan, minat terhadap kartu kuartet, isi materi, dan tingkat kegunaan media dengan jumlah total skor 10 butir menghasilkan total skor 49 dengan rata-rata skor 4,9 dan Persentase sebesar 98% yang termasuk ke dalam kategori sangat Layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, Bapak Mujilan juga memberikan masukan kepada peneliti untuk

pengembangan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara agar dalam penggunaannya untuk dapat bisa lebih memperhatikan waktu agar dalam proses pembelajaran semua rangkaian permainan dalam penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Kemudian beliau juga memberikan kesan bahwa kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara sangat menarik perhatian siswa dan perlu dikembangkan lagi. Berdasarkan hasil penilaian oleh Guru IPS Kelas VII SMPN 2 Piyungan, maka produk media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara layak untuk dilakukan uji coba kepada siswa SMPN 2 Piyungan Kelas VII.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk kepada siswa dilakukan pada hari Jumat tanggal 26 Mei 2023 yang berlokasi di SMPN 2 Piyungan. Bapak Petrus Mujilan ,S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Piyungan mengarahkan peneliti untuk melakukan uji coba pada kelas VII B dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Peneliti melakukan uji coba media saat jam mata pelajaran IPS yaitu jam ke 4 - 5 pada pukul 09.20-10.40.

Pengambilan data diawali dengan perkenalan diri, menjelaskan maksud dan tujuan. Setelah perkenalan, peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara. Sebelum menggunakan media kartu kuartet siswa diminta untuk mengerjakan soal pre test. Setelah selesai mengerjakan soal pre test siswa dibagi menjadi 6 kelompok, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok diberikan satu set kartu yang terdiri dari kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara sejumlah 48 kartu, kotak box, buku panduan dan kartu barcode sejumlah 2 kartu.

Siswa diberi waktu 30 menit untuk bermain dan belajar menggunakan media kartu kuartet. Setelah selesai menggunakan media kartu kuartet, siswa diminta untuk mengerjakan soal post test, pengerjaan soal pre test dan post test ini dimaksudkan untuk menilai keefektifan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian di akhir sesi uji coba, mereka diminta untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Berikut adalah data hasil respons siswa dari SMPN 2 Piyungan:

Tabel 6. Hasil Respons Siswa SMPN 2 Piyungan

No.	Aspek Yang Dinilai	Total Skor Σx	Σxi	Kriteria
1	Pembelajaran	822	900	Sangat Layak
2	Media	545	600	Sangat Layak
	Total	1367	1500	Sangat Layak

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 6, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung Persentase dari total jumlah skor yang diperoleh dari setiap indikator.

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

$$P = \frac{1367}{1500} \times 100\%$$

$$P = 91,1\%$$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diketahui bahwa respons dari siswa kelas VII B SMPN 2 Piyungan mengenai media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara yang dikembangkan, dari 30 siswa mendapatkan total skor 1367 dengan Persentase 91,1% dan termasuk ke dalam kriteria kelayakan "Sangat Layak".

D. Analisis Hasil Tes

Pada uji coba penggunaan media pembelajaran kartu kuartet ini peneliti melakukan tes berupa pre test dan post test untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Subyek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII B SMPN 2 Piyungan. Pre-test dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran kartu kuartet, sedangkan post-test dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah data hasil pre-test dan post-test dari siswa kelas VII B.

Tabel 7. Hasil Tes Siswa

No.	Pre Test		Post Test	
	Nilai	F	Nilai	F
1	0-20	4	0-20	0
2	21-40	18	21-40	0
3	41-60	7	41-60	0
4	61 - 80	1	61 - 80	23
5	81 - 100	0	81 - 100	7
Total	1.120	30	2.410	30

Data tabel di atas membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada pre test dan post test. Untuk selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis, namun sebelum dilakukannya uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam uji hipotesis termasuk ke dalam statistik parametrik atau nonparametrik. Uji normalitas menggunakan uji shapiro-wilk dengan menggunakan *software* SPSS versi 22. Dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu jika Signifikansi > 0,05 maka data terdistribusi normal, dan apabila signifikansi < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dengan SPSS 22:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.224	30	.000	.907	30	.013
Post Test	.282	30	.000	.841	30	.000

Berdasarkan tabel 16 hasil uji normalitas data pre test memperoleh probabilitas signifikansi $0,013 < 0,05$ dan post test memperoleh $0,000 < 0,05$. Dari kedua data tersebut menunjukkan bahwa probabilitas signifikansi pre test dan post test lebih kecil daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima, dan H_a ditolak, yang artinya data pre test dan post test tidak terdistribusi normal sehingga termasuk ke dalam statistik non-parametrik. Karena data pre test dan post test termasuk ke dalam statistik non parametrik karena tidak terdistribusi normal maka peneliti melakukan uji coba hipotesis menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon digunakan untuk menganalisis hasil penelitian yang berpasangan dari dua data apakah terdapat perbedaan rata-rata atau tidak. Uji ini merupakan alternatif pengganti Uji Paired Sampel T-test jika data tidak terdistribusi normal. Uji Wilcoxon dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 22, dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut ini data dari hasil uji Wilcoxon:

Tabel 9. Hasil Ranks Uji Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	0 ^c		
	Total	30		

Berdasarkan tabel di atas pada negative Ranks atau selisih (negatif) antara hasil belajar pre test dan post test adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai pre test ke nilai post test. Kemudian pada Positive Ranks atau selisih (positif) antara hasil nilai pre test dan post test, terdapat 30 data positif (N) yang artinya dari ke 30 siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada penilaian post test, mean rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 15.50 sedangkan jumlah ranking positif sebesar 465. Pada kesamaan nilai pre test dan post test atau ties, di tabel tersebut nilai ties menunjukkan angka 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara pre test dan post test.

Tabel 10. Hasil Uji Wilcoxon

	Post Test – Pre Test
Z	-4.835 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil uji wilcoxon pada tabel di atas terlihat bahwa Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dengan hasil post test sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

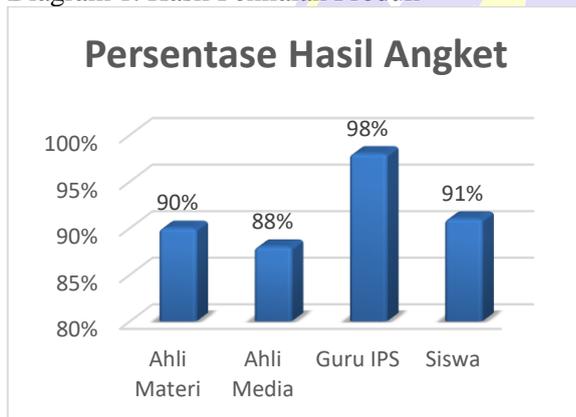
E. Evaluasi Produk

Evaluasi produk merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap Evaluasi bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara yang dirancang untuk siswa kelas VII layak digunakan atau tidak. Pada tahap evaluasi ini dilakukan empat tahap yaitu tahap pertama penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar validasi yang sudah memiliki kriteria penilaian tertentu sehingga menghasilkan penilaian untuk kelayakan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran IPS. Tahapan yang kedua penilaian

dari guru IPS SMPN 2 Piyungan, menggunakan lembar validasi yang sudah memiliki kriteria penilaian tertentu sehingga menghasilkan penilaian untuk kelayakan produk. Tahapan penilaian ketiga adalah penilaian dari siswa dengan menggunakan lembar respons siswa setelah menggunakan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara sehingga akan menghasilkan penilaian untuk kelayakan produk. Dan tahap yang terakhir adalah hasil dari pre test dan post test yang dikerjakan oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kuartet untuk mengetahui apakah media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah produk dilakukan validasi oleh dosen ahli dan guru IPS serta sudah dilakukan uji coba produk kepada siswa sehingga menghasilkan penilaian tentang kelayakan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran IPS, peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai saran untuk pengembangan produk akhir.

Diagram 1. Hasil Penilaian Produk



Peneliti melakukan tahapan analisis menggunakan data dari hasil validasi dosen ahli, guru IPS, respons siswa serta hasil soal pre test dan post test yang dikerjakan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kuartet. Tahapan analisis data dilakukan sebanyak dua tahap yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa masukan, saran dan kritik dari para ahli dan guru untuk dilakukan revisi agar produk lebih baik. Tahap analisis kuantitatif diperoleh dari penilaian dosen ahli, guru, peserta didik dalam berbagai aspek pada lembar validasi yang berbentuk angka dan hasil pre test dan post test guna menguji kelayakan serta keefektifan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara sebagai media pembelajaran IPS Kelas VII SMP.

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Peneliti melakukan lima tahapan pada model pengembangan ADDIE diantaranya yaitu, tahap analisis mendapatkan hasil kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran IPS. Pada tahap perancangan media kartu kuartet dibuat dengan *software Adobe Illustrator*. materi yang digunakan dalam kartu yaitu kehidupan manusia pada masa pra aksara kelas VII yang mana nanti akan dibagi menjadi 12 tema dengan masing-masing tema berjumlah 4 kartu. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat desain warna setiap tema berbeda-beda, menambahkan kotak box penyimpanan dan dilengkapi dengan buku panduan yang terdapat barcode. Penerapan dilakukan proses validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media kartu kuartet dan mendapatkan hasil dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Setelah divalidasi media kartu kuartet dinilai oleh guru IPS dan diujicobakan pada 30 siswa kelas VII SMPN 2 Piyungan. Selanjutnya yang terakhir adalah tahap evaluasi dengan memperhatikan dari masukan yang diberikan oleh dosen ahli, guru IPS dan respons siswa.
2. Penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara yang valid digunakan dalam pembelajaran IPS. Kevalidan ini berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Ditahap validasi ahli materi diperoleh skor Persentase sebesar 90% dengan kategori "sangat layak". Tahap validasi oleh ahli media mendapatkan skor Persentase sebesar 88% yang termasuk ke dalam kategori sangat Layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan produk pengembangan media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji penilaian oleh guru IPS SMP kelas VII dengan mendapatkan skor Persentase sebesar 98% yang termasuk ke

dalam kategori sangat Layak untuk dilakukan uji coba secara langsung kepada siswa. Setelah dilakukan uji coba siswa diminta untuk mengisi angket untuk melihat bagaimana respons siswa. Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap respons siswa kelas VII SMPN 2 Piyungan terhadap media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara yang dikembangkan, ditemukan bahwa media tersebut mendapatkan total skor 1367 dengan Persentase 91,1%. Hasil tersebut termasuk ke dalam kriteria kelayakan "Sangat Layak".

3. Untuk melihat efektivitas media pembelajaran kartu kuartet kehidupan manusia pra aksara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dilakukannya tes berupa pre test dan post test. Hasil dari pre test mendapatkan nilai rata-rata 37.3 sedangkan pada post test mendapatkan nilai rata-rata 80.3. Peneliti melakukan analisis data menggunakan uji wilcoxon. Berdasarkan hasil uji wilcoxon menggunakan *software* SPSS 22 menunjukkan pada tabel ranks terdapat negative Ranks atau selisih (negatif) antara hasil belajar pre test dan post test adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai pre test ke nilai post test. Kemudian pada Positive Ranks atau selisih (positif) antara hasil nilai pre test dan post test, terdapat 30 data positif (N) yang artinya dari ke 30 siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada penilaian post test, mean rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 15.50 sedangkan jumlah ranking positif sebesar 465. Pada kesamaan nilai pre test dan post test atau ties, di tabel tersebut nilai ties menunjukkan angka 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara pre test dan post test. Selanjutnya pada uji wilcoxon mendapatkan hasil Asymp.Sig (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dengan hasil post test sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Untuk pengembangan selanjutnya Pengembangan media pembelajaran yang

berbentuk kartu kuartet dapat dikembangkan lagi dengan mengambil materi dari mata pelajaran IPS yang lainnya, sehingga terdapat tema yang variasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPS yang banyak.

2. Untuk guru

Media kartu kuartet ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS karena sudah tervalidasi layak melalui proses penelitian. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet ini secara lebih kreatif lagi, bisa pada pembagian kelompok, penggunaan maupun metode yang digunakan.

3. Untuk siswa

Dalam penggunaannya siswa dapat menggunakan media kartu kuartet bukan hanya di waktu mata pelajaran IPS saja, namun bisa digunakan ketika jam istirahat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Selain itu pengembangan media kartu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Sudrajat, S. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Ips Smp Di Kota Yogyakarta. *Jipsindo*, 6(2), 146–163. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28401>
- Andrianto, J. (2011). Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika. (*Skripsi*). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Asarina, R. (2014). Studi Eksplorasi Kendala-Kendala Guru dalam Pembelajaran IPS di SMP Wilayah Kecamatan Moyudan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Izza, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Jacobsen. (2009). *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khabibah, S., & Prasetya, Y. E. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 95–101.
- Nuryani, N., & Fitria, R. (2020). Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Kognitif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 157–164.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Widiastuti, & Saliman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual. *Jipsindo*, 2(1).
- Wijayanti, E., & Fitriyani, F. (2020). Kendala Pembelajaran IPS di SMP Negeri Kabupaten Bantul. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 11(2), 154–162.
- Zidni, & Rahmawati, B. . (2019). Identifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS. *Fajar Historia*, 3(1), 1–10.

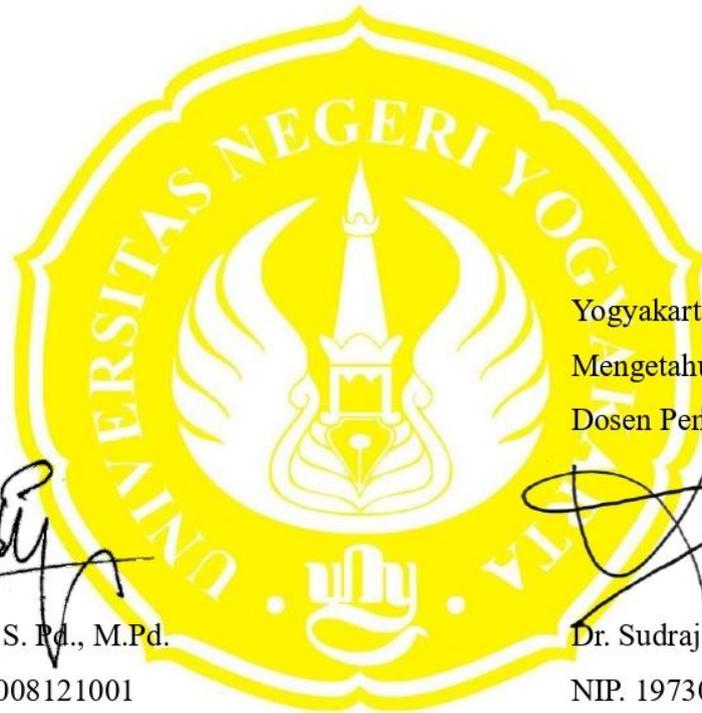
HALAMAN PENGESAHAN JURNAL

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Mata Pelajaran
IPS Materi Kehidupan Manusia Pada Masa Pra Aksara Kelas VII

Nama Mahasiswa : Latif Muhammad Faizal

NIM : 19416241035

Departemen : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Yogyakarta, 1 Agustus 2023

Mengetahui.

Dosen Pembimbing

Reviewer

Satriyo Wibowo, S. Pd., M.Pd.

NIP. 197412192008121001

Dr. Sudrajat, S. Pd., M.Pd.

NIP. 197305242006041002