

# **SKRIPSI**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF  
SD NEGERI GUNUNG SARI 1 KOTA MAKASSAR**

***THE EFFECT OF USING QUARTET CARDS LEARNING MEDIA ON THE  
LEARNING OUTCOMES 4<sup>th</sup> GRADE STUDENT IN SOCIAL SCIENCE  
LEARNING UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1  
KOTA MAKASSAR***

**AYU PRATIWI**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2023**



## **SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF  
SD NEGERI GUNUNG SARI 1 KOTA MAKASSAR**

*Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu  
Pendidikan Universitas Negeri Makassar untuk memenuhi salah satu  
syarat memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu)*

**AYU PRATIWI  
1847441004**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2023**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222  
Laman: [www.unm.ac.id/pgsdfipunm](http://www.unm.ac.id/pgsdfipunm) - e-Mail: [pgsd\\_unm@unm.ac.id](mailto:pgsd_unm@unm.ac.id)

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Naskah Skripsi dengan Judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.**

Atas nama:

Nama : Ayu Pratiwi  
NIM : 1847441004  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, serta diadakan ujian skripsi pada hari Senin, 19 Juni 2023 maka dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 27 Juli 2023

Pembimbing I

Nurhaedah, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19780320 200501 2 002

Pembimbing II

Dr. Muhammad Irfan, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19800805 200501 1 002

Disahkan Oleh:  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNM



Drs. Latri S.Pd., M.Pd  
NIP. 19620310 198703 1 002

## PENGESAHAN SKRIPSI

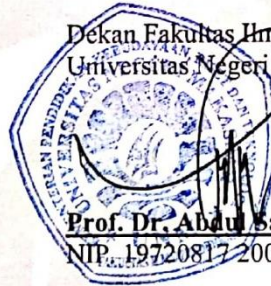
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama/ NIM : Ayu Pratiwi/1847441004  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar  
Nomor SK : 1253/UN36.4/LT/2022

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Senin, 19 Juni 2023 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar



Prof. Dr. Abdul Saman, S. Pd., M. Si., Kons  
NIP. 19720817 200212 1 001

### Panitia Ujian

- |                  |                                   |         |
|------------------|-----------------------------------|---------|
| 1. Ketua         | : Dr. Mustafa, M.Si               | (.....) |
| 2. Sekretaris    | : Drs. Latri, S.Pd., M.Pd         | (.....) |
| 3. Pembimbing I  | : Nurhaedah, S.Pd., M.Pd          | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dr. Muhammad Irfan, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| 5. Penguji I     | : Hikmawati Usman, S.Pd., M.Pd    | (.....) |
| 6. Penguji II    | : Hotimah, S.Pd,Si., M.Pd         | (.....) |

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Yang membuat pernyataan,



Nama : Ayu Pratiwi

NIM : 1847441004

Tanggal : 16 Juni 2023

## PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Makassar, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Pratiwi  
NIM : 1847441004  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Makassar **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalt-Free Right*)** skripsi saya yang berjudul:

**“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Negeri Makassar berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta, serta tidak dikomersialisasikan. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Makassar  
Pada Tanggal : 27 Juli 2023

Yang Menyatakan,



**Ayu Pratiwi**

Menyetujui,

Pembimbing I



**Nurhaedah, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19780320 200501 2 002

Pembimbing II



**Dr. Muhammad Irfan, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19800805 200501 1 002

## **MOTO**

Apapun yang menjadi takdirmu akan mencari jalan untuk menemukanmu.

– Ali bin Abi Thalib

*Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah.  
Rasa bangga dan kerendahan hati kuperuntukkan karya ini kepada  
Almamater yang kubanggakan, dunia pendidikan, bangsa dan agamaku,  
Ayahanda Halimuddin, dan Ibunda Noniati atas kasih sayang, kesabaran,  
pengorbanan, serta doa yang selalu mengiringi langkahku, semoga  
Allah SWT membalas kebaikan dan memberikan Rahmat  
serta karunia-Nya kepada kita semua.*

## ABSTRAK

**Ayu Pratiwi, 2023.** *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Nurhaedah dan Muhammad Irfan)*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam muatan pembelajaran IPS, gambaran hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS, dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Gunung Sari I Kota Makassar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experiment* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar. Sampel dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas IVA dan 22 siswa kelas IVB yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data analisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet yaitu pada pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Hasil analisis inferensial diperoleh  $P = 0,000$  lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  dengan menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Didukung dengan nilai rata-rata hasil *posttest* siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa: (1) proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sangat baik. (2) hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, (3) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran kartu kuartet, hasil belajar, IPS.*



## ABSTRACT

**Ayu Pratiwi, 2023.** *The Effect of Using Quartet Cards Learning Media on the Learning Outcomes 4<sup>th</sup> Grade Student in Social Science Learning UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.* Department of Primary School Teacher Education, Faculty of Education. State University of Makassar (Supervised by Nurhaedah, and Muhammad Irfan).

This study aims to determine the description of the use of quartet cards learning media in the content of social studies learning, description of student learning outcomes, and determine the effect of the use of quartet cards learning media on the learning outcomes fourth-grade student in social science learning SD Negeri Gunung Sari 1 Kota makassar. This research is included in experimental research with a quantitative approach. The research design used in this study is Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group Design type. The population in this study was all students of Class IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar City. The samples in this study were 24 students of class IVA and 22 students of class chosen with purposive sampling techniques. The data in this study were collected using the observation sheet of implementation of the use of learning media, learning outcomes tests, and documentation. Analysis data uses descriptive and inferential analysis. The results of descriptive analysis show that the percentage of the implementation of the learning process using quartet card learning media is at the first meeting with a good category and the second meeting with a very good category. The results of inferential analysis obtained  $p = 0,000$  smaller than  $\alpha = 0.05$  using the independent sample t-test indicating the difference in posttest results between the experimental group and the control group. This shows that an increase in student learning outcomes in the experimental group is better over the control group. Supported by the average value of student posttest results in the experimental group higher than in the control group. So it can be concluded that: (1) The learning process using quartet cards learning media is very good. (2) The test results show an increase in student learning outcomes in learning, (3) there is a significant influence on the use of quartet cards learning media on the learning outcomes fourth-grade student in social science learning SD Negeri Gunung Sari 1 Kota makassar.

**Keywords:** *Quartet Cards Media, Learning Outcomes, Social Science Learning*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar”*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan dan Saran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar berjalan sangat baik, terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih kepada Nurhaedah, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I, Dr. Muhammad Irfan S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II, telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis juga berterima kasih kepada Hikmawati Usman, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I dan Hotimah, S.Pd.Si., M.Pd. selaku Penguji II. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar dan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Makassar.
2. Prof. Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons. Selaku Dekan FIP UNM, Dr. Mustafa, M.Si, selaku Wakil Dekan I FIP UNM, Dr. H. Ansar, M.Si. selaku Wakil Dekan II FIP UNM, Dr. Suardi, M.Pd selaku Wakil Dekan III FIP UNM, dan Dr. Muhammad Irfan, M.Pd. selaku Wakil Dekan IV FIP UNM atas segala kebijakan, pelayanan di bidang akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
3. Drs. Latri, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Hamzah Pagarra, S.Kom., M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memfasilitasi selama proses penyelesaian studi.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membagikan ilmunya kepada penulis selama proses perkuliahan.
5. Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan atas segala layanan administrasi dan kemahasiswaan sehingga proses perkuliahan dan penyusunan skripsi dapat berjalan sebagaimana mestinya.
6. Idrus, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah, Irfan, S.Pd selaku wali kelas IVA, Suci Yulianty, S.Pd selaku wali kelas IV B, serta seluruh Guru dan Staf UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kecamatan Rappocini, Kota Makassar yang telah memfasilitasi dan membantu selama proses penelitian.

7. Sahabat terbaik Nurilmi Handayani Sadjirah, S.Pd, Andi Mirna Alfiyanti, S.Pd, dan Citra Mulyati, serta seluruh teman seperjuangan PGSD angkatan 2018 khususnya di kelas BC7.1 yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu, yang telah menemani dan menyemangati penulis untuk segera menyelesaikan studi ini.
8. Sahabat Komlab utamanya Komlab18 yang telah banyak membantu selama pengurusan berkas administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Atas segala bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak dapat membalasnya dengan apapun selain memanjatkan doa kepada Allah SWT semoga senantiasa diberikan kepadanya pahala yang berlipatganda atas segala kebaikan hatinya membantu penulis. Penulis juga sangat mengharapkan ide-ide dari para pembaca yang berguna untuk kesempurnaan tulisan ini. Semoga dapat menambah informasi dan bermanfaat bagi kita semua.

Makassar, 16 Juni 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ayu Pratiwi', with a stylized flourish at the end.

Ayu Pratiwi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	<b>vi</b>
<b>MOTO</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis Penelitian	25
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian	26
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Desain Penelitian	26
D. Populasi dan Sampel	27
E. Definisi Operasional Variabel	29
F. Instrumen dan Perangkat Penelitian	30
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Teknik Analisis Data	36
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	53
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Manfaat Media Pembelajaran bagi Guru-Siswa	10
3.1	Rancangan Desain Penelitian	27
3.2	Jumlah Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2022/2023	28
3.3	Kategori Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran	31
3.4	Hasil Validasi Lembar Observasi	31
3.5	Penskoran Jawaban Tes Pilihan Ganda	32
3.6	Kategori Hasil Belajar Siswa	32
3.7	Hasil Validasi Instrumen Tes	33
3.8	Hasil Validasi Instrumen RPP	34
3.9	Hasil Validasi LKPD	34
3.10	Hasil Validasi Media Pembelajaran	34
4.1	Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet <i>Treatment</i> Pertemuan I dan II	42
4.2	Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol	45
4.3	Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Pretest</i> Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol	46
4.4	Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol	47
4.5	Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Posttest</i> Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol	47
4.6	Hasil Uji Normalitas	50
4.7	Hasil Uji Homogenitas	50
4.8	Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> antara <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	51
4.9	Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> antara <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	52

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Kerangka Pikir Penelitian	25
4.1	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	48

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran A</b>	<b>Persuratan</b>	66
A.1	Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	66
A.2	Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan	67
A.3	Surat Izin Penelitian dari Pemerintahan Sul-Sel	68
A.4	Surat Izin Penelitian dari Walikota Makassar	69
A.5	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar	70
A.6	Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	71
A.7	Surat Keterangan Validasi Instrumen	72
<b>Lampiran B</b>	<b>Perangkat dan Instrumen Penelitian</b>	73
B.1	RPP Kelompok Eksperimen	73
B.2	RPP Kelompok Kontrol	83
B.3	LKPD Pertemuan I	93
B.4	LKPD Pertemuan II	95
B.5	Lembar Hasil Observasi Pertemuan I	97
B.6	Lembar Hasil Observasi Pertemuan II	99
B.7	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
B.8	Lembar Soal Tes	103
B.9	Lembar Hasil Validasi Observasi	113
B.10	Lembar Hasil Validasi RPP	115
B.11	Lembar Hasil Validasi LKPD	118
B.12	Lembar Hasil Validasi Instrumen Tes	120
B.13	Lembar Hasil Validasi Media Kartu Kuartet	122
<b>Lampiran C</b>	<b>Data dan Analisis Hasil Penelitian</b>	124
C.1	Daftar Nilai Hasil Tes Siswa Kelompok Eksperimen	124
C.2	Daftar Nilai Hasil Tes Siswa Kelompok Kontrol	125
C.3	Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	126
C.4	Hasil Analisis Uji Normalitas	126
C.5	Hasil Analisis Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	127
C.6	Hasil Analisis Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	127
C.7	Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> (Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol)	128
C.8	Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> (Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol)	129
<b>Lampiran D</b>	<b>Dokumentasi Penelitian</b>	130
<b>Lampiran E</b>	<b>Riwayat Hidup</b>	145



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kualitas pendidikan bergantung kepada proses pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Berbagai macam kreatifitas dan modifikasi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Demi mewujudkan hal tersebut tentunya diperlukan formulasi pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas guru/pengajar, karena guru memiliki peranan yang sangat penting. Pendidikan juga bertujuan untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa yang akan datang (Puspitasari & Murda, 2018; Safitri et al., 2018).

Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang berbunyi proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Nurfaizah et al., 2022). Oleh karena itu, salah satu muatan pembelajaran yang penting adalah IPS. Pembelajaran IPS masuk ke dalam kurikulum sekolah yang memiliki kaitan yang sangat erat dengan peran manusia di lingkungan masyarakat (Meldina et al., 2020; Puspitasari & Murda, 2018; Wibowo, 2020).

Pembelajaran IPS mengajarkan tentang kehidupan bermasyarakat serta bagaimana cara bersosialisasi di lingkungan sekitar (Mahardani & Rachmadyanti, 2018). Siswa bersosialisasi dengan lingkungan terdekat yaitu keluarga dan lingkungan masyarakat. Hal ini yang melekat pada ingatan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri.

Pembelajaran IPS penting untuk diajarkan bahkan sejak jenjang sekolah dasar karena muatan pembelajaran ini adalah landasan bagi siswa untuk memahami lingkungan sekitar yang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari (Clark & Hooser, 2018). Namun, kenyataannya pembelajaran di sekolah berbeda dengan apa yang diharapkan. Proses pembelajaran hanya sekadar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya terfokus pada buku saja, sehingga pembelajaran di dalam kelas sangat pasif (Utami et al., 2019). Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa lainnya, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Guru juga perlu alat penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Di mana alat bantu tersebut dapat membuat penyampaian materi ajar kepada siswa lebih baik. Alat bantu pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran. “Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif” (Hasan, 2021, h. 10). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Ambarini et al., (2018) yang menyatakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar

sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, serta metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru (Hasan, 2021). Jadi, guru harus selalu berfikir kreatif dan inovatif dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar siswa juga sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran (Sahiu & Wijaya, 2017). Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudkan untuk mengetahui daya serap siswa setelah menerima materi pelajaran (Wali et al., 2020). Namun kenyataan saat ini, komponen yang dapat meningkatkan mutu pendidikan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi di setiap sekolah. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Pertiwi & Astimar, 2019).

Seorang guru diharapkan mampu memberikan solusi dalam suatu masalah berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki. Maka, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Ningrum (2022) salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media kartu kuartet.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep IPS karena IPS merupakan salah satu ilmu terapan yang membutuhkan

media untuk mengkonkretkan pemahaman siswa (Ningrum, 2022). Media kartu kuartet yaitu salah satu jenis kartu bergambar dan termasuk salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain menyenangkan, permainan ini juga tidak asing kebedarannya bagi siswa, materi dalam kartu bergambar ini disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan dari gambar tersebut, sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mempelajarinya (Meliani & Nurhaidah, 2017).

Media kartu kuartet telah menjadi bahan penelitian oleh Giwangsa (2021) dengan judul pengembangan media Kartu Kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan untuk media pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Hal ini karena media tersebut mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat pula. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Ningrum (2022) tentang pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak tahun pelajaran 2021/2022 telah menunjukkan bahwa media kartu kuartet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan media permainan kartu kuartet mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut yang menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet sangat layak digunakan untuk media pembelajaran IPS

di sekolah dasar. Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 Kota Makassar”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah memberikan kontribusi berupa wawasan dalam perkembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dijadikan referensi penelitian dengan topik yang serupa.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, mengembangkan kreatifitas melalui penggunaan media pembelajaran kartu kuartet untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, sebagai upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, menjadikan penelitian yang diperoleh sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya serta memperoleh pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu hal yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Penulis lain juga mengemukakan bahwa “*Medoe* berarti perantara/pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Sadiman et al., 2018, h. 5). Menurut Diaz Carlos (2011) menyatakan bahwa “Pengertian pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*)” (Sumantri, 2016, h. 2). Selain itu, “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar” (Satrianawati, 2018, h. 7).

Media pembelajaran dapat digunakan guru untuk memperjelas informasi/pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan motivasi. Adapula pendapat dari Arsyad (2017) yang mengatakan bahwa apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dalam hal tersebut, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Pendapat yang dikemukakan oleh (Kusnandi & Darmawan, 2020) secara lebih khusus mengemukakan pengertian media dalam proses belajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan oleh guru dalam menyalurkan atau menyampaikan informasi secara efektif dan konkret guna ketercapaian dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan berdampak pada hasil belajar siswa.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beragam jenis, seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2019, h. 7) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu:

(1) Media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan menurut Bretz membedakan menjadi media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga 8 klasifikasi media, yaitu: (1) Media audio visual gerak; (2) Media audio visual diam; (3) Media semi gerak; (4) Media visual gerak; (5) Media visual diam; (6) Media semi gerak; (7) Media audio, dan (8) Media cetak.

Selain itu, Meliani & Nurhaidah (2017) mengklasifikasikan beberapa jenis media pembelajaran antara lain:

- 1) Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.



- 2) Media berbasis cetakan yang paling umum digunakan adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, dan majalah.
- 3) Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menimbulkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 4) Media berbasis audio visual dalam hal ini adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
- 5) Media berbasis komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *computer managed instruction*.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio visual, media auditif dan media cetak.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting, berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh para ahli. Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan Menurut (Karo-Karo & Rohani, 2018) manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;

- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; dan
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan menurut Satrianawati (2018, h. 10) manfaat media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran Guru-Siswa

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Siswa
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami, media menjadi konkret dan konkrit pula pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, pengulangan materi pembelajaran dilakukan seperlunya.	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang lebih relevan.
Minat	Memotivasi minat belajar dan cara mengajar guru	Membangun minat belajar siswa.
Situasi belajar	Interkatif	Multiaktif
Hasil belajar	Kualitas hasil belajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh.

Manfaat media terbagi atas dua yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Manfaat umum yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, materi jelas,

siswa tidak mudah bosan dan lebih aktif. Sedangkan manfaat praktis yaitu meningkatkan meningkatkan hasil belajar, memotivasi siswa dan merangsang kepekaan dan terjadi interaksi langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan penyampaian materi lebih mudah dan jelas sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

#### **d. Prinsip pemilihan media pembelajaran**

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan ataupun penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar fungsi dari media pembelajaran dapat terealisasikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Purba (2020) mengatakan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Menentukan jenis media yang tepat; artinya guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menerapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi yang bagaimana serta waktu mengajar karena

tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.

Mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUAL yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata Visual: Mudah dilihat, Interesting: Menarik, *Simple*: Sederhana, *Useful*: Isinya berguna/bermanfaat, *Accuarte*: Benar (dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate*: Masuk akal/sah dan *Siructed*: Terstruktur/tersusun dengan baik (Arifah, 2020). Sedangkan menurut pendapat Rusman et al., (2013, h. 175) mengemukakan 5 prinsip dalam memilih media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a) Efektivitas yaitu pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada kegunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.
- b) Relevansi yaitu kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.
- c) Efisiensi yaitu pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
- d) Dapat digunakan yaitu media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran atau diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e) Konsektual yaitu pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran harus benar-benar berdasarkan pada manfaat pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan potensi siswa, mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **2. Media Kartu Kuartet**

### **a. Pengertian Media Kartu Kuartet**

Penggunaan media yang menarik akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa saat mulai bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berupa permainan sebaiknya berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Mujib dan Rahmawati (2013) permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap individu memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup (Hasanah, 2019). Sedangkan menurut Sanjaya & Budimanjaya (2017) mengatakan bahwa permainan dalam pembelajaran dilakukan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui proses dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Adapun salah satu bentuk media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan adalah permainan kartu kuartet.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa permainan mempunyai pengertian yaitu suatu aktivitas yang dilakukan

seseorang dimana didalamnya terdapat aturan dan tujuan yang jelas sehingga seseorang dapat memperoleh kesenangan dan kepuasan hidup.

Permainan kartu kuartet terdiri dari dua kata yaitu kartu dan kuartet. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis. Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya terdiri atas empat. Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang berkelompok “empat-empat”.

Menurut Sumargono (2019) kartu kuartet adalah sebuah permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang di dalamnya sudah tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Sedangkan menurut Defingatun (2020, h. 184) “kartu kuartet adalah kartu yang memiliki kemiripan dengan kartu remi karena di dalam kartu terdiri atas empat kartu sepadan, namun pada kartu kuartet memiliki jumlah kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti”. Kartu kuartet lebih dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain, dan sangat populer dikalangan anak-anak. Gambarnya pun bermacam-macam mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu kuartet adalah suatu jenis permainan yang dimana didalamnya terdapat beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar pada kartu tersebut.

## **b. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Kuartet**

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan kartu kuartet menurut Suhartini (2018) adalah:

- 1) Guru menyediakan kartu kuartet;
- 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran;
- 3) Guru membagi murid dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang;
- 4) Guru menjelaskan petunjuk media kartu kuartet;
- 5) Memulai permainan dengan kelompok mengocok kartu;
- 6) Tugas setiap kelompok adalah menebak dan menjawab soal yang diberikan guru;
- 7) Anggota yang mampu menebak itulah yang mendapat poin; dan
- 8) Kemudian murid mengerjakan tugas individu yang diberikan.

Sedangkan aturan-aturan atau langkah-langkah permainan kartu kuartet menurut Prasyda (2017) yaitu:

- 1) Jumlah permainan dalam permainan kartu kuartet yaitu 3-5 orang. Di awal permainan memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakkan di tengah-tengah pemain.
- 2) Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penebak dan pemain tertebak. Pemain tertebak merupakan pemain yang mendapat giliran untuk menebak kata keterangan gambar kartu yang dimiliki pemain tertebak. Sedangkan pemain tertebak pemain yang memiliki kartu tema yang disebutkan oleh pemain penebak.

- 3) Dalam permainan kartu kuartet ini, permainan diminta untuk mengumpulkan anggota kartu dengan lengkap, satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu.
- 4) Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap di depan pemain.
- 5) Saat pemain menebak menyebutkan tema kartu, maka pemain tertebak dapat menjawab “Ya”, jika memiliki anggota kartu dengan tema yang disebutkan oleh pemain menebak. Pemain menebak diberi kesempatan menebak kartu satu kali kepada setiap pemain tertebak.
- 6) Jika pemain menebak kurang tepat dalam menebak kata, maka pemain tertebak menjawab “Tidak”.
- 7) Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan langkah-langkah dalam permainan kartu kuartet adalah (1) Permainan dilakukan secara berkelompok terdiri dari 3 – 5 orang; (2) Salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing – masing pemain 4 kartu; (3) Mengundi pemain pertama yang akan memulai permainan; (4) Pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya; (5) Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya; (6) Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa; (7) Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam; (8) permainan berhenti



ketika kartu pemain habis; (9) Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi; (10) Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.

### **c. Kelebihan dan kekurangan media kartu kuartet**

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya dengan media kuartet. Menurut Fadillah (2017, h. 92) mengatakan “Kartu kuartet dipilih karena menyenangkan, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak”. Sedangkan menurut Suhartini (2018) kartu kuartet juga memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Memadukan antara media gambar dan media permainan.
- 3) Sifatnya konkrit dan realitas dibanding dengan media visual.
- 4) Meningkatkan minat dan motivasi belajar murid terhadap materi ajar.
- 5) Memperjelas objek dalam bidang agar tidak terjadi kesalahpahaman.
- 6) Memudahkan murid dalam memahami materi.
- 7) Gampang dibuat/ diperoleh serta mudah dalam penggunaan.

Selain itu, kelebihan kartu kurtet Sumargono (2019) adalah:

- 1) Praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan kapan saja;
- 2) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil;
- 3) Selain guru, siswa juga dapat aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya;
- 4) Permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa karena terjadi interaksi antar siswa; dan
- 5) Dapat membantu memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Selain memiliki kelebihan, permainan kartu kuartet ini memiliki kekurangan, yaitu: “(1) Permainan ini dapat diikuti dengan jumlah pemain yang tidak banyak, karena jumlah kartu yang terbatas dan (2) sangat diperlukannya variasi desain kartu kuartet agar dapat menarik” (Sumargono et al., 2019, h. 16). Selain itu, menurut Edwita (2020) mengemukakan bahwa media tersebut: (1) mudah rusak, (2) hanya berbentuk visual dan (3) tidak memiliki audio.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media permainan kartu kuartet adalah media yang mudah untuk dibawa dan dimainkan dimana dan kapan saja, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sedangkan kekurangannya adalah mudah rusak, hanya dapat dimainkan oleh beberapa orang saja dan hanya berbentuk visual. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media permainan kartu kuartet dapat meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan berdasarkan angket yang telah dilakukan bahwa pada kelas eksperimen nilai angket berada pada kategori sangat berminat sedangkan pada kelas kontrol nilai angket berada pada kategori berminat.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan hal yang dianggap sebagai perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Menurut Suardi (2018, h. 9) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya, unsur utamadalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang yang menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungannya dimana dia berada.

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungannya, yang dalam interaksi itu terjadi serentetan pengalaman-pengalaman belajar (Sumarsono et al., 2020). Sedangkan menurut Gasong (2018) belajar itu terjadi terutama ketika seseorang merespons, dan menerima rangsangan dari lingkungan eksternalnya, kematangan hanya memerlukan pertumbuhan dari dalam (Syam et al., 2022). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya pada salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Thobroni & Sandra, 2020). Menurut Bloom dalam Thobroni & Sandra (2020) yang mengatakan bahwa aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan yang secara hirarkis berurut dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Aspek kognitif mencakup *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *Evaluating* (menilai). Aspek afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, minat dan apresiasi. Aspek afektif yang dapat dinilai di

sekolah adalah sikap, minat, nilai dan konsep diri. Menurut Susanto (2016) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai akibat dari hasil belajar yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar setiap pada setiap siswa tidak selalu sama atau dapat dikatakan berbeda, hal ini disebabkan karena setiap siswa memiliki potensi dan keterampilannya masing-masing, sehingga menyebabkan hasil belajar pada siswa bervariasi. Selain itu menurut Wasliman (Susanto, 2016, h. 12) “Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga yang taraf ekonominya rendah, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang

terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Hal yang senada juga disampaikan oleh Rusman (2015) yang mengungkapkan bahwa faktor internal terdiri dari sebagai berikut:

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis terdiri dari kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.

2) Faktor Psikologi

Faktor psikologis terdiri dari intelegensi (IQ), perhatian minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, gaya nalar siswa.

Adapun faktor eksternal adalah sebagai berikut:

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Faktor lingkungan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental merupakan faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor tersebut diharapkan dapat berfungsi sebagai saran untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumen terdiri dari kurikulum, sarana serta guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal seperti minat, motivasi, kesehatan dan sebagainya, dan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti

keluarga, sekolah dan masyarakat, serta faktor fisiologi dan faktor psikologi yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### **4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD**

##### **a. Pengertian IPS**

Secara umum, IPS merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Menurut Sari & Miaz (2019, h. 930) menyatakan bahwa “IPS merupakan suatu rancangan pendidikan yang membahas masalah manusia baik dari lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya”. Sedangkan menurut Susanto (2016) menyatakan bahwa pendidikan IPS berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang melibatkan siswa untuk berperan serta dalam kelompok masyarakat tempat tinggalnya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan pengertian IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial manusia baik dari segi lingkungan fisik maupun lingkungan tempat tinggalnya.

##### **b. Tujuan pembelajaran IPS**

Tujuan dilaksanakan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar siswa mampu memahami berbagai kejadian atau fenomena di sekitarnya, tidak hanya fokus pada penghafalan dari teori pembelajaran saja tetapi mampu berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan sosial dengan baik (Patmawati et al., 2018). Secara umum tujuan utama pembelajaran IPS di SD menurut Defingatun et al., (2020) adalah menanamkan kesadaran akan kedudukan seseorang, baik dalam

kapasitasnya sebagai individu maupun sebagai anggota komunitas. Sedangkan menurut Rahmad (2016) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. Sejalan dengan itu, menurut Sari et al., (2021) mengemukakan bahwa pendidikan IPS tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk:

- 1) Mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang mampu menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah baik masalah pribadi maupun masalah sosial: (2) serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan rasa sosial yang tinggi agar dapat berguna baik untuk diri sendiri, masyarakat dan negara.

## **B. Kerangka Pikir**

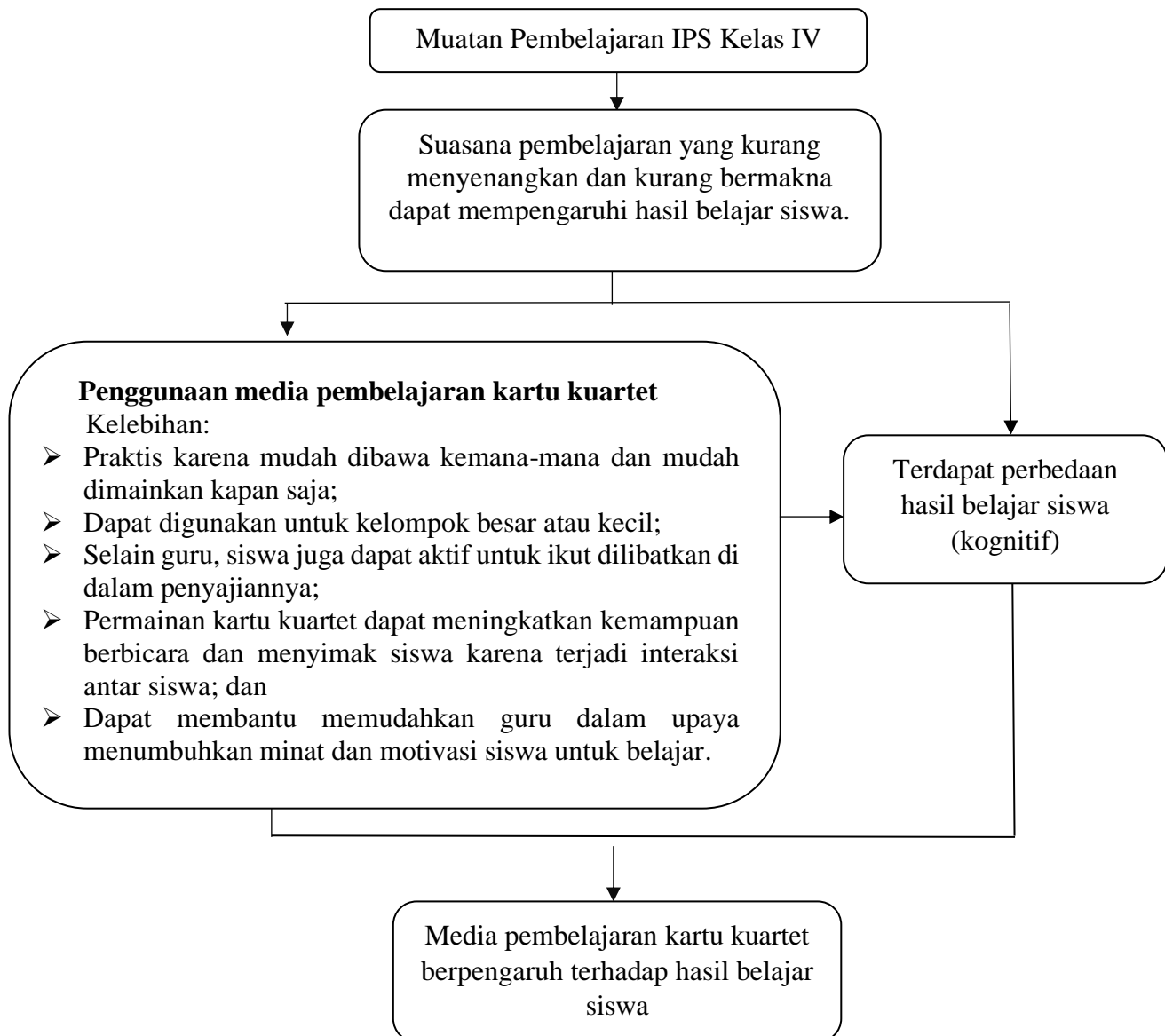
Terlihat bahwa dalam proses pembelajaran IPS keaktifan dan keterlibatan siswa masih minim. Hal ini mengakibatkan perhatian siswa yang masih kurang terhadap penjelasan guru. Didasari hal tersebut maka perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar yang sebelumnya masih minim dapat meningkat. Salah satu media yang dapat mengubah lingkungan kelas menjadi menarik, mendorong siswa menjadi aktif dan

meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran kuartet. Media kartu kuartet adalah suatu jenis permainan yang dimana di dalamnya terdapat beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar pada kartu tersebut. Menurut Melliyani dan Nurhadiah (2017, h. 50) “Permainan media kartu kuartet atau bisa disebut juga dengan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran”. Selain menyenangkan, permainan ini juga tidak asing keberadaannya bagi siswa, materi dalam kartu bergambar ini disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan dari gambar tersebut sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mempelajarinya.

Pemilihan muatan pembelajaran IPS sebagai muatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebelum menggunakan media kartu kuartet terlebih dahulu kelas diberikan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal siswa, kemudian pemberian perlakuan (*treatment*) dan terakhir melakukan *post-test*. Setelah mendapatkan hasil *post-test* dari masing-masing kelompok maka akan dilakukan pengolahan data. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan memiliki perbedaan, di mana nilai setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Karenanya, melalui media kartu kuartet diharapkan memiliki pengaruh terhadap media pembelajaran kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari 1 Kota Makassar.



Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

### b. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini mengacu pada jenis pendekatan kuantitatif untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV di UPT SPF SDN Gunung Sari 1 Kota Makassar. Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experiment* karena penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen dan menyiapkan kelompok kontrol sebagai pembandingnya.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Genap) Tahun pelajaran 2022/2023 selama 13 hari sejak surat izin diberikan ke pihak sekolah, yaitu dari hari Jumat 27 Januari hingga Rabu 08 Februari 2023. Tempat pelaksanaan penelitian ini di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I yang beralamat di Jl. Monumen Emmy Saellan No. 17, Kec. Rappocini, Kota Makassar.

#### **C. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental*. Penelitian ini menggunakan tipe *nonequivalent control group design* yang

merupakan desain penelitian kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet, sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran kartu kuartet atau diberikan *treatment* yang berbeda. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control grup design*. Secara jelas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	X	O <sub>2</sub>
<b>O<sub>3</sub></b>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2013, h. 79)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen

X : Perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran kartu kuartet

O<sub>3</sub> : *Pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol

O<sub>4</sub> : *Posttest* hasil belajar siswa kelas kontrol

## **D. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A berjumlah 24 siswa dan

kelas IV B berjumlah 22 siswa. Penentuan populasi penelitian ini berdasarkan tingkat kehomogenan akreditasi sekolah. Pada populasi ini sekolah memiliki dua kelas IV. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel. 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2022-2023

Nama Sekolah	Kelas	Siswa		Total Siswa
		P	L	
UPT SPF SDN	IV A	16	8	24
Gunung Sari 1	IV B	13	9	22
Total Keseluruhan Siswa Kelas IV				46

Sumber: Daftar Hadir Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I

## 2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel atau sumber data dengan pertimbangan tertentu yang dilakukan untuk menarik sampel dari populasi untuk menentukan penempatan sampel pada penelitian ini. Kelas IV dijadikan sebagai sampel penelitian ditinjau dari segi siswa kelas IV sebagai kelas tinggi yang membutuhkan pembelajaran yang dapat merangsang penalaran kognitif. Melalui media pembelajaran kartu kuartet dapat membantu siswa untuk menelaah dan memahami pembelajaran melalui media tersebut.

Tujuan dari pemilihan sampel karena adanya pertimbangan bahwa peneliti menggunakan dua kelas yang salah satunya sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV A dengan jumlah 24 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B dengan jumlah 22 siswa sebagai kelompok kontrol. Pertimbangan mengambil sampel kelas IV A sebagai kelompok eksperimen karena siswanya lebih banyak dibandingkan kelas IV B

sehingga dianggap mampu menggambarkan seluruh populasi. Seluruh subjek dalam kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*).

## **E. Defenisi Operasional Variabel**

Secara operasional, defenisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, antara lain:

#### **a. Variabel bebas**

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran Kartu Kuartet yang diberi simbol X.

#### **b. Variabel terikat**

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diberi simbol Y.

### **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel pada penelitian ini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Media kartu kuartet**

Media pembelajaran kartu kuartet menjadi variabel bebas (x) yang berarti peneliti ingin melihat apakah media tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Kartu kuartet adalah suatu jenis permainan yang dimana di dalamnya terdapat beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar pada kartu tersebut. Media pembelajaran kartu kuartet pada

penelitian ini digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik di kelas yang dikhususkan pada muatan pembelajaran IPS.

### **b. Hasil belajar**

Hasil belajar menjadi variabel terikat (*y*) yang berarti ingin melihat hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah nilai atau hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa melalui evaluasi atau penilaian berupa lembar soal tes pada pembelajaran. Hasil belajar pada muatan pembelajaran IPS pada penelitian ini diukur sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yang difokuskan untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV.

## **F. Instrumen dan Perangkat Penelitian**

Instrumen penelitian bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data.

### **1. Observasi**

Lembar observasi bertujuan untuk melihat dan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari 1 Kota Makassar. Pengisian lembar observasi ini dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan pengamatan observer terhadap aktivitas pembelajaran pada setiap pertemuan. Pedoman pengkategorian keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran

Skor	Kategori
100% - 81%	Sangat Baik
80% - 61%	Baik
60% - 41%	Cukup
40% - 21%	Buruk
<20%	Sangat Buruk

Sumber: Riduwan & Sunarto (2017, h. 22)

Hasil validasi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran kartu kuartet yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Validasi Instrumen Lembar Observasi

Penilaian	Ahli I		
	Tidak Relevan	Relevan	
Ahli II	Tidak Relevan	0 (A)	0 (B)
	Relevan	0 (C)	11 (D)

$$\text{Validitas Construct} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{11}{0+0+0+11} = 1,0 \text{ (Validitas sangat tinggi)}$$

## 2. Tes

Menilai tingkat kognitif siswa dapat menggunakan tes. Terdapat beberapa jenis tes yang dapat digunakan seperti pilihan ganda, esai, menjodohkan dan benar salah. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* berupa tes obyektif atau pilihan ganda sejumlah 20 butir soal. Untuk soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Adapun soal *pretest* dan *posttest* juga merupakan soal yang sama. Pemberian tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

Untuk soal pilihan ganda dalam mengukur hasil belajar siswa, nantinya akan menggunakan skor dalam skala *Guttman* yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala *Guttman* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Penskoran Jawaban Tes Pilihan Ganda

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Benar	1
Salah	0

Sumber: Sugiyono (2013, h. 96)

Adapun untuk mengetahui kategorisasi skor hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kategori Hasil Belajar Siswa

<b>No.</b>	<b>Interval Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1.	81 -100	Sangat Tinggi
2.	61 – 80	Tinggi
3.	41 – 60	Cukup
4.	21 – 40	Rendah
5.	0 – 20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2014, h. 233)

Sebelum digunakan, lembar soal tes perlu melalui uji validitas untuk mengukur valid tidaknya suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur digunakan dalam pengumpulan informasi, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi yang dilakukan oleh dosen ahli di bidangnya yaitu Dr. Amir Pada, M.Pd dan Drs. Nasaruddin, M.Pd. Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas instrumen terdiri atas lembar observasi tes, lembar observasi penggunaan media, RPP, dan lembar validasi media kartu



kuartet oleh tim validator ahli. Dalam perhitungan validitas dilakukan menurut Gregory menggunakan rumus *validitas construct* sebagai berikut:

Pedoman uji validitas sebagai berikut:

$$\text{Validitas Construct} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan :

- A : Kedua ahli tidak setuju  
 B : Ahli I setuju dan ahli II tidak setuju  
 C : Ahli I tidak setuju dan ahli II setuju  
 D : Kedua ahli setuju

Kriteria *validasi construct*

0,80 – 1,00 : Validitas sangat tinggi

0,60 – 0,69 : Validitas tinggi

0,40 – 0,59 : validitas sedang

0,20 – 0,39 : validitas rendah

0,00 – 0,19 : validitas sangat rendah

Tabel 3.7 Hasil Validasi Instrumen Tes

Penilaian		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0 (A)	0 (B)
	Relevan	0 (C)	12 (D)

$$\text{Validitas Construct} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,0 \text{ (Validitas sangat tinggi)}$$

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh segala dokumen dalam penelitian ini, meliputi daftar jumlah peserta baik laki-laki maupun perempuan

berupa daftar hadir siswa lembar observasi, lembar *pretest* dan *posttest* siswa, foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian, dan RPP serta lembar kerja peserta didik (LKPD). Untuk kelas eksperimen yang dalam tahapannya menggunakan media pembelajaran kartu Kuartet dan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran Kartu Kuartet. Adapun hasil validitas instrumen tersebut antara lain:

Tabel 3.8 Hasil Validasi Instrumen RPP

Penilaian		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0 (A)	0 (B)
	Relevan	0 (C)	25 (D)

$$\text{Validitas Construct} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{25}{0+0+0+25} = 1,0 \text{ (Validitas sangat tinggi)}$$

Tabel 3.9 Hasil Validasi LKPD

Penilaian		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0 (A)	0 (B)
	Relevan	0 (C)	10 (D)

$$\text{Validitas Construct} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = 1,0 \text{ (Validitas sangat tinggi)}$$

Tabel 3.10 Hasil Validasi Media Pembelajaran

Penilaian		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0 (A)	0 (B)
	Relevan	0 (C)	9 (D)

$$\text{Validitas Construct} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1,0 \text{ (Validitas sangat tinggi)}$$

### G. Teknik Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan langsung peneliti dalam mengumpulkan, mengolah serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh

peneliti. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Lembar Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan kejadian atau perubahan serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun aspek yang diamati adalah media pembelajaran Kartu Kuartet. Sehingga peneliti menyiapkan lembar observasi terkait dengan keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa.

### **2. Lembar Soal Tes**

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes yang diberikan kepada kedua kelompok merupakan tes yang sama. Adapun soal *pretest* dan *posttest* juga merupakan soal yang sama. Pemberian tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik itu berupa lembar observasi, lembar *pretest* dan *posttest* siswa, foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian, dan RPP. Selain itu, dapat pula diperoleh data berupa nama-nama siswa, jumlah siswa dan nilai siswa kelas IV di UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota

Makassar. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kuantitatif ini adalah uji statistik. Melalui uji statistik ini dapat digunakan untuk menghitung data yang diperoleh dan nantinya dapat dianalisis. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Data hasil belajar diperoleh dari data *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Analisis statistik deskriptif juga bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tingkat penguasaan materi dan nilai pencapaian hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dengan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet. Skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, dan standar deviasi. Hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, buruk, dan sangat buruk.

### **2. Analisis Statistik Inferensial**

Analisis inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis statistik inferensial yang peneliti gunakan adalah analisis statistik parametris. Statistik parametris digunakan untuk menguji ukuran populasi melalui

data sampel agar mendapatkan hasil analisis akurasinya lebih tepat. Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametrik karena data yang digunakan adalah data rasio.

Jenis statistik parametris yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji dua kelompok yang tidak berpasangan atau sumber data berasal dari subjek yang berbeda serta digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan antara dua variabel kelompok yang berbeda. Namun Sebelum melakukan *independent sample t-test*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 20*.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum dilakukan analisis pengujian hipotesis, terlebih dahulu perlu diketahui apakah data tersebut memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Untuk melakukan uji normalitas melalui uji *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan berukuran kecil, yaitu kurang dari 50 siswa. Kriteria pengujian data dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Sehingga data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$  dan sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ .

Hipotesis statistik yang diuji pada uji normalitas ini adalah:

$H_a$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian (kelas kontrol dan kelas eksperimen) berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's*. uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diambil mempunyai variasi yang sama sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t-test*. Prinsip uji homogenitas adalah melihat perbedaan variasi kedua kelompok data, sehingga sebelum dilakukan pengujian maka terlebih dahulu harus diketahui apakah variasi keduanya sama atau berbeda. Uji homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Hipotesis statistik yang diuji dalam uji homogenitas ini sebagai berikut:

$H_a$  : Ada perbedaan varian antara kedua a kelompok

$H_0$  : Tidak ada perbedaan varian antara kedua kelompok.

#### **c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS. Uji hipotesis diperoleh dari nilai hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini, dilakukan dengan teknik analisis *Independent Sample t-Test* yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok data yang berbeda secara bebas. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka  $H_0$  diterima dengan  $H_a$  ditolak. Pada uji hipotesis ini

menggunakan aplikasi *SPSS-IBM Version 20*. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian di atas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis null ( $H_0$ ) : Tidak ada pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar.

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) : Terdapat pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Hipotesis awal

$H_a$  : Hipotesis alternatif

$\mu_1$  : Rata-rata kelompok sebelum perlakuan

$\mu_2$  : Rata-rata kelompok setelah perlakuan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang gambaran penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS IV dan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.

Sampel dalam penelitian ini berasal dari 24 siswa kelas eksperimen dan 22 siswa kelas kontrol dengan total keseluruhan adalah 46 siswa. Data seluruh subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar siswa dalam bentuk soal pilihan ganda. Skor yang didapatkan dari pengukuran tersebut dijadikan sebagai bahan analisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses uji validitas instrumen berupa validasi isi oleh ahli. Validator yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Drs. Nasaruddin, M.Pd dan Dr. Amir Pada, M.Pd yang keduanya



merupakan Dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Setelah dilakukan validasi oleh ahli, diperoleh bahwa total jumlah soal yang dapat digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 20 soal pilihan ganda.

Hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan tes hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sedangkan pengolahan inferensial untuk menguji hipotesis yang ada. Analisis dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 20*. Analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai data hasil penelitian yang telah terkumpul serta kaitannya dengan pengujian hipotesis penelitian.

#### **1. Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar**

Penggunaan media pembelajaran kartu Kuartet pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Sebelum proses pembelajaran dilakukan pemberian *pretest*, pertemuan I dan pertemuan II pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet, dan selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Observasi dilakukan dengan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti menggunakan RPP sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS kelas IV secara lebih rinci seperti berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet *Treatment* Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

No	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
1	Permainan dilakukan secara berkelompok terdiri dari 3 – 4 orang.	3	3
2	Salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing-masing pemain 4 kartu.	3	3
3	Menentukan pemain pertama yang akan memulai permainan.	2	3
4	Pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya.	3	3
5	Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya.	2	3
6	Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain, maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa	2	3
7	Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam	2	3
8	Permainan berhenti ketika kartu pemain habis.	2	3
9	Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi.	3	3
10	Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.	2	2
<b>Skor perolehan/Skor Maksimal</b>		<b>24/30</b>	<b>29/30</b>
<b>Persentase pencapaian</b>		<b>80%</b>	<b>96%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Lembar Hasil Observasi (Lampiran B.5, h. 95-97)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran kartu kuartet. Pada pemberian *treatment* pertemuan I memperoleh skor 24 dari skor maksimal 30 yang menunjukkan persentase 80% dengan kategori baik. Kemudian pada pembelajaran pertemuan kedua proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung sangat baik dengan memperoleh skor 29 dari skor maksimal yaitu 30 yang menunjukkan persentase 96% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan pencapaian tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan dengan selisih persentase dari observasi akhir sebesar 16%.

Data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada pertemuan pertama masih terdapat langkah yang belum terlaksana, hal demikian terjadi karena pada proses penggunaan media pembelajaran kartu kuartet, beberapa kelompok siswa masih kurang paham dengan cara dan alur permainan media yang digunakan. Sedangkan, penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada pertemuan kedua berlangsung dengan sangat baik berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran kartu kuartet dari 10 aspek yang diamati, hanya nomor 10 yang mendapatkan skor 2 dikarenakan terdapat salah satu kelompok yang tidak menyelesaikan permainan disebabkan waktu yang tidak cukup. Walaupun demikian, proses permainan berjalan dengan lancar sehingga kategorisasi aspek ini meningkat dari kategori baik pada pertemuan pertama menjadi sangat baik pada pertemuan kedua.

Pencapaian pertemuan pertama dan kedua belum mencapai 100% karena disebabkan beberapa situasi dan kondisi yang kurang mendukung diantaranya masih banyak siswa yang ribut dan ada beberapa kartu rusak. Adapun keseluruhan proses dikategorikan baik berdasarkan kategorisasi Riduwan & Sunarto (2017, h. 22) pada pertemuan dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi kategori sangat baik.

## **2. Gambaran hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar**

Gambaran hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (*treatment*).

### **a. Data *Pretest* hasil belajar siswa**

*Pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses pembelajarannya sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran kartu Kuartet. Deskripsi hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	24	22
Nilai Terendah	40	40
Nilai Tertinggi	75	80
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	58,13	57,73
Rentang ( <i>Range</i> )	35	40
Standar Deviasi	7,914	10,660
Median	57,50	60
Modus	55	60

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.3, h. 124)

Berdasarkan pada tabel 4.2 Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol, terdapat perbedaan jumlah sampel antara kelompok eksperimen berjumlah 24 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 22 siswa, namun hal tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal tingkat hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal tersebut dapat diamati pada nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 58,13 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelompok kontrol sebesar 57,73. Selain itu, data skor *pretest* kelompok eksperimen lebih homogen dibandingkan kelompok kontrol. Ini dapat dilihat pada rentang nilai (*range*) antara kedua kelompok. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok kontrol lebih tinggi yaitu 10,660 dibandingkan data kelompok eksperimen yaitu 7,914. Sedangkan untuk persentase data hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Nilai Statistik	
		Eskperimen	kontrol	Eksperimen	Kontrol
81 -100	Sangat Tinggi	0	0	0%	0%
61 – 80	Tinggi	8	6	33%	27%
41 – 60	Cukup	15	14	63%	64%
21 – 40	Rendah	1	2	4%	9%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0	0%	0%
<b>Jumlah</b>		24	22	100%	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.3, h. 124)

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa kondisi awal tingkat hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar sebelum pemberian perlakuan didominasi oleh siswa yang memiliki hasil belajar dengan kategori cukup pada kelompok eksperimen yakni 15 siswa dengan persentase 63%, sedangkan pada kelompok kontrol sebanyak 14 siswa dengan persentase 64%. Sebelum pemberian *treatment*, tidak satupun siswa dengan hasil belajar dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih didominasi oleh siswa yang terkategori cukup.

#### **b. Data *posttest* hasil belajar siswa**

*Posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses pembelajarannya. Deskripsi hasil *posttest* siswa kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	24	22
Nilai Terendah	70	50
Nilai Tertinggi	95	85
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	80,63	68,41
Rentang ( <i>Range</i> )	25	35
Standar Deviasi	6,135	9,179
Median	80	70
Modus	85	70

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.3, h. 124)

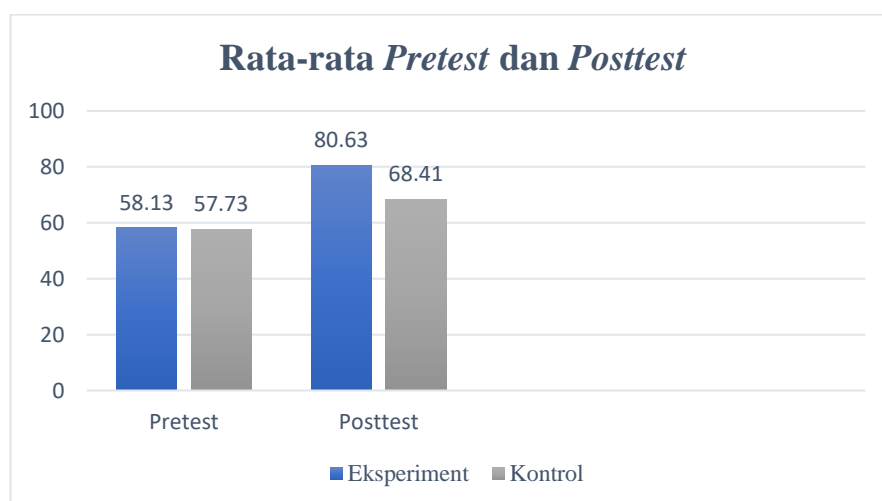
Sesuai dengan tabel 4.5 menunjukkan adanya perbedaan kondisi hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 80,63 yang lebih tinggi daripada nilai rata-rata (*mean*) kelompok kontrol sebesar 68,41 yang memiliki selisih sebesar 12,22. Selain itu, nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen lebih rendah dibandingkan data kelompok kontrol. Sedangkan untuk persentase data hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Nilai Statistik	
		Eskperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
81 -100	Sangat Tinggi	10	2	42%	9%
61 – 80	Tinggi	14	14	58%	64%
41 – 60	Cukup	0	6	0%	27%
21 – 40	Rendah	0	0	0%	0%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0	0%	0%
<b>Jumlah</b>		24	22	100%	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.3, h.124)

Sesuai dengan tabel 4.5 mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar *posttest*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar setelah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol didominasi oleh siswa yang memiliki hasil belajar dengan kategori tinggi. Jika dibandingkan, terdapat siswa dengan kategori cukup pada kelompok kontrol sebesar 27% sedangkan pada kelompok eksperimen tidak ada. Untuk tingkat kategori terendah yaitu kategori cukup terdapat pada kelompok kontrol. Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat dibandingkan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:



Gambar 4.1 Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar di atas terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment* yang dilihat melalui perolehan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS. Hasil *pretest* kelas



eksperimen menunjukkan perolehan nilai sebesar 58,13 dan nilai *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 57,73. Sementara pada *posttest* kelompok eksperimen sebesar 80,63 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh nilai sebesar 68,41. Dari hasil pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang signifikan terjadi pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan yang signifikan dimana pada nilai *pretest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 57,73 dan *posttest* hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 68, 41.

### **3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa**

#### **a. Uji asumsi analisis data**

Ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dapat lihat dari hasil analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi). Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* maka yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu uji asumsi analisis data. Uji asumsi analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

#### **1) Uji normalitas**

Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat uji hipotesis parametrik. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan *Shapiro Wilk*, nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

<b>Data</b>	<b>Nilai Probabilitas</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.200	$0.200 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Pretest</i> Kontrol	0.200	$0.200 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.137	$0.137 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i> Kontrol	0.158	$0.158 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.4, h. 124)

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $\text{sig} > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga teknik analisis statistik yang dapat dilakukan adalah analisis statistik parametrik. Dengan begitu, kelompok data tersebut dapat dilibatkan sebagai parameter pada uji hipotesis.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene's* dan data dikatakan homogen apabila  $\text{sig} > 0,05$ . Hasil uji homogenitas data yang telah dikumpulkan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

<b>Data</b>	<b>Nilai Probabilitas</b>	<b>Keterangn</b>
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0.231	$0.231 > 0.05 = \text{Homogen}$
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0.097	$0.097 > 0.05 = \text{Homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.5 dan C.6, h. 125)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diperhatikan bahwa kelompok data *pretest* dan *posttest* dinyatakan tidak ada perbedaan varian yang signifikan antara kedua kelompok data atau data dalam penelitian ini adalah homogen. Hal ini dibuktikan pada tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

## b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan terpenuhinya syarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis parametrik, maka data dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilibatkan dalam pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

### 1) Independent sample t-test *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 20*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran kartu Kuartet. Data dikatakan tidak memiliki perbedaan apabila nilai sig (nilai probabilitas)  $> 0,05$ . Berikut tabel hasil pengujiannya:

Tabel 4.8 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Pretest* Kelompok Eksperimen dan *Pretest* Kelompok Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen dan <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,144	44	0,886	$0,886 > 0,05 =$ Tidak ada perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20* (Lampiran C.7, h. 126)

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah  $H_0$  diterima jika nilai sig  $> 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai sig  $< 0,05$ . Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ( $0,886 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol. Kemudian, jika nilai t hitung sebesar 0,144 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 44$  maka nilai t tabel sebesar 2,015. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ( $0,144 < 2,015$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol.

## 2) Independent sample t-test *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 20*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran kartu kuartet. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas  $< 0,05$ . Berikut tabel hasil *Uji Independent Sample t-Test* antara *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.9 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok eksperimen dan <i>posttest</i> Kelompok Kontrol	5,348	44	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 26* (Lampiran C.8, h.127)

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah  $H_0$  diterima jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ . Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Adapun nilai  $t$  hitung dari hasil pengujian di atas adalah 5,348. Nilai  $t$  tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai  $df = 44$  adalah 2,015. Karena  $t$  hitung lebih besar dibandingkan dengan  $t$  tabel ( $5,348 > 2,015$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan 4 kali pertemuan baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* (tes awal), selanjutnya dilakukan pembelajaran (*treatment*) selama 2 kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran kartu Kuartet sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran kartu kuartet atau menggunakan kartu gambar. Pertemuan terakhir pada kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* (tes akhir). Setelah dilakukan analisis hasil penelitian, maka berikut ini penjabaran penjelasan penelitiannya.

### **1. Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar**

Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas IVA yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dan IV B yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding untuk kelompok

eksperimen karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet. Akibatnya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada kelompok eksperimen dapat terlihat dengan jelas. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dapat dikatakan berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran, kategorisasi ini didasarkan pada tabel kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuartet menurut (Riduwan & Sunarto, 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada pertemuan pertama berlangsung dengan baik karena terlaksana 24 langkah dari 30 langkah skor maksimal. Masih terdapat langkah yang belum terlaksana, hal demikian terjadi karena pada proses penggunaan media pembelajaran kartu kuartet, beberapa kelompok siswa masih kurang paham dengan cara dan alur permainan media yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ningrum (2022, h. 19) yang mengatakan bahwa salah satu kelemahan dari kartu kuartet yaitu hanya menekankan penggunaan indera penglihatan, sehingga siswa perlu waktu yang cukup untuk memahami permainan kartu kuartet.

Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada pertemuan kedua berlangsung dengan sangat baik berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran kartu kuartet dari 10 aspek yang diamati, hanya nomor 10 yang mendapatkan skor 2 dikarenakan terdapat salah satu kelompok yang tidak

menyelesaikan permainan disebabkan waktu yang tidak cukup. Pencapaian pertemuan pertama dan kedua belum mencapai 100% karena disebabkan beberapa situasi dan kondisi yang kurang mendukung diantaranya masih banyak siswa yang ribut dan ada beberapa kartu rusak. Sebagaimana sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edwita (2020) yaitu media kartu kuartet tersebut mudah rusak, hanya berbentuk visual dan tidak memiliki audio.

Walaupun terdapat beberapa kendala yang terjadi dalam pemberian *treatment*, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berada pada kategori baik dan siswa sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumargono (2019, h. 245-246) yaitu: (1) praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan kapan saja; (2) dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (3) selain guru, siswa juga dapat aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya; (4) permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antar siswa; (5) dan dapat membantu memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

## **2. Gambaran Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar**

Gambaran hasil belajar siswa terlihat dari hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian pada hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada muatan pembelajaran IPS meningkat dan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pada

proses pembelajarannya menggunakan media permainan kartu kuartet sehingga siswa aktif, memiliki ketertarikan dan siswa menjalani proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa kondisi awal siswa berada pada terkategori cukup, dengan rata-rata pada kelompok eksperimen 58,13 dan kontrol 57,73 yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol maupun eksperimen pada saat dilakukannya *pretest*.

Hasil *posttest* yang dilakukan setelah menerapkan perlakuan yaitu menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditandai dengan rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 80,63 sedangkan kelompok kontrol 68,41 dengan selisih sebesar 12,22.

Berdasarkan tabel distribusi dan persentase skor nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dan tanpa menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Kartu kuartet dipilih karena membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat memberikan peluang meningkatnya hasil belajar. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Ningrum (2022) yang mengatakan bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media kartu kuartet.



**c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar**

Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas antara *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil yang menunjukkan kedua kelompok data dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya, yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Dari hasil statistik menggunakan *uji independent sample t test* diperoleh nilai perbedaan hasil belajar siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample t-test* bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20* diperoleh nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0,05$ . maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV ini tidak terlepas dari kelebihan media kartu kuartet. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Fitriani (2017) mengatakan permainan kartu kuartet dipilih karena menyenangkan, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak ataupun siswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada kelompok eksperimen dengan muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan media pembelajaran kartu Kuartet pada lembar observasi yang mengalami peningkatan yaitu pada lembar observasi pertemuan pertama menunjukkan kategori baik dan pertemuan kedua menunjukkan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai *posttest* yang menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori tinggi bahkan sangat tinggi pada kelompok eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa pada kelompok kontrol.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Kota Makassar. Hal ini karena adanya perbedaan yang

signifikan antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran kartu Kuartet dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran kartu Kuartet. Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, memberikan apresiasi terhadap para guru yang mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat yang salah satunya media pembelajaran kartu kuartet.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media pembelajaran kartu kuartet sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS.
3. Bagi siswa, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, antusias, serta lebih fokus terkait penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses pembelajaran.
4. Bagi penelitian lain, dapat dijadikan salah satu referensi dalam melakukan penelitian serta dapat mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, H. (2020). Pengembangan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 8(5), 949–961.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta (edisi revisi).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Clark, & Hooser. (2018). Social Studies in the Elementary Classroom: Helping Students Make Sense of Their World. *Journal of Practitioner Research*, 3(1). <https://doi.org/10.5038/2379-9951.3.1.1069>
- Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189.
- Edwita. (2020). *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Fadillah, F., Tahlil, T., & Hermansyah. (2017). Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 5(1), 91–101. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JIK/article/view/8767>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7 (1), 91–96.
- Kusnandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Gentara

- Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(6), 1–10.
- Meldina, T., Melinedri, Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman PENDAHULUAN Pendidikan semestinya sudah dilakukan sedari dini yaitu dengan melakukan pendidikan dasar . Pada Undang-undang No. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 15–26.
- Meliani, Y., & Nurhaidah. (2017). Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 49–54.
- Ningrum, A. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nurfaizah, Rahman, A., & Ramadhani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196–204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308–316.
- Pertiwi, S., & Astimar, N. (2019). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(12).
- Prasidya, A. M. (2017). *Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purba, R., Rofiki, I., Purba, S., & Bernadetta, P. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, N. N., & Murda, I. N. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS*. 128–136.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>

- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riana, C. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo. (2018). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Safitri, M., Yennita, & Idrus, I. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 103–112.
- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Kelas V Di SD Zion Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 232–248.
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima.  
<https://books.google.co.id/books?id=R9xDDwAAQBAJ>
- Sari, D. P. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1–12.
- Sari, N. N., & Miaz, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 929–934.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta (ed.)).
- Suhartini. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKN pada Murid Kelas V SDN No.47 Alluka Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sumantri, S. M. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sumargono, S., Lisnawati, L., Rohmayani, S., & Masdi, M. (2019). Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal di SMPN Bandar Lampung. *HiISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i2.2108>
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husamah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syam, S., Subakti, H., & Kristianto, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Thobroni, & Sandra, M. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Utami, M. T., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2019). Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 80–91.
- Wali, M., Mbabho, F., & Pali, A. (2020). Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 404–411.
- Wibowo, D. R. (2020). Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 183–192.



# LAMPIRAN

## LAMPIRAN A PERSURATAN

### Lampiran A.1 Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: [fip@unm.ac.id](mailto:fip@unm.ac.id)

Nomor : 1253/UN36.4/LT/2022

08 Februari 2022

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth : 1. **Nurhaedah, S.Pd., M.Pd**  
2. **Muhammad Irfan, S.Pd., M.Pd**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Nomor : 0270/UN36.4.6/KM/2022, tanggal 07 Februari 2022, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
<b>AYU PRATIWI</b>	1847441004	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	<i>PENGARUH PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KUartet TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN GUNUNG SARI I MAKASSAR</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**Dr. Mustafa, M.Si**

NIP 196605251992031002

## Lampiran A.2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222  
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457  
 Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: [fip@unm.ac.id](mailto:fip@unm.ac.id)

Nomor : 0546/UN36.4/PG/2023 20 Januari 2023  
 Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Sulawesi Selatan**  
**Cq. Kepala UPT P2T BKPM D Prov. Sulawesi Selatan**

Di –  
 Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : **AYU PRATIWI**  
 N I M : 1847441004  
 Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1 KOTA MAKASSAR**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**Dr. Mustafa, M.Si**  
 NIP 196605251992031002

**Tembusan:**

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

### Lampiran A.3 Surat Izin Penelitian dari Pemerintahan Sul-Sel



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

---

Nomor	: <b>14069/S.01/PTSP/2023</b>	<b>Kepada Yth.</b>
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <b><u>Izin penelitian</u></b>	

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 0546/UN36.4/PG/2023 tanggal 20 Januari 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: <b>AYU PRATIWI</b>
Nomor Pokok	: 1847441004
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Tamalate 1 Tidung Makassar



PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1 KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **30 Januari s/d 28 Februari 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada Tanggal 25 Januari 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**  
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
 Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth

1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

## Lampiran A.4 Surat Izin Penelitian dari Walikota Kota Makassar



### PEMERINTAH KOTA MAKASSAR BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111  
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867  
Email : [Kesbang@makassar.go.id](mailto:Kesbang@makassar.go.id) Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 25 Januari 2023

K e p a d a

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA MAKASSAR

Di -

MAKASSAR

#### SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 070/ 185 -II/BKBP/II/2023

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah.
  3. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Makassar (Lembaran Daerah Kota Makassar Tahun 2016 Nomor 8).
- Memperhatikan :
1. Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor : 14069/S.01/PTSP/2022 Tanggal 25 Januari 2023 perihal Izin Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan penelitian yang tercantum dalam proposal penelitian, maka pada prinsipnya Kami menyetujui dan memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : **AYU PRATIWI**  
 NIM / Jurusan : 1847441004 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNM  
 Tanggal pelaksanaan: **25 Januari s/d 28 Februari 2023**  
 Jenis Penelitian : Skripsi  
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung Makassar  
 Judul : **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1 KOTA MAKASSAR"**

Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Melalui Email [Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com](mailto:Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com).

a.n. WALIKOTA MAKASSAR  
KEPALA BADAN KESBANGPOL.



**DR. HARI S.IP., S.H., M.H., M.Si., M.I.Kom**

Pangkat : Pembina Tingkat I/IV.b  
NIP : 19730607 199311 1 001

#### **Tembusan :**

1. Walikota Makassar di Makassar (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prov. Sul – Sel. di Makassar;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar (sebagai laporan);
4. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
5. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
6. Mahasiswa yang bersangkutan;
7. Arsip.

Lampiran A.5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> ; email : [disdikkotamks@gmail.com](mailto:disdikkotamks@gmail.com)



**IZIN PENELITIAN**

NOMOR : 070/0038/K/Umkep/II/2023

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar  
Nomor : 070/185-II/BPKB/II/2023 Tanggal 25 Januari 2023  
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada

Nama : **AYU PRATIWI**  
NIM/Jurusan : 1847441004 / Pend.Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDN Gunung Sari 1 Kota Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi pada UNM di Makassar* dengan judul penelitian:

**" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1 KOTA MAKASSAR "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 27 Januari 2023

An. KEPALA DINAS  
Sekretaris



**KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN**

**D. HARTAWATI, S.Sos.,M.M**

Pangkat : Pembina

NIP : 19650303 199303 2 007

## Lampiran A.6 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN  
**UPT SPF SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNG SARI I**  
KELURAHAN GUNUNG SARI KECAMATAN RAPPOCINI  
Alamat : Jalan Monumen Emmy Saelan No. 17 Kode Pos 90222 Makassar



### SURAT KETERANGAN PENELITIAN NO: 421.2/012/ UPT SPF SDN GSI/II/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,


Nama : **Idrus, S.Pd.,M.Pd**  
NIP : 19750405 199802 1 001  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk.I/ IV b  
Jabatan : Kepala UPT SPF SDN Gunung Sari I

Menerangkan bahwa:

Nama : **Ayu Pratiwi**  
NIM/Jurusan : 1847441004 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung Makassar

Benar telah melaksanakan Penelitian di UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI I Makassar dari tanggal 25 Januari s/d 08 Februari 2023 dalam rangka melengkapi penyusunan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 08 Februari 2023  
Kepala UPT SPF SDN Gunung sari I,  
  
**IDRUS, S.Pd., M.Pd**  
Pangkat: Pembina Tk I  
Nip 19750405 199802 1 001

## Lampiran A.7 Surat Keterangan Validasi Instrumen

### LABORATORIUM MATEMATIKA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

---

#### KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN NO: 070/LABMAT.PGSD/UNM/XI/2022

Tim Validator Laboratorium Matematika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar telah memvalidasi instrument atas peneliti:

Nama : Ayu Pratiwi  
Nim : 1847441004  
Jurusan/Program Studi : PGSD

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama, instrument penelitian tersebut telah memenuhi, validasi konstruk dan validasi isi, Untuk keperluan penelitian yang berjudul: *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 Kota Makassar"*.

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Validator 1



Dr. Amir Pada, M.Pd  
NIP. 19631224 198703 1 002

Makassar, 17 November 2022

Validator 2



Drs. Nasaruddin, M.Pd  
NIP. 19581231 198602 1 005

Mengetahui,  
Kepala Laboratorium PGSD FIP UNM



Dr. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si  
NIP. 19680519 199403 2 010



## LAMPIRAN B PERANGKAT DAN INSTRUMEN PENELITIAN

### Lampiran B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Ekperimen

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELOMPOK EKSPERIMEN

<b>Satuan Pendidikan</b>	: UPT SPF SDN Gunung Sari 1
<b>Kelas / Semester</b>	: IV (Empat) / II
<b>Tema</b>	: <b>Indahnya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Sub Tema 1</b>	: <b>Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran</b>	: 3 (Tiga)
<b>Muatan</b>	: IPS
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

##### Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta	3.2.1 Membedakan suku bangsa yang ada di Indonesia. 3.2.2 Memberi contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

hubungannya dengan karakteristik ruang.	
4.2 Menyajikan hasil mengenai sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	4.2.1 Menunjukkan suku bangsa yang ada di Indonesia.

**Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**

Religius, Nasionalisme, Mandiri dan Percaya diri

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat membedakan suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.
2. Melalui penggunaan media kartu kuartet siswa dapat memberi contoh suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar
3. Setelah melakukan permainan kartu kuartet siswa dapat menunjukkan suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Suku bangsa di Indonesia
2. Faktor penyebab keberagaman suku bangsa di Indonesia

**E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Kooperatif Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions)
3. Metode : Tanya jawab, Diskusi dan penugasan.

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media/alat
  - Teks bacaan
  - Laptop
  - Kartu kuartet
2. Sumber
  - Buku Guru, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

- Buku Siswa, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>2. Siswa dicek kehadirannya dengan melakukan presensi oleh guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>3. Kelas dilanjutkan dengan berdoa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa. (<i>Religious-PPK</i>)</li> <li>4. Guru menyampaikan arahan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan dan membiasakan hidup bersih dan sehat. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>5. Siswa dan guru Bersama menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme. (<i>Nasionalisme-PPK</i>)</li> <li>6. Guru menyampaikan kegiatan dan aturan selama proses pembelajaran. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>7. Guru memberikan apersepsi kepada siswa berapa jumlah provinsi yang ada di Indonesia? (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>Tahap I. Penyampaian tujuan dan Motivasi Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru serta motivasi yang disampaikan guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru membagi siswa menjadi 4 sampai 5 kelompok. (<i>Collaboration</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 3: Penyajian Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa menyimak penjelasan guru tentang apa itu suku bangsa dan berapa banyak suku bangsa yang ada di Indonesia? (<i>Saintifik-Menyimak</i>)</li> <li>11. Siswa mencermati teks bacaan tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia. (<i>Literasi</i>)</li> </ol>	50 Menit

	<p>12. Guru mengadakan permainan kartu kuartet dan memanggil perwakilan setiap kelompok untuk mencontohkan permainan. (<i>Collaboration-4C</i>)</p> <p><b>Tahap 4: Membimbing kegiatan belajar kelompok</b></p> <p>13. Siswa menyimak penyampaian guru tentang aturan permainan kartu kuartet. (Menyimak-Saintifik)</p> <p><b>Collaboration-4C</b></p> <p>14. Permainan dilakukan berkelompok yang terdiri dari 3-5 orang, salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing – masing pemain 4 kartu.</p> <p>15. Menentukan pemain pertama yang akan memulai permainan, pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya.</p> <p>16. Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya.</p> <p>17. Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa.</p> <p>18. Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam, permainan berhenti ketika kartu pemain habis.</p> <p>19. Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi.</p> <p>20. Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.</p> <p><b>Tahap 5: Pemberian evaluasi</b></p> <p>21. Guru mengevaluasi hasil permainan kartu kuartet yang dilakukan oleh siswa.</p> <p><b>Tahap 6: Pemberian penghargaan kelompok</b></p> <p>22. Kelompok yang paling banyak menebak kartu itulah pemenangnya dan diberikan <i>reward</i>.</p> <p>23. Siswa melakukan permainan kartu kuartet, dan siswa dapat membedakan dan menunjukkan suku bangsa yang ada di Indonesia.</p>	
--	---	--


<b>Penutup</b>	<p>24. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman materi pembelajaran. (<i>Collaboration-4C</i>)</p> <p>25. Guru melakukan review tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>26. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. (<i>Critical Thinking-4C/Percaya diri-PPK</i>)</p> <p>27. Guru menyampaikan pembelajaran selanjutnya pada pertemuan berikutnya.</p> <p>28. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). (<i>Religious-PPK</i>)</p>	
----------------	---	--

#### H. PENILAIAN

- |                 |  |
|-----------------|--|
| 1. Afektif      | : Observasi                              |
| 2. Kognitif     | : Tes obyektif/Pilihan ganda (terlampir) |
| 3. Psikomotorik | : Unjuk kerja                            |

Makassar, 03 Februari 2023

Wali Kelas IV A



Irfan, S.pd

Peneliti



Ayu Pratiwi  
NIM. 1847441004

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Idrus, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19750405 199802 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KELOMPOK EKSPERIMEN**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: UPT SPF SDN Gunung Sari 1</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV (Empat) / II</b>
<b>Tema</b>	<b>: Indah nya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Sub Tema I</b>	<b>: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 4 (Empat)</b>
<b>Muatan</b>	<b>: IPS</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR**

**Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan ragam Bahasa daerah yang ada di Indonesia. 3.2.2 Memberi contoh kegiatan yang mencegah punahnya bahasa daerah yang ada di Indonesia.

<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.</p>	<p>4.2.1 Menunjukkan bentuk kegiatan yang mencegah punahnya bahasa daerah yang ada di Indonesia.</p>
--	--

### **Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**

Religius, Nasionalisme, Mandiri dan Percaya diri

#### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah melakukan permainan kartu kuartet, siswa mampu menyebutkan ragam bahasa daerah yang ada di Indonesia.
2. Melalui penggunaan media kartu kuartet siswa dapat memberi contoh bahasa daerah yang ada di Indonesia dengan benar.
3. Setelah melakukan permainan kartu kuartet siswa dapat menunjukkan bentuk kegiatan yang mencegah punahnya bahasa daerah yang ada di Indonesia dengan benar.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Ragam bahasa daerah di Indonesia.
2. Bahasa daerah di Indonesia terancam punah.

#### **E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Kooperatif Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions)
3. Metode : Tanya jawab, Diskusi dan penugasan.

#### **F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media/alat
  - Teks bacaan
  - Laptop
  - Kartu kuartet
2. Sumber
  - Buku Guru, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

- Buku Siswa, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>2. Siswa dicek kehadirannya dengan melakukan presensi oleh guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>3. Kelas dilanjutkan dengan berdoa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa. (<i>Religious-PPK</i>)</li> <li>4. Guru menyampaikan arahan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan dan membiasakan hidup bersih dan sehat. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>5. Siswa dan guru Bersama menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. (<i>Nasionalisme-PPK</i>)</li> <li>6. Guru menyampaikan kegiatan dan aturan selama proses pembelajaran. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>7. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> <li>8. Guru memberikan apersepsi kepada siswa bahasa sehari-hari yang digunakan bahasa apa? (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>Tahap 1: Penyampaian tujuan dan Motivasi Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru serta motivasi yang disampaikan guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru membagi siswa menjadi 4 sampai 5 kelompok. (<i>Collaboration</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 3: Penyajian Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Siswa menyimak penjelasan guru tentang mengapa setiap daerah memiliki bahasa daerah sendiri? (<i>Saintifik-Menyimak</i>)</li> <li>12. Setelah itu, siswa mencermati teks bacaan tentang bahasa daerah di Indonesia yang terancam punah. (<i>Literasi</i>)</li> </ol>	50 Menit



	<p>13. Guru mengajak siswa tanya jawab mengenai macam-macam bahasa daerah. (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</p> <p>14. Siswa diajak untuk bermain kartu kuartet secara berkelompok. (<i>Collaboration</i>)</p> <p><b>Tahap 4: Membimbing kegiatan belajar kelompok</b></p> <p>15. Siswa menyimak penyampaian guru tentang aturan permainan kartu kuartet. (<i>Saintifik-Menyimak</i>)</p> <p><b>Collaboration</b></p> <p>16. Permainan dilakukan berkelompok yang terdiri dari 3-5 orang , salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing – masing pemain 4 kartu.</p> <p>17. Menentukan pemain pertama yang akan memulai permainan, pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya.</p> <p>18. Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya.</p> <p>19. Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa.</p> <p>20. Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam, permainan berhenti ketika kartu pemain habis.</p> <p>21. Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi.</p> <p>22. Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.</p> <p><b>Tahap 5: Pemberian evaluasi</b></p> <p>23. Guru mengevaluasi hasil permainan kartu kuartet yang dilakukan oleh siswa.</p> <p><b>Tahap 6: Pemberian penghargaan kelompok</b></p> <p>24. Kelompok yang paling banyak menebak kartu itulah pemenangnya dan diberikan penghargaan berupa bintang.</p> <p>25. Siswa berdiskusi kelompok mengenai kegiatan yang dapat mencegah punahnya bahasa daerah. (<i>Critical thinking-4C/Collaboration</i>)</p> <p>26. Siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian. (<i>Communication-4C/Percaya diri-PPK</i>)</p>	
--	---	--

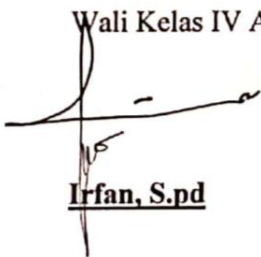
	27. Guru menyampaikan pesan bahwa tindakan nyata untuk melestarikan bahasa daerah perlu dilakukan setiap siswa. ( <i>Communication-4C</i> )	
<b>Penutup</b>	28. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/rangkuman materi pembelajaran. ( <i>Collaboration</i> ) 29. Guru melakukan review tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). ( <i>Communication-4C</i> ) 30. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ( <i>Critical thinking-4C</i> ) 31. Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). ( <i>Religious-PPK</i> )	

#### H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Afektif : Observasi
2. Kognitif : Tes obyektif/Pilihan ganda (terlampir)
3. Psikomotorik : Unjuk kerja

Makassar, 03 Februari 2023

Wali Kelas IV A



Irfan, S.pd

Peneliti



Ayu Pratiwi  
NIM. 1847441004

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Idrus, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19750405 199802 1 001

## Lampiran B.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Kontrol

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELOMPOK KONTROL

<b>Satuan Pendidikan</b>	: UPT SPF SDN Gunung Sari 1
<b>Kelas / Semester</b>	: IV (Empat) / II
<b>Tema</b>	: <b>Indahnya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Sub Tema I</b>	: <b>Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran</b>	: 3 (Tiga)
<b>Muatan</b>	: IPS
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

##### Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Membedakan suku bangsa yang ada di Indonesia. 3.2.2 Memberi contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenal keragaman sosial,ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.</p>	<p>4.2.1 Menunjukkan suku bangsa yang ada di Indonesia.</p>
--	---

**Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**

Religius, Nasionalisme, Mandiri dan Percaya diri

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat membedakan suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.
2. Setelah mencermati teks bacaan, siswa dapat memberi contoh suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar
3. Setelah bermain kartu gambar, siswa mampu menunjukkan suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Keragaman suku bangsa di Indonesia
2. faktor penyebab keberagaman suku bangsa di Indonesia

**E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Kooperatif Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions)
3. Metode : Tanya jawab, Diskusi dan penugasan.

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media/alat
  - Teks bacaan keragaman suku bangsa di Indonesia
  - Laptop
  - Media kartu gambar
2. Sumber
  - Buku Guru, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
  - Buku Siswa, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>2. Siswa dicek kehadirannya dengan melakukan presensi oleh guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>3. Kelas dilanjutkan dengan berdoa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa. (<i>Religious-PPK</i>)</li> <li>4. Guru menyampaikan arahan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan dan membiasakan hidup bersih dan sehat. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>5. Siswa dan guru Bersama menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme. (<i>Nasionalisme-PPK</i>)</li> <li>6. Guru menyampaikan kegiatan dan aturan selama proses pembelajaran. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>7. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. (<i>Collaboration- 4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> <li>8. Guru memberikan apersepsi kepada siswa berapa jumlah provinsi yang ada di Indonesia? (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>Tahap I. Penyampaian tujuan dan Motivasi Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru serta motivasi yang disampaikan guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang perkelompok. (<i>Collaboration</i>)</li> </ol>	50 Menit

	<p><b>Tahap 3: Penyajian Informasi</b></p> <p>11. Siswa menyimak penjelasan guru tentang apa itu suku bangsa dan berapa banyak suku bangsa yang ada di Indonesia? (<i>Saintifik-Menyimak</i>)</p> <p><b>Tahap 4: Membimbing kegiatan belajar kelompok</b></p> <p>12. Siswa secara berkelompok mencermati teks bacaan tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. (<i>Literasi</i>)</p> <p>13. Setelah itu, guru membuat tabel klasifikasi keragaman budaya di Indonesia di papan tulis dan meminta siswa untuk ke depan, mengambil kartu gambar dan menempelkan kartu tersebut ke papan tulis sesuai pengklasifikasiannya. (<i>Mandiri-PPK</i>)</p> <p>14. Guru membimbing siswa mengerjakan tugas yang ada di LKPD. (<i>Collaboration-4C</i>)</p> <p>15. Siswa diberikan waktu selama 10 menit untuk mengerjakan LKPD. (<i>Collaboration-4C</i>)</p> <p>16. Setelah selesai mengerjakan LKPD, siswa menyajikan hasil kerja kelompok masing-masing. (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>17. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (<i>Menanya-Saintifik</i>)</p> <p>18. guru dan siswa melakukan ice breaking. (<i>Communication-4C</i>)</p> <p><b>Tahap 5 : Pemberian evaluasi</b></p> <p>19. Siswa mengerjakan evaluasi untuk diambil penilaian. (<i>Mandiri-PPK</i>)</p> <p><b>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</b></p> <p>20. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling aktif. (<i>Collaboration-4C</i>)</p>	
<b>Penutup</b>	<p>21. Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman materi pembelajaran.</p> <p>22. Guru melakukan review tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>23. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang</p>	

	<p>pembelajaran yang telah diikuti. (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>24. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Tuhan yang maha Esa. (<i>Religious-PPK</i>)</p> <p>25. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). (<i>Religious-PPK</i>)</p>	
--	---	--

#### H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Afektif : Observasi
2. Kognitif : Tes obyektif (terlampir)
3. Psikomotorik : Unjuk kerja

Makassar, 03 Februari 2023

Wali Kelas IV B

  
Suci Yulianawati, S.Pd

Peneliti

  
Ayu Pratiwi  
 NIM. 1847441004

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah

  
Idrus, S.Pd., M.Pd  
 NIP. 19750405 199802 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KELOMPOK KONTROL**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: UPT SPF SDN Gunung Sari 1</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV (Empat) / II</b>
<b>Tema</b>	<b>: Indah nya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Sub Tema I</b>	<b>: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 4 (Empat)</b>
<b>Muatan</b>	<b>: IPS</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR**

**Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan ragam bahasa daerah yang ada di Indonesia. 3.2.2 Memberi contoh kegiatan yang mencegah punahnya bahasa daerah yang ada di Indonesia.



<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.</p>	<p>4.2.1 Menunjukkan bentuk kegiatan yang mencegah punahnya bahasa daerah yang ada di Indonesia.</p>
--	--

### **Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**

Religius, Nasionalisme, Mandiri dan Percaya diri

#### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat menyebutkan ragam bahasa daerah yang ada di Indonesia dengan benar.
2. Setelah mencermati teks bacaan siswa dapat memberi contoh kegiatan yang mencegah punahnya bahasa daerah yang ada di Indonesia dengan benar
3. Setelah bermain kartu gambar, siswa mampu menunjukkan ragam daerah yang ada di Indonesia dengan benar.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Ragam bahasa daerah yang ada di Indonesia
2. Bahasa daerah di Indonesia terancam punah

#### **E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Kooperatif Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions)
3. Metode : Tanya jawab, Diskusi dan penugasan.

#### **F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media/alat
  - Teks bacaan keragaman suku bangsa di Indonesia
  - Laptop
  - Kartu gambar
2. Sumber
  - Buku Guru, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
  - Buku Siswa, Kelas IV, Cetakan Ke-4 (Edisi Revisi), Tema 7: *Indahnya Keragaman di Negeriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>2. Siswa dicek kehadirannya dengan melakukan presensi oleh guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>3. Kelas dilanjutkan dengan berdoa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa. (<i>Religious-PPK</i>)</li> <li>4. Guru menyampaikan arahan kepada siswa untuk tetap menjaga kesehatan dan membiasakan hidup bersih dan sehat. (<i>Communication- 4C</i>)</li> <li>5. Siswa dan guru Bersama menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. (<i>Nasionalisme-PPK</i>)</li> <li>6. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> <li>7. Guru memberikan apersepsi kepada siswa bahasa sehari-hari yang digunakan bahasa apa? (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>Tahap I. Penyampaian tujuan dan Motivasi Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru serta motivasi yang disampaikan guru. (<i>Communication- 4C</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil terdiri dari 2 orang perkelompok. (<i>Collaboration</i>)</li> </ol> <p><b>Tahap 3: Penyajian Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa menyimak penjelasan guru tentang mengapa setiap daerah memiliki bahasa daerah sendiri? (<i>Saintifik-Menyimak</i>)</li> </ol>	50 Menit

	<p><b>Tahap 4: Membimbing kegiatan belajar kelompok</b></p> <p>11. Setelah itu, siswa mencermati teks bacaan tentang bahasa daerah di Indonesia yang terancam punah. (<i>Literasi</i>)</p> <p>12. Guru mengajak siswa tanya jawab mengenai macam-macam bahasa daerah. (<i>Collaboration-4C/Saintifik-Menanya</i>)</p> <p>13. Setelah itu, guru membuat tabel klasifikasi keragaman budaya di Indonesia di papan tulis dan meminta siswa untuk ke depan, mengambil kartu gambar dan menempelkan kartu tersebut ke papan tulis sesuai pengklasifikasiannya. (<i>Mandiri-PPK</i>)</p> <p>14. Guru membimbing siswa mengerjakan tugas yang ada di LKPD. (<i>Collaboration-4C</i>)</p> <p>15. Siswa diberikan waktu selama 10 menit untuk mengerjakan LKPD. (<i>Collaboration-4C</i>)</p> <p>16. Setelah selesai mengerjakan LKPD, siswa menyajikan hasil kerja kelompok masing-masing. (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>17. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (<i>Menanya-Saintifik</i>)</p> <p>18. guru dan siswa melakukan ice breaking. (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>Tahap 5 : Pemberian evaluasi</p> <p>19. Siswa mengerjakan evaluasi untuk diambil penilaian. (<i>Mandiri-PPK</i>)</p> <p>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</p> <p>20. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling aktif. (<i>Collaboration-4C</i>)</p>	
<p><b>Penutup</b></p>	<p>26. Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman materi pembelajaran.</p> <p>27. Guru melakukan review tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>28. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. (<i>Communication-4C</i>)</p>	

	<p>29. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa untuk selalu bersyukur nikmat yang diberikan oleh Tuhan yang maha Esa. (<i>Religious-PPK</i>)</p> <p>30. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). (<i>Religious-PPK</i>),</p>	
--	---	--

#### H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- |                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| 1. Afektif      | : Observasi                |
| 2. Kognitif     | : Tes obyektif (terlampir) |
| 3. Psikomotorik | : Unjuk kerja              |

Makassar, 03 Februari 2023


Wali Kelas IV B

  
Suci Yulianiy, S.Pd

Peneliti

  
Ayu Pratiwi  
NIM. 1847441004

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
Idrus, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19750405 199802 1 001

Lampiran B.3 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan I

E. Kegiatan Aktif Siswa

PETUNJUK

- Ikuti instruksi guru dalam pengisian LKPD
- Kerjakan soal yang ada dalam LKPD, apabila ada kesulitan silahkan tanya pada guru kalian
- Setelah selesai mengerjakan, silahkan dikumpulkan

Kegiatan 1 :



Ayo Membaca



Bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang memiliki banyak sekali kebudayaan. Bangsa kita mempunyai beraneka ragam suku bangsa, budaya, agama, dan adat istiadat. Semua itu dapat kita saksikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Misalnya dalam upacara adat, rumah adat, baju adat, nyanyian dan tarian daerah, alat musik, dan makanan khas. Kekayaan budaya tersebut perlu dipelajari dalam rangka meningkatkan kecintaan dan kebanggaan terhadap tanah air. Sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan perlu dikembangkan melalui kegiatan sehari-hari. Keragaman budaya yang tersebar di seluruh pelosok Nusantara akan menjadikan bangsa yang besar dan kuat.

Dari keragaman budaya Indonesia, dapat dilihat beberapa bentuk sikap toleransi terhadap keragaman di bawah ini! Kemudian jodohkan/hubungkan dengan sikap toleransi yang terjadi.



Saling menghargai meskipun berbeda agama

Menari tarian daerah sebagai wujud suku bangsa

Rukun bermain bersama meskipun beda suku

## Kegiatan 2 :



## Ayo Menulis

Bertanyalah kepada temanmu untuk mencari informasi keberagaman suku bangsa di kelompokmu!

No	Nama Siswa	Asal Daerah	Ciri Khas Daerah
1	RASUL Pratama	makassar	coto makassar
2	FAHRUL ROZI		
3		madura	sate
4			
5			

Setelah mendapat informasi di atas, Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apakah kalian berasal dari daerah asal yang sama?  
Jelaskan!

jawab: tidak karena temangku berasal dari madura dan aku berasal makassar

2. Apakah kalian mempunyai ciri khas daerah yang sama?  
Jelaskan

tidak karena tempat asal ~~ke~~ kami berbeda

## Lampiran B.4 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan II

### D. Petunjuk

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini merupakan lembar kerja interaktif
2. Ikuti instruksi guru dalam pengisian LKPD
3. Kerjakan soal yang ada dalam LKPD, apabila ada kesulitan silahkan tanya pada guru kalian
4. Setelah selesai mengerjakan, silahkan dikumpulkan.

### E. Kegiatan Aktif Siswa

#### Kegiatan 1 :

Ayo Mengamati



Carilah beberapa nama suku yang ada di bawah ini!

1. Betawi
2. Bugis
3. Dayak
4. Batak
5. Makassar

B	A	T	A	K	R	H	N	P	U	M
M	L	S	X	X	Z	O	N	O	Y	O
P	L	K	H	N	J	B	D	D	N	A
H	R	Y	P	K	O	F	A	J	T	V
B	E	T	A	W	L	N	Y	M	H	B
L	Z	V	N	A	E	T	A	W	Q	U
C	H	F	R	F	S	B	K	L	U	G
G	H	J	M	P	O	I	Y	G	F	I
S	F	T	U	J	K	V	X	G	M	S
L	N	B	M	A	K	A	S	S	A	R

## Kegiatan 2 :



## Ayo Menulis

Tuliskan pada kolom berikut apa yang telah kamu lakukan untuk menghargai perbedaan yang ada!

No	Sikap Menghargai
1	Tidak Pelit kepada teman
2	Tidak memilih-milih teman
3	Tidak membeda-bedakan agama
4	Bermain dengan semua suku
5	Bersikaplah santun kepada orang lain.

Kamu juga bisa menuliskan contoh – contoh sikap yang tidak menghargai keberagaman yang kamu ketahui!

No	Sikap Tidak Menghargai
1	Pelit
2	Berteman dengan satu suku saja
3	membeda-bedakan suku
4	tidak Santun kepada orang lain
5	tidak menghargai suku seseorang



## Lampiran B.5 Lembar Hasil Observasi Pertemuan I

### LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET (Pertemuan I)

Petunjuk:

1. Instrument ini digunakan selama proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran kartu kuartet yang berlangsung untuk memberi skor siswa dalam pembelajaran.
2. Berilah skor 1-3 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 3 = Pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati  
 2 = Pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati  
 1 = Pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	1	2	3	Keterangan
1	Permainan dilakukan secara berkelompok terdiri dari 3 – 4 orang.			✓	Terlaksana
2	Salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing-masing pemain 4 kartu.			✓	Terlaksana
3	Mengundi pemain pertama yang akan memulai permainan.				Terlaksana
4	Pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya.			✓	Terlaksana
5	Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya.		✓		Terdapat beberapa siswa yg masih belum paham dgn alur permainan
6	Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa		✓		— 4 —
7	Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam		✓		— 4 —

8	Permainan berhenti ketika kartu pemain habis.		✓	Terlaksana
9	Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi.	✓	✓	Terlaksana
10	Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.		✓	
Jumlah skor		24	x 100% = 80%	
Total skor		30		
Persentase pencapaian/Kategori		Efektif		

**Persentase Pencapaian** =  $\frac{\text{Skor Indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal Indikator}} \times 100\%$

Makassar, 06 Februari 2023  
Observer,

AA  
A. Mira Alfiyanti, S.Pd.

## Lampiran B.6 Lembar Hasil Observasi Pertemuan II

### LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET (Pertemuan II)

Petunjuk:

1. Instrument ini digunakan selama proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berlangsung untuk memberi skor siswa dalam pembelajaran.
2. Berilah skor 1-3 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 3 = Pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati  
 2 = Pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati  
 1 = Pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	1	2	3	Keterangan
1	Permainan dilakukan secara berkelompok terdiri dari 3 - 4 orang.			✓	Terlaksana
2	Salah seorang pemain mengocok kartu dan membagikan kepada masing-masing pemain 4 kartu.			✓	Terlaksana
3	Mengundi pemain pertama yang akan memulai permainan.			✓	Terlaksana
4	Pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya.			✓	Terlaksana
5	Jika pemain lainnya memiliki kartu yang tepat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya.			✓	Terlaksana
6	Jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa			✓	Terlaksana

7	Permainan dilanjutkan ke pemain lain searah jarum jam		✓	Terlaksana
8	Permainan berhenti ketika kartu pemain habis.		✓	Terlaksana
9	Saat permainan selesai maka pemain menghitung banyak kartu yang telah dikategorikan berdasarkan materi.		✓	Terlaksana
10	Siswa yang mengumpulkan kartu kategori materi terbanyak sebagai pemenang permainan.	✓		Terdapat salah satu kip yg tdk menyelesaikan game
	Jumlah skor	29/30		
	Total skor	96%		
	Persentase pencapaian/Kategori	Sangat efektif		

karna waktu tdk cukup

$$\text{Persentase Pencapaian} = \frac{\text{Skor Indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal Indikator}} \times 100\%$$

Makassar, 07 Februari 2022  
Observer,

AAA

A. Mirza Alfiyanti, S.Pd.

### Lampiran B.7 Kisi - Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

#### KISI-KISI SOAL

##### *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Satuan Pendidikan	: UPT SPF SDN Gunung Sari 1
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2
Tema	: Indahya Keragaman di Negeriku
Sub Tema I	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Jumlah Soal	: 20 Soal Pilihan Ganda

#### Kompetensi Dasar:

#### Muatan IPS

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa, memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

No	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Butir Soal	Kunci Jawaban
1	Siswa dapat <b>Mengidentifikasi</b> suku bangsa yang ada di Indonesia.	C6	PG	4,7,8,12,14,16,18	B,D,A,C,C,D,A
2	Disajikan suatu gambar, siswa dapat <b>Menunjukkan</b> keragaman budaya yang ada di Indonesia seperti rumah adat, baju adat, tarian tradisional, bahasa daerah, dan berbagai kebudayaan lainnya sebagai ciri khas daerah tersebut.	C6	PG	1,2,3,5,9,17,19,	D,C,B,D,C,D,D

3	<b>Menganalisis</b> faktor penyebab keragaman budaya Indonesia	C4	PG	6,15,20	B,B,A
4	<b>Mengidentifikasi</b> contoh sikap menghargai dan tidak menghargai keberagaman budaya bangsa Indonesia	C6	PG	10,11,13	B,D,B

**Lampiran B.8 Lembar Soal Tes****SOAL TES HASIL BELAJAR**

Satuan Pendidikan	: UPT SPF SDN Gunung Sari 1
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2
Tema	: Indah nya Keragaman di Negeriku
Sub Tema I	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

---

---

**PILIHAN GANDA**

**Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar!**

1. Banyak bahasa daerah yang terdapat di Indonesia, namun Indonesia memiliki bahasa nasional yaitu bahasa ....
  - a. Mandarin
  - b. Melayu
  - c. Jawa
  - d. Indonesia
2. Bahasa daerah akan terjaga dan tidak punah jika kita ....
  - a. Suka berbahasa asing
  - b. Mengutamakan bahasa luar negeri
  - c. Turut serta memakai dan melestarikannya
  - d. Menggunakan bahasa yang sedang viral
3. Rumah adat pada gambar di bawah ini terletak di provinsi ....



- a. Sulawesi Barat
- b. Sulawesi Selatan

- c. Sulawesi Utara
  - d. Sulawesi Tengah
4. Suku Bugis dan Suku Makassar berasal dari ....
    - a. Sumatra
    - b. Sulawesi Selatan
    - c. Kalimantan
    - d. Papua
  4. Pakaian adat yang berasal dari Sulawesi Selatan dinamakan...
    - a. Baju Cele
    - b. Baju Nggembe
    - c. Kulavi (Donggala)
    - d. Baju Bodo
  5. Faktor penyebab keragaman budaya sebagai berikut, kecuali...
    - a. keberagaman suku bangsa
    - b. keberagaman warna kulit
    - c. keberagaman religi
    - d. keberagaman seni dan budaya
  6. Suku pada gambar di bawah ini terletak di Pulau....



- a. Sumatera
  - b. Jawa
  - c. Kalimantan
  - d. Sulawesi
7. Salah satu tarian hasil kebudayaan dari suku Minangkabau adalah ....
    - a. Piring
    - b. Kupu-kupu
    - c. Saman
    - d. Pendet



8. Perhatikan gambar di bawah ini!

Baju adat yang terdapat pada gambar tersebut berasal dari....



- a. Sumatra Utara
  - b. Kalimantan Utara
  - c. Bali
  - d. Jawa Barat
9. Contoh dari sikap tidak menghargai keberagaman budaya bangsa adalah...
- a. Mencintai berbagai budaya daerah lain
  - b. Mau berteman hanya dengan satu suku
  - c. Menghargai budaya lain meski berbeda
  - d. Menonton pertunjukan budaya daerah lain
10. Sikap dan sifat yang mau menerima perbedaan pendapat disebut...
- a. Egois
  - b. Kompromi
  - c. Debat
  - d. Toleransi
11. Suku Badui bisa kita jumpai di pulau ...
- a. Sumatra
  - b. Kalimantan
  - c. Jawa barat
  - d. Irian jaya
12. Akibat tidak ada persatuan antar penduduk pada suatu daerah akan menimbulkan ...
- |                |                |
|----------------|----------------|
| a. Rasa aman   | c. Ketentraman |
| b. Rasa curiga | d. Kerja sama  |

13. Tari-tarian daerah pada masa sekarang ini banyak digunakan untuk acara...

- a. Keagamaan
- b. Sesaji
- c. Penyambutan tamu
- d. Syukuran

14. Perhatikan pernyataan berikut.

- 1) Ciri fisik
- 2) Agama
- 3) Bahasa daerah
- 4) Adat istiadat
- 5) Keyakinan

Faktor yang menjadi pembeda antara satu suku dengan suku lainnya ditunjukkan oleh nomor . . .

- a. 1), 2), dan 3)
- b. 1), 3), dan 4)
- c. 3), 4), dan 5)
- d. 1), 3), dan 5

15. Di bawah ini suku bangsa yang berdiam di daerah Jawa Tengah, **kecuali** ....

- a. Karimun
- b. Samin
- c. Jawa
- d. Baduy

16.



Senjata tradisional pada gambar di atas berasal dari....

- a. Sumatra Selatan

- b. Kepulauan Bangka Belitung
  - c. Kalimantan Tengah
  - d. Papua
17. Suku yang terbesar atau jumlahnya paling banyak di Indonesia adalah suku ....
- a. Jawa
  - b. Betawi
  - c. Sunda
  - d. Madura
18. Pakaian adat pada gambar berikut ini berasal dari provinsi ....



- a. Sumatra Selatan
  - b. Jawa Timur
  - c. Kalimantan Tengah
  - d. Papua
19. Masyarakat di pegunungan lebih memilih bekerja berkebun atau bertani sayur, sedangkan masyarakat di pesisir pantai banyak yang bekerja sebagai nelayan. Hal ini menunjukkan bahwa keragaman masyarakat dapat disebabkan oleh....
- a. Kondisi alam
  - b. Jumlah penduduk
  - c. Jumlah suku
  - d. Kondisi pemerintahan
20. Masyarakat di pegunungan lebih memilih bekerja berkebun atau bertani sayur, sedangkan masyarakat di pesisir pantai banyak yang bekerja sebagai nelayan. Hal ini menunjukkan bahwa keragaman masyarakat dapat disebabkan oleh....
- a. Kondisi alam
  - b. Jumlah penduduk
  - c. Jumlah suku
  - d. Kondisi pemerintahan

**Kunci Jawaban:**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. D  | 11. D |
| 2. C  | 12. C |
| 3. B  | 13. B |
| 4. B  | 14. C |
| 5. D  | 15. B |
| 6. B  | 16. D |
| 7. D  | 17. D |
| 8. A  | 18. A |
| 9. C  | 19. D |
| 10. B | 20. A |

**Pedoman Penskoran Tes Obyektif**

Jika siswa menjawab benar = 1

Jika siswa menjawab salah = 0

**Skor Maksimal Tes Obyektif = 20**

$$NA = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

## SAMPEL HASIL TES

Pretest Kontrol

### LEMBAR JAWABAN SISWA

Nama : MUH NIZAM PRABOWO

Kelas : 4B

#### Pilihan Ganda


No	Jawaban
1.	d. ✓
2.	c. ✓
3.	b. ✓
4.	b. ✓
5.	d. ✓
6.	a. ✗
7.	d. ✓
8.	a. ✓
9.	c. ✓
10.	b. ✓

No	Jawaban
11.	d. ✓
12.	b. ✗
13.	c. ✗
14.	a. ✗
15.	c. ✗
16.	b. ✗
17.	a. ✗
18.	a. ✓
19.	d. ✓
20.	c. ✗

$$\frac{12}{20} \times 100 = 60$$

**"KEJUJURAN ADALAH BAHASA YANG PALING SANTUN"**

Jika kamu **JUJUR**,  
beri tanda senyum  
pada kotak di  
samping.

Tanda Kejujuran	Nilai
	60

Pretest Eksperimen

**LEMBAR JAWABAN SISWA**

Nama : Aida rohma

Kelas : IV.A

**Pilihan Ganda**


No	Jawaban
1.	<del>d</del> ✓
2.	c ✓
3.	b ✓
4.	b ✓
5.	d ✓
6.	b ✓
7.	a ✗
8.	c ✗
9.	c ✓
10.	b ✓

No	Jawaban
11.	b ✗
12.	d ✗
13.	c ✗
14.	c ✓
15.	c ✗
16.	d ✓
17.	d ✓
18.	c ✗
19.	d ✓
20.	a ✓

$$\frac{13}{20} \times 100 = 65$$

**“KEJUJURAN ADALAH BAHASA YANG PALING SANTUN”**

Jika kamu **JUJUR**,  
beri tanda senyum  
pada kotak di  
samping.

Tanda Kejujuran	Nilai
 terima kasih	65

Posttest kontrol

**LEMBAR JAWABAN SISWA**

Nama : Annisa dzani

Kelas : 11 b

**Pilihan Ganda**


No	Jawaban
1.	D. ✓
2.	c. ✓
3.	B. ✓
4.	B. ✓
5.	D. ✓
6.	<del>D.</del> B. ✓
7.	D. ✓
8.	A. ✓
9.	C. ✓
10.	B ✓

No	Jawaban
11.	B. X
12.	c. ✓
13.	D. X
14.	c. ✓
15.	A. X
16.	D. ✓
17.	D. ✓
18.	A ✓
19.	D ✓
20.	A. ✓

$$\frac{17}{20} \times 100 = 85$$

**"KEJUJURAN ADALAH BAHASA YANG PALING SANTUN"**

Jika kamu **JUJUR**,  
beri tanda senyum  
pada kotak di  
samping.

Tanda Kejujuran	Nilai
	85

Posttest Eksperimen

**LEMBAR JAWABAN SISWA**

Nama : Khanza Mumbaza Ibrahim.

Kelas : V A

**Pilihan Ganda**


No	Jawaban
1.	D ✓
2.	C ✓
3.	B ✓
4.	B ✓
5.	D ✓
6.	B ✓
7.	D ✓
8.	C ✗
9.	C ✓
10.	B ✓

No	Jawaban
11.	D ✓
12.	C ✓
13.	B ✓
14.	C ✓
15.	B ✓
16.	D ✓
17.	D ✓
18.	A ✓
19.	D ✓
20.	A ✓

$$\frac{19}{20} \times 100 = 95$$

**"KEJUJURAN ADALAH BAHASA YANG PALING SANTUN"**

Jika kamu **JUJUR**,  
beri tanda senyum  
pada kotak di  
samping.

Tanda Kejujuran	Nilai
	95



## Lampiran B.9 Lembar Hasil Validasi Observasi

### LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

#### A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi/tesis, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas siswa. Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi yang dikembangkan. Pemikiran dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut.

- (1) Tidak valid
- (2) Kurang valid
- (3) Valid
- (4) Sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi saran-saran langsung di dalam lembar penilaian ini dan menuliskan langsung pada naskah atas bantuannya diucapkan terima kasih.

#### B. Tabel Penilaian

Aspek yang diobservasi	Skala Penilaian				Ket
	1	2	3	4	
<b>1. Aspek petunjuk</b>					
a. Petunjuk lembar observasi aktivitas di nyatakan dengan jelas.				✓	
b. Lembar observasi mudah untuk di laksanakan.				✓	
c. Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas.				✓	
<b>2. Aspek bahasa</b>					
a. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa indonesia.			✓		
b. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah.			✓		
c. Kesederhanaan struktur kalimat.				✓	
d. Bahasa yang di gunakan bersifat komunikatif.					
<b>3. Aspek isi</b>					
a. Kategori aktivitas siswa yang terdapat dalam lembar observasi sudah mencakup semua aktivitas yang mungkin terjadi dalam pembelajaran.			✓		

Aspek yang diobservasi	Skala Penilaian				Ket
	1	2	3	4	
b. Satuan waktu untuk melakukan aktivitas.				✓	
c. Kategori aktivitas yang diamati dapat teramati dengan baik.			✓		
d. Kategori aktivitas tidak menimbulkan makna.			✓		

**C. Penilaian umum terhadap terhadap buku siswa**

- (a) Lembar observasi dapat diterapkan tanpa revisi.  
 b. Lembar observasi dapat diterapkan dengan revisi.  
 c. Lembar observasi tidak dapat diterapkan.

**D. Saran-saran**

Mohon Bapak/Tbu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

---



---



---



---



---

Makassar, 17 November 2022

Validator,



**Drs. Nasaruddin, M.Pd**  
**NIP. 19581231 198602 1 005**

## Lampiran B.10 Lembar Hasil Validasi RPP

### **LEMBAR PENILAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi/tesis, peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap RPP tersebut. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang terdapat pada matriks uraian aspek yang dinilai. Skala penilaiannya adalah sebagai berikut:

- (1) Tidak valid
- (2) Kurang valid
- (3) Valid
- (4) Sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi saran-saran langsung di dalam lembar penilaian ini. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

#### B. Tabel Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket
	1	2	3	4	
<b>1. Kompetensi Dasar dan Indikator</b>					
a. Kesesuaian standar isi mata pelajaran dalam kurikulum berlaku.				✓	
b. Kesesuaian rumusan indikator dengan rumusan kompetensi dasar.				✓	
c. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu pembelajaran yang direncanakan.				✓	
<b>2. Tujuan Pembelajaran</b>					
<b>a. Kognitif</b>					
1) Ketetapan penjabaran indikator ke dalam tujuan pembelajaran (proses dan produk).			✓		
2) Keterukuran tujuan pembelajaran (proses dan produk) mencakup aspek <i>audience, behavior, condition, and degree</i> .			✓		
3) Kesesuaian tujuan pembelajaran (proses dan produk) dengan perkembangan kognitif siswa.			✓		
<b>b. Afektif</b>					
1) Kelengkapan rumusan tujuan afektif pembelajaran.			✓		
2) Tujuan afektif terjabarkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang direncanakan.			✓		

<b>c. Psikomotorik</b>				
1) Kelengkapan rumusan tujuan psikomotorik.			✓	
2) Tujuan psikomotorik terjabarkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang digunakan.			✓	
3. Kelengkapan: Materi pembelajaran ; Sumber, bahan dan alat bantu (Media); model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran yang digunakan.			✓	
<b>4. Materi Pembelajaran</b>				
a. Kebenaran isi materi pembelajaran.			✓	
b. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator.			✓	
<b>5. Skenario Pembelajaran</b>				
a. Kesesuaian sintaks dengan model pembelajaran yang dipilih.			✓	
b. Penggunaan pendekatan dan metode tergambar dengan jelas dalam pembelajaran.			✓	
c. Penggunaan perangkat pembelajaran tergambar dengan jelas.			✓	
d. Tahapan pembelajaran untuk setiap fase tergambar dengan jelas dan lengkap.			✓	
e. Sistematika tahapan pembelajaran untuk setiap fase tergambar dengan jelas.			✓	
f. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk setiap fase.			✓	
g. Kegiatan siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk setiap fase.			✓	
h. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dengan tahapan pembelajaran.			✓	
<b>6. Assesmen</b>				
Kesesuaian teknik dan bentuk penilaian dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.			✓	
<b>7. Bahasa</b>				
a. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaedah Bahasa Indonesia.			✓	
b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.			✓	
c. Kesederhanaan struktur kalimat.			✓	

**C. Penilaian umum terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

- a. RPP dapat diterapkan tanpa revisi.
- b. RPP dapat diterapkan dengan revisi.
- c. RPP tidak dapat diterapkan.

**D. Saran-saran**

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

Rumusan langkah-langkah pada RPP  
disesuaikan dengan Sistem Model  
yang dipilih.

Makassar, 17 November 2022

Validator,



**Dr. Amir Pada, M.Pd.**  
NIP. 19631224 198703 1 002

## Lampiran B.11 Lembar Hasil Validasi LKPD

### **LEMBAR PENILAIAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

#### A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi, peneliti menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu komponen perangkat pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap perangkat yang dibuat. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai pada matriks, adapun uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian sebagai berikut:

- (1) Tidak valid
- (2) Kurang valid
- (3) Valid
- (4) Sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi saran-saran langsung di dalam lembar penilaian ini dan menuliskan langsung pada naskah. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

#### B. Tabel Penilaian

Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Ket
	1	2	3	4	
<b>1. Format</b> (system penomoran, petunjuk penyelesaian LKPD, tata ruang, <i>lay out</i> )			✓		
<b>2. Isi</b>					
a. Kesesuaian LKPD dengan pendekatan dan metode yang di gunakan.			✓		
b. Memperhatikan pengetahuan awal siswa dan pengetahuan prasyarat .				✓	
c. Memperhatikan tingkat kognitif siswa.				✓	
d. Memperhatikan keterkaitan sains,teknologi,dan masyarakat.				✓	
e. Menunjang terlaksananya proses belajar mengajar yang berbasis pada aktivitas siswa				✓	
f. Mengembangkan keterampilan proses/inquiri/pemecahan masalah/berfikir tingkat tinggi.				✓	
g. Penetapan aspek isi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
<b>3. Bahasa</b>					
a. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
b. Kesederhanaan struktur kalimat.			✓		

**C. Penilaian umum terhadap LKPD**

- a. Lembar kerja peserta didik dapat diterapkan tanpa revisi.
- b. Lembar kerja peserta didik dapat diterapkan dengan revisi.
- c. Lembar kerja peserta didik tidak dapat diterapkan.

**D. Saran-saran**

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

---

---

---

---

---

Makassar, 17 November 2022

Validator,



**Drs. Nasaruddin, M.Pd**  
**NIP. 19581231 198602 1 005**

## Lampiran B.12 Lembar Hasil Validasi Instrumen Tes

### LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR

#### A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi/tesis/disertasi, penelitian menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu komponen perangkat pembelajaran adalah tes hasil belajar (THB). Karena itu, penelitian meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan validasi terhadap THB yang dikembangkan. Penelitian dilakukan dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- (1) Tidak valid
- (2) Kurang valid
- (3) Valid
- (4) Sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi saran-saran langsung di dalam lembar penilaian ini. atas bantuannya diucapkan terima kasih.

#### B. Tabel Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket
	1	2	3	4	
<b>1. isi</b>					
• Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran			✓		
• Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.			✓		
• Butir-butir soal di susun secara proporsional berdasar aspek yang diujur			✓		
• Kejelasan maksud soal.			✓		
• Kesesuaian alokasi waktu pengerjaan soal dengan jumlah butir dan tingkat kesulitan				✓	
• Memperhatikan tingkat perkembangan kognif siswa				✓	
<b>2. Pedoman penskoran jawaban</b>					
• Jawaban soal dirumuskan dengan tepat				✓	
• Rubrik penskoran sesuai dengan bentuk tes, tujuan tes				✓	
• Bobot penskoran ditetapkan secara proporsional				✓	
<b>3. Bahasa</b>					
• Kesesuaian bahasa yang di gunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia			✓		
• Kalimat soal tidak mengandung arti ganda			✓		
• Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan Bahasa yang sederhana bagi siswa, dan mudah di pahami			✓		



**C. Penilaian umum terhadap Tes Hasi Belajar**

- a. Tes hasil belajar dapat diterapkan tanpa revisi
- (b) Tes hasil belajar dapat diterapkan dengan revisi
- c. Tes hasil belajar siswa tidak dapat di terapkan

**D. Saran-saran**

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butri-butri revisi berikut dan /atau menuliskan langsung pada naskah.

*Soal NO 3, 7, 12 dan 13 diperbaiki susunannya  
Pesan - saran di Instrumen Soal.*

---

---

---

---

Makassar, 17 November 2022

Validator,



**Dr. Amir Pada, M.Pd.**

**NIP. 19631224 198703 1 002**

### Lampiran B.13 Lembar Hasil Validasi Media Kartu Kuartet

#### LEMBAR VALIDASI MEDIA

##### A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi/tesis, peneliti menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu komponen perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran. Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut.

- (1) Tidak valid
- (2) Kurang valid
- (3) Valid
- (4) Sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberi saran-saran langsung di dalam lembar penilaian ini dan menuliskan langsung pada naskah atas bantuannya diucapkan terima kasih.

##### B. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				Ket
		1	2	3	4	
1	Materi					
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.				√	
	b. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
	c. Penggunaan media sesuai dengan Kompetensi Dasar.				√	
2	Ilustrasi					
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.			√		
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan materi pelajaran.			√		

3	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>					
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.				✓	
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.			✓		
4	<b>Daya Tarik</b>					
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				✓	
	b. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓		

**C. Penilaian umum terhadap terhadap media pembelajaran**

- Media dapat diterapkan tanpa revisi.
- Media dapat diterapkan dengan revisi.
- Media tidak dapat diterapkan.

**D. Saran-saran**

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah

*ditambah deskripsi tentang Pnggunaan  
Tulisa Kartu Kearteta.*

Makassar 17 November 2022

Validator,

**Dr. Amir Pada, M.Pd.**  
NIP. 19631224 198703 1 002

**LAMPIRAN C DATA DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN**  
**Lampiran C.1 Daftar Nilai Hasil Tes Kelompok Eksperimen**

**DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR SISWA KELOMPOK EKSPERIMEN**  
**(IV A) UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI I**

<b>No</b>	<b>Nama (Inisial)</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1	AIM	40	70
2	AR	65	85
3	AMPU	55	75
4	AMI	65	85
5	AA	50	70
6	CNI	55	80
7	DABPD	50	85
8	GET	65	80
9	KMI	75	95
10	MFAF	65	85
11	MHBH	50	75
12	MSAG	60	85
13	MPRM	55	80
14	MRR	65	85
15	NU	50	75
16	NZA	60	85
17	PAA	60	75
18	RKA	60	80
19	RM	55	75
20	RMA	65	80
21	SFNQ	50	75
22	TAH	55	80
23	TAJ	70	90
24	ZHA	55	85

**Lampiran C.2 Daftar Nilai Hasil Tes Kelompok Kontrol**

**DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR SISWA KELOMPOK KONTROL  
(IV B) UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI I**

<b>No</b>	<b>Nama (Inisial)</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1	AD	45	50
2	AN	50	60
3	AA	55	60
4	AARA	65	70
5	ASNQ	40	70
6	ARS	55	65
7	ADAN	75	85
8	AFAN	60	65
9	AKY	65	75
10	AK	80	85
11	DA	60	70
12	KN	70	70
13	LFA	50	70
14	MNF	55	75
15	MNPS	60	65
16	MTF	40	70
17	NR	50	55
18	RP	60	60
19	RAC	70	80
20	RAU	45	60
21	SM	60	80
22	ZAA	60	65

### Lampiran C.3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

#### Statistics

		Pretest_eks	Post_eks	Pre_Kontrol	Post_Kontrol
N	Valid	24	24	22	22
	Missing	0	0	2	2
Mean		58.13	80.63	57.73	68.41
Std. Error of Mean		1.615	1.252	2.273	1.957
Median		57.50	80.00	60.00	70.00
Mode		55 <sup>a</sup>	85	60	70
Std. Deviation		7.914	6.135	10.660	9.179
Variance		62.636	37.636	113.636	84.253
Range		35	25	40	35
Minimum		40	70	40	50
Maximum		75	95	80	85
Sum		1395	1935	1270	1505
Percentiles	25	51.25	75.00	50.00	60.00
	50	57.50	80.00	60.00	70.00
	75	65.00	85.00	65.00	75.00

### Lampiran C.4 Hasil Analisis Uji Normalitas

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Eksperimen	.142	22	.200*	.941	22	.208
Posttest_Eksperimen	.162	22	.137	.911	22	.051
Pretest_Kontrol	.143	22	.200*	.968	22	.659
Posttest_Kontrol	.158	22	.158	.962	22	.533

**Lampiran C.5 Hasil Analisis Uji Homogenitas *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

**Hasil Belajar *Pretest* Eksperimen & Kontrol**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.472	1	44	.231

**Lampiran C.6 Hasil Analisis Uji Homogenitas *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

**Hasil Belajar *Posttest* Eksperimen & Kontrol**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.882	1	44	.097

**Lampiran C.7 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* (Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen dan *Pretest* Kelompok Kontrol)**

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Pretest	1.472	.231	.144	44	.886	.398	2.753	-5.150	5.945
			.143	38.588	.887	.398	2.788	-5.244	6.040



**Lampiran C.9 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* (Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok Kontrol)**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Posttest	Equal variances assumed	2.882	.097	5.348	44	.000	12.216	2.284	7.613	16.819
	Equal variances not assumed			5.258	36.180	.000	12.216	2.323	7.505	16.927

## LAMPIRAN D DOKUMENTASI PENELITIAN

### Dokumentasi Kelompok Eksperimen



Gambar D.1 Siswa Mengerjakan Soal *Pretest*



Gambar D.2 Guru Membagikan Soal *Pretest*



Gambar D.3 Guru Memberikan *Treatment* Pertemuan 1



Gambar D.4 Siswa Mengerjakan LKPD



Gambar D.5 Guru Memberikan *Treatment* Pertemuan 2



Gambar D.6 Siswa Mengerjakan Soal *Posttest*

### Dokumentasi Kelompok Kontrol



Gambar D.7 Siswa Mengerjakan Soal *Pretest*



Gambar D.8 Guru Memberikan *Treatment* Pertemuan 1



Gambar D.9 Siswa Menempelkan Kartu Gambar



Gambar D.10 Guru Memberikan *Treatment* Pertemuan 2



Gambar D.11 Siswa Mengerjakan LKPD



Gambar D.12 Siswa Mengerjakan Soal *Posttest*

## Dokumentasi Media Pembelajaran Kartu Kuartet

**RUMAH ADAT**

**Sulawesi Selatan**

Walewangko ● | ● Tongkonan  
 Boyang ● | ● Tambi



Rumah Adat Tongkonan berasal dari provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki fungsi sebagai pusat budaya, tempat tinggal, serta pembinaan peraturan keluarga.

#Kebudayaan Indonesia

**RUMAH ADAT**

**Sulawesi Utara**

Walewangko ● | ● Tongkonan  
 Boyang ● | ● Tambi



Rumah Adat Walewangko berasal dari Sulawesi Utara. Rumah ini menjadi rumah tradisional Suku Minahasa yang mendiami Sulawesi Utara.

#Kebudayaan Indonesia

**RUMAH ADAT**

**Sulawesi Barat**

Walewangko ● | ● Tongkonan  
 Boyang ● | ● Tambi



Rumah Boyang berasal dari Sulawesi Barat. Rumah ini menjadi tempat tinggal Suku Mandar yang merupakan suku asli dari Sulawesi Barat.

#Kebudayaan Indonesia

**RUMAH ADAT**

**Sulawesi Tengah**

Walewangko ● | ● Tongkonan  
 Boyang ● | ● Tambi



Rumah Adat Tambi berasal dari Sulawesi Tengah. Dibuat oleh Suku Kaili dan Suku Lore yang berada di Sulawesi Tengah. Rumah Tambi berbentuk segiempat, dimana bagian atapnya sekaligus sebagai dinding.

#Kebudayaan Indonesia



## BAJU ADAT

### Kalimantan Utara

Ulos ● Pangsi  
Ta'a & Sapei Sapaq ● Safari & Kebaya



Ta'a & Sapei Sapaq berasal dari Kalimantan Utara yang memiliki corak mencolok karena bervariasi dan beragam warna. Bahan kain masih berasal dari kulit kayu dengan hiasan kepala berupa mahkota bulu yang unik.

#Kebudayaan Indonesia

## BAJU ADAT

### Jawa Barat

Ulos ● Pangsi  
Ta'a & Sapei Sapaq ● Safari & Kebaya



Pakaian adat khas Jawa Barat tersebut merupakan sebuah singkatan dari "Pangeusi numpang ka sisi" yang berarti pakaian penutup tubuh yang cara pemakaiannya dililitkan secara menumpang seperti sarung.

#Kebudayaan Indonesia

## BAJU ADAT

### Sumatra Utara

Ulos ● Pangsi  
Ta'a & Sapei Sapaq ● Safari & Kebaya



Kain Ulos merupakan kain tradisional yang terbuat dari bahan sutra yang ditunen dengan alat tradisional. Ulos dipakai bersama sebagai selempang baju pria yang terdiri dari jas dan sarung kain ulos, maupun sebagai selempang di kebaya berwarna cerah untuk wanita.

#Kebudayaan Indonesia

## BAJU ADAT

### Bali

Ulos ● Pangsi  
Ta'a & Sapei Sapaq ● Safari & Kebaya



Safari digunakan oleh laki-laki, mirip seperti kemeja. Umumnya berwarna putih, krem, dan coklat. Sedangkan kebaya digunakan wanita sekilas mirip kebaya Jawa namun perbedaan mencolok terdapat pada lengan dan bahu baju yang terbuka.

#Kebudayaan Indonesia

**NAMA SUKU**

**Sulawesi Selatan**

Minangkabau ● ● Sunda

Bugis ● ● Betawi



Suku Bugis merupakan kelompok etnik dengan wilayah asal Sulawesi Selatan. Ciri utamanya yaitu bahasa dan adat istiadat sehingga pendatang dari melayu dan minangkabau dikategorikan sebagai orang bugis.

#Kebudayaan Indonesia

**NAMA SUKU**

**Sumatera Barat**

Minangkabau ● ● Sunda

Bugis ● ● Betawi



Suku Minangkabau lebih merujuk kepada kultur etnis dari suatu rumpun. Melayu yang tumbuh dan besar karena sistem monarki serta menganut sistem kekeluargaan melalui jalur perempuan atau mlienial.

#Kebudayaan Indonesia

**NAMA SUKU**

**Jawa Barat**

Minangkabau ● ● Sunda

Bugis ● ● Betawi



Suku Sunda adalah kelompok etnis yang berasal dari bagian barat pulau Jawa dengan istilah tatar pasundan yang mencakup wilayah administrasi provinsi Jawa Barat, Banten, Jakarta, dan juga wilayah barat Jawa Tengah (Banyumas).

#Kebudayaan Indonesia

**NAMA SUKU**

**Jakarta**

Minangkabau ● ● Sunda

Bugis ● ● Betawi



Suku Betawi adalah sebuah suku bangsa di Indonesia yang penduduknya umumnya bertempat tinggal di Jakarta, Bogor, dan sekitarnya yang merupakan keturunan penduduk bermukim di Batavia dari sejak abad ke-17.

#Kebudayaan Indonesia

ALAT MUSIK

**Kalimantan Timur**

Sampe ● ● Sasando  
Tifa ● ● Dol



Sampe adalah salah satu alat musik tradisional masyarakat Dayak di Kalimantan Timur. Dimainkan dengan cara dipetik. Terbuat dari bahan kayu tabalok agar menghasilkan suara yang baik. Sampe memiliki 4 buah senar yang terbuat dari serat pohon enau.

#Kebudayaan Indonesia

ALAT MUSIK

**Papua Barat**

Sampe ● ● Sasando  
Tifa ● ● Dol



Alat musik Tifa berasal dari Papua Barat. Terbuat dari batang kayu yang diberi lubang dari ujung ke ujung. Pada bagian atas diberi penutup dari kulit binatang. Dimainkan dengan cara ditepuk menggunakan telapak tangan pada kulit penutupnya.

#Kebudayaan Indonesia

ALAT MUSIK

**Nusa Tenggara Timur**

Sampe ● ● Sasando  
Tifa ● ● Dol



Sasando adalah alat musik tradisional dari Pulau Rote, NTT. Alat musik berdawai tanpa mempunyai cord dan dimainkan dengan cara dipetik. Pada bagian utama, berbentuk tabung yang terbuat dari bambu khusus.

#Kebudayaan Indonesia

ALAT MUSIK

**Bengkulu**

Sampe ● ● Sasando  
Tifa ● ● Dol



Alat musik Dol berasal dari Bengkulu, memiliki bentuk yang mirip gendung yang dimainkan dengan cara ditabuh. Terbuat dari batang pohon rambutan, cempedak, nangka, atau bonggol buah kelapa. Tutup Dol terbuat dari kulit sapi atau kambing dan ukurannya bervariasi.

#Kebudayaan Indonesia

**TARI TRADISIONAL**

**Jakarta**

Monong ● ● Pakarena

Topeng Betawi ● ● Perang



Topeng Betawi berasal dari Jakarta. Muncul pada awal tahun 1900-an silam. Dahulu tarian ini diyakini bisa menjauhkan malapetaka. Namun, seiring dengan perubahan zaman, kepercayaan tersebut luntur dan menjadikan tarian ini hanya hiburan dalam acara saja.

#Kebudayaan Indonesia

**TARI TRADISIONAL**

**Sulawesi Selatan**

Monong ● ● Pakarena

Topeng Betawi ● ● Perang



Tarian ini menggambarkan kisah perpisahan antara penduduk kayangan dengan penduduk bumi. Dahulu tarian ini disebut Tari Sere Jaga. Biasa diiringi oleh 2 kepala drum (gandrang) dan sepasang instrumen alat musik semacam suling (puik-puik).

#Kebudayaan Indonesia

**TARI TRADISIONAL**

**Papua**

Monong ● ● Pakarena

Topeng Betawi ● ● Perang



Tarian ini menggambarkan jiwa kepahlawanan masyarakat Papua. Pada zaman dahulu, dipentaskan dengan maksud ingin mengorbankan semangat para pejuang perang. Namun seiring berjalannya waktu, tarian ini juga digunakan untuk upacara adat Papua.


#Kebudayaan Indonesia

**TARI TRADISIONAL**

**Kalimantan Barat**

Monong ● ● Pakarena

Topeng Betawi ● ● Perang



Tarian adat khas Kalimantan Barat suku Dayak adalah Tari Monong atau Manang. Awalnya, tarian ini hanya digunakan untuk penyembuhan yang dilakukan oleh para dukun suku Dayak dengan membacakan mantra sambil menari. Berkembangnya zaman, tarian ini juga digunakan sebagai hiburan masyarakat.

#Kebudayaan Indonesia

### BAHASA DAERAH

**Sumatra Barat**

Minang ● ● Balantak  
Sunda ● ● Bali




Bahasa Minang merupakan bahasa daerah yang digunakan sebagai bahasa ibu khususnya di Provinsi Sumatra Barat (Kecuali Kepulauan Mentawai).

#Kebudayaan Indonesia

### BAHASA DAERAH

**Bali**

Minang ● ● Balantak  
Sunda ● ● Bali



Bahasa Bali adalah bahasa Austronesia dari cabang Sundik dan lebih spesifik dari anak cabang Bali-Sasak. Memiliki tingkatan penggunaan yaitu Bali Alus, Bali Madya dan Bali Kasar. Hal ini terjadi karena pengaruh Bahasa Jawa menyebar ke Bali sejak zaman Majapahit.

#Kebudayaan Indonesia

### BAHASA DAERAH

**Jawa Barat**

Minang ● ● Balantak  
Sunda ● ● Bali



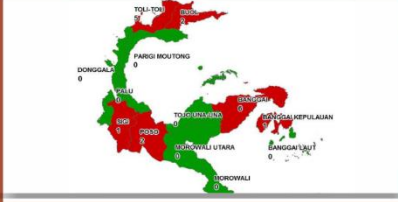
Bahasa Sunda adalah bahasa cabang Melayu-Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Tak diketahui kapan bahasa ini lahir. Namun, ada bukti tertulis yang merupakan keterangan tua, yakni prasasti abad ke-14 yang ditemukan di Kawali, Ciamis.

#Kebudayaan Indonesia

### BAHASA DAERAH

**Sulawesi Tengah**

Minang ● ● Balantak  
Sunda ● ● Bali



Bahasa Balantak adalah sebuah bahasa Austronesia yang diperuntukkan di Semenanjung Timur, Kabupaten Banggai, Sulawesi Tengah.

#Kebudayaan Indonesia

## MAKANAN TRADISIONAL

## Aceh

Surabi ● | ● Mie Aceh  
 Catemak Jagung ● | ● Ikan Asar



Mie Aceh sesuai dengan namanya berasal dari Aceh. Mie Aceh berwarna kuning tebal dengan irisan daging disajikan seperti sup sejenis kari yang gurih dan pedas.

#Kebudayaan Indonesia

## MAKANAN TRADISIONAL

## Maluku

Surabi ● | ● Mie Aceh  
 Catemak Jagung ● | ● Ikan Asar



Ikan Asar adalah makanan khas Maluku disebut dengan ikan cakalang atau tongkol yang dipanggang dengan asap karena proses pembuatannya dilakukan dengan diasapi.

#Kebudayaan Indonesia

## MAKANAN TRADISIONAL

## Jawa Barat

Surabi ● | ● Mie Aceh  
 Catemak Jagung ● | ● Ikan Asar



Surabi adalah makanan khas Jawa Barat, berbahan dasar tepung beras yang berkoordinasi dengan tepung terigu. Bahan campuran lainnya adalah santan kental.

#Kebudayaan Indonesia

## MAKANAN TRADISIONAL

## Nusa Tenggara Timur

Surabi ● | ● Mie Aceh  
 Catemak Jagung ● | ● Ikan Asar




Catemak Jagung adalah makanan khas Nusa Tenggara Timur. Makanan khas ini merupakan makanan penutup yang terbuat dari jagung, labu lilin dan kacang hijau yang dimasak dengan bumbu masak penvedap rasa.

#Kebudayaan Indonesia

**LAGU DAERAH**

**Sumatra Selatan**

<ul style="list-style-type: none"> <li>Bungong ●</li> <li>Juempa ●</li> <li>Pempek Lonjor ●</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Keroncong ●</li> <li>Kemayoran ●</li> <li>Angin Mammiri ●</li> </ul>
--	--	---



Sesuai dengan nama lagunya yaitu Pempek Lonjor ialah makanan khas daerah Palembang ini menjadi lagu daerah yang populer. Lagu tersebut menceritakan sebuah makanan yang berbentuk bulat, besar dan panjang. Rasanya yang nikmat dan kenyal ibaratnya ketika menikmati makanan pempek.

#Kebudayaan Indonesia

**LAGU DAERAH**

**Sulawesi Selatan**

<ul style="list-style-type: none"> <li>Bungong ●</li> <li>Juempa ●</li> <li>Pempek Lonjor ●</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Keroncong ●</li> <li>Kemayoran ●</li> <li>Angin Mammiri ●</li> </ul>
--	--	---



Angin Mammiri adalah lagu daerah yang berasal dari Makassar, Sul-Sel. Lagu daerah ini menceritakan tentang sosok wanita yang memendam rindu kepada pasangannya yang tinggal jauh. Lagu ini memiliki makna irama lembut dan *mellow*-nya.

#Kebudayaan Indonesia

**LAGU DAERAH**

**DKI Jakarta**

<ul style="list-style-type: none"> <li>Bungong ●</li> <li>Juempa ●</li> <li>Pempek Lonjor ●</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Keroncong ●</li> <li>Kemayoran ●</li> <li>Angin Mammiri ●</li> </ul>
--	--	---



Lagu daerah Keroncong Kemayoran memiliki lirik yang berbentuk pantun, sesuai dengan salah satu bentuk kebudayaan Betawi yaitu berbalas pantun. Dengan berbagai karakternya, lagu ini seperti menyampaikan pesan kepada setiap orang untuk bahagia.

#Kebudayaan Indonesia

**LAGU DAERAH**

**Banda Aceh**

<ul style="list-style-type: none"> <li>Bungong ●</li> <li>Juempa ●</li> <li>Pempek Lonjor ●</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Keroncong ●</li> <li>Kemayoran ●</li> <li>Angin Mammiri ●</li> </ul>
--	--	---



Lagu ini menceritakan tentang Bunga Cempaka yang banyak tumbuh subur di Aceh dan menjadi salah satu ikon daerah Aceh. Namun makna sebenarnya lagu ini erat kaitannya dengan perempuan Aceh yang menjadi pahlawan dalam masa perjuangan.

#Kebudayaan Indonesia

SENJATA TRADISIONAL

**Sumatra Selatan**

Sumpit ● ● Tombak Trisula

Pisau Belati ● ● Siwar Panjang



Sumatra Selatan memiliki senjata tradisional yang bernama Tombak Trisula. Tombak Trisula diyakini berasal dari budaya Hindu dan Budha milik Dewa Siwa yang sempat berkembang di wilayah Kerajaan Sriwijaya di masa silam.

#Kebudayaan Indonesia

SENJATA TRADISIONAL

**Kepulauan Bangka Belitung**

Sumpit ● ● Tombak Trisula

Pisau Belati ● ● Siwar Panjang



Siwar Panjang adalah sebuah pedang lurus, rata, pipih, dan ringan yang dua matanya tajam seperti silet. Senjata yang sekilas mirip dengan Mandau khas Suku Dayak di Kalimantan ini dulunya digunakan sebagai alat perang masyarakat Bangka Belitung saat melawan penjajahan merebut kemerdekaan.

#Kebudayaan Indonesia

SENJATA TRADISIONAL

**Papua Barat**

Sumpit ● ● Tombak Trisula

Pisau Belati ● ● Siwar Panjang



Pisau Belati terbuat dari tulang khaki burung Kasuari. Tulang khaki burung Kasuari dipilih karena strukturnya yang kompak dan keras sehingga sangat awet dan tak mudah melapuk. Bagian pangkal pegangannya juga dihiasi dengan bulu burung Kasuari.

#Kebudayaan Indonesia

SENJATA TRADISIONAL

**Kalimantan Tengah**

Sumpit ● ● Tombak Trisula

Pisau Belati ● ● Siwar Panjang



Sumpit/Sipet berasal dari Kalimantan Tengah yang dijadikan sebagai senjata, digunakan dengan cara ditiup. Anak sumpit (damek) biasanya akan dilengkapi dengan racun mematikan jika digunakan dalam berburu.

#Kebudayaan Indonesia



## RIWAYAT HIDUP



**AYU PRATIWI**, lahir di Kalumpang pada tanggal 10 Juli 1999. Anak pertama dari empat bersaudara, dari pasangan Halimuddin dan Noniati. Penulis pertama kali menempuh pendidikan formal di SD Negeri 56 Sulurang pada tahun 2005 dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun 2011, Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Tamalatea dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014, Penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Jeneponto dan tamat pada tahun 2017. Dan saat duduk di bangku SMK, Penulis terlibat aktif di kepengurusan Organisasi Rohani Islam (ROHIS). Penulis Kembali melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Bilingual, Program Strata 1 (S1) pada tahun 2018, melalui jalur SBMPTN. Selama duduk di bangku perkuliahan, Penulis bergabung di Komunitas Laboratorium PGSD FIP UNM serta terdaftar sebagai salah satu Asisten Laboratorium IPS dan PPkn.