

PENGEMBANGAN MEDIA KADO (KARTU JODOH) PADA MATERI GAYA DI KELAS IV SDN JATIGREGES 2

Tatas Wahyu Saputro

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (tataswahyu61@gmail.com)

Julianto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Jatigreges II Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih siswa yang mengalami kendala saat guru memberikan informasi hal tersebut dikarenakan media dan metode yang digunakan oleh guru kurang sesuai. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media KADO (Kartu Jodoh) pada materi gaya yang layak sesuai dengan kevalidan dan kepraktisan media. Sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau sering disebut dengan istilah lain yaitu *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE oleh Branch. Penelitian ini terdiri atas 5 tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KADO (Kartu Jodoh) mendapat persentase kelayakan sebesar 88% dari ahli materi, 80% dari ahli media, serta rata-rata penilaian sebesar 87,45% dari angket respon pengguna. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media KADO (Kartu Jodoh) yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: pengembangan media, KADO (Kartu Jodoh), gaya.

Abstract

Based on observations made at SDN Jatigreges II Pace Sub-district Nganjuk District. It can be seen that in learning activities there are students still who experience obstacles when the teacher provides information because the media and methods used by the teacher are not appropriate. The purpose of this study is to develop KADO media (Kartu Jodoh) on material style that is appropriate to the validity and practicality of the media. So it can make students more easily understand the material. This research belongs to the type of development research or often referred to by other terms namely Research and Development (R&D) using the ADDIE model by Branch. This research consists of 5 stages. The results of the study showed that KADO (Kartu Jodoh) media received a percentage of eligibility of 88% from material expert, 80% from media expert, and an average rating of 87,45% of user response questionnaire. From these results it can be concluded that the developed KADO (Kartu Jodoh) media is valid and suitable for use.

Keywords: media development, KADO (Kartu Jodoh), force.

PENDAHULUAN

Menurut Dale (dalam Neolaka & Neolaka, 2017: 8), pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan di sekolah dan luar sekolah. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu secara optimal yang sesuai dengan pengembangan dan karakteristik lingkungan sekitarnya. Setiap orang wajib mendapatkan pendidikan yang layak. Dimulai dari pengajaran pendidikan secara tidak langsung dari orang tua kepada anak yang dilakukan secara turun-temurun dari kecil sampai dewasa. Seiring berjalannya waktu orang tua menyadari betapa pentingnya sekolah bagi anak, para orang tua juga menyadari bahwa mereka tidak

memiliki pengetahuan yang luas namun menginginkan anak dengan pengetahuan yang lebih luas dari orang tuanya. Sehingga lembaga pendidikan yang disebut sekolah dibentuk oleh masyarakat sebagai tempat untuk belajar.

Sekolah adalah suatu lembaga yang digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di mana anak memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran tersebut (Suparlan 2008: 26). Dengan bersekolah siswa dapat mengalami kemajuan dengan berbagai macam kegiatan di sekolah. Di sekolah terdapat kurikulum sebagai pedoman guru dan siswa agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan mampu mencapai tujuan. Seiring dengan perjalanan waktu, kurikulum mengalami perubahan, dengan tujuan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Peningkatan kurikulum terakhir kali terjadi pada KTSP

yang ditingkatkan menjadi Kurikulum 2013 yang berdasar pada Permendikbud No. 67 tahun 2013. Tujuan dari Kurikulum 2013 ini sendiri yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup baik sebagai pribadi maupun warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemendikbud, 2013).

Kurikulum 2013 dibuat untuk mengembangkan tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Kemendikbud, 2013). Ketiga ranah tersebut dipadukan dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu, yang memuat berbagai muatan mata pelajaran antara lain Bahasa Indonesia, Ilmu IPA, IPS, PPKN, dan SBdP. Kurikulum 2013 beberapa kali mengalami revisi atau perbaikan, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Pada lembaga pendidikan Sekolah Dasar Kurikulum 2013 diterapkan mulai dari kelas I sampai kelas VI. Di mana setiap kelas tersebut hanya didampingi oleh satu orang guru bisa juga lebih.

Guru mempunyai peran penting dalam hal mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Seorang guru juga memiliki tanggung jawab yang tidak kalah pentingnya untuk membuat peserta didik yang semula tidak tahu menjadi tahu akan ilmu pengetahuan, yang semula tidak paham menjadi paham akan ilmu pengetahuan. Guru juga menjadi tolak ukur suatu kualitas pendidikan dengan ditentukan dari bagaimana seorang guru mengajar. Jadi di dalam kegiatan pembelajaran seorang guru sangat diperlukan dikarenakan guru merupakan sosok yang mampu menjadi inspirasi bagi siswa.

Didalam metodologi pembelajaran terdapat dua aspek penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut memiliki peran penting sebagai sarana dan alat bantu guru untuk mengajar dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Kedua aspek tersebut dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik dan memunculkan semangat belajar yang tinggi serta hasil belajar yang diinginkan oleh peserta didik. Namun ada juga kendala dalam kegiatan pembelajaran yang membuat hal tersebut menjadi kurang aktif dan menarik bagi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik juga menurun. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar memerlukan metode-metode khusus yang jelas supaya tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif dapat tercapai.

Briggs (dalam Rahman & Amri, 2014: 174), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Dengan adanya sarana fisik, pembelajaran

dapat menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa. Dan juga meningkatnya hasil belajar berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dalam menerima pembelajaran. Selain itu menurut fungsi media pembelajaran adalah dapat membantu siswa dalam hal pemahaman terhadap suatu materi, penerimaan informasi, menumbuhkan motivasi serta pembelajaran menjadi lebih konkret. Rahman & Amri (2014:174). Dengan adanya media pembelajaran bisa mempermudah guru dalam mengajarkan materi serta mampu meningkatkan semangat siswa jika media pembelajaran tersebut menarik.

Sesuai dengan hasil wawancara kepada salah satu guru di SDN Jatigreges II pada 7 November 2019, dapat diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku dan lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi gaya kepada siswa. Tetapi guru masih merasa belum cukup jika mengandalkan kedua hal tersebut karena kurangnya fasilitas di sekolah dan terbatasnya sumber belajar bagi siswa. Dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas 4, berpendapat bahwa dalam pembelajaran menggunakan media nyata (benda konkret) yang digunakan langsung oleh siswa akan membuat siswa lebih senang dan tertarik dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan media konkret yang ada di kelas dan bisa digunakan oleh guru jika sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Akan tetapi media konkret di sekolah tersebut tidak akan bermanfaat jika dalam mata pelajaran memerlukan contoh benda yang berada di luar lingkungan sekolah. Contohnya jika guru ingin menjelaskan mengenai gaya dorong guru bisa membuat siswa mempraktekkan langsung dengan cara mendorong meja, akan tetapi jika pada buku menjelaskan tentang perubahan bentuk dikarenakan gaya seperti mobil yang menabrak, maka tidak memungkinkan guru untuk mempersiapkan media konkret secara langsung. Memang benar bahwa media konkret membuat siswa senang dan tertarik sehingga tidak merasa bosan akan tetapi hal tersebut masih memiliki banyak kelemahan. Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang mampu menjadi pengganti atau penolong dalam kegiatan pembelajaran tanpa perlu menggunakan benda konkret. Seperti pada materi gaya, siswa diminta untuk memahami gaya dan penerapan gaya pada kehidupan sehari-hari. Gaya mempunyai definisi secara singkat yaitu dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda bebas. Seperti jika meja yang diam ketika didorong maka akan berpindah tempat. Jika guru menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah maka siswa akan cepat bosan dan kurang menarik minat siswa untuk memperhatikan pelajaran, selain itu terdapat juga tiga faktor utama yang berdampak

pada penguasaan siswa terhadap materi yakni : 1) kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran, 2) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, dan 3) siswa enggan bertanya pada guru saat tidak memahami materi.

Untuk mengajarkan materi gaya sebenarnya guru dapat meminta siswa untuk melakukan praktek, namun tidak semua penerapan gaya dapat dipraktikkan di dalam kelas seperti menimba air di sumur. Sehingga siswa harus mencari contoh penerapan gaya yang lainnya di luar kelas dan untuk melakukan hal tersebut, maka kegiatan pembelajaran tidak kondusif. Disamping itu, fasilitas dan media guna mendukung penerapan materi gaya masih kurang memadai. Peneliti berkeinginan membantu siswa agar mudah untuk memahami materi gaya dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media KADO (Kartu Jodoh) untuk melengkapi media yang sudah ada dilingkungan guna meningkatkan hasil belajar. Media ini dipilih agar membantu siswa lebih mudah paham mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Kelebihan media KADO (Kartu Jodoh) ini adalah praktis, mudah diingat, menyenangkan, dan mudah dibawa. Media KADO (Kartu Jodoh) berfungsi sebagai media yang dapat digunakan belajar sambil bermain di mana hal tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta digunakan untuk memantapkan konsep pada siswa supaya tidak membuat siswa bosan.

Media kartu merupakan salah satu media visual yang tidak diproyeksikan serta penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan perhatian siswa (Sativa, 2012:4). Oleh karena itu media KADO (Kartu Jodoh) mengajak semua siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan hasil belajar meningkat. Media KADO diupayakan dapat memacu semangat siswa karena media ini dimainkan secara berkelompok dan setiap anak berperan aktif dalam penggunaan media karena memasukan permainan dalam pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Veronica, 2018:49) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif pada anak dapat dikembangkan melalui permainan yang ada pada media pembelajaran. Permainan merupakan media bagi anak untuk mencari informasi dengan aman. Dengan permainan yang dikemas menyenangkan, anak akan merasa nyaman dan tidak terbebani.

Media KADO dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan memodifikasi aturan permainan tersebut. Berdasarkan penelitian Suriyono (2013) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Berpasangan Di Kelas IV. Hasil dari penelitian tersebut yaitu pelaksanaan menggunakan media Kartu Pasangan dapat berjalan dengan baik. Manfaat dari media Kartu Pasangan sendiri dapat membantu siswa belajar IPA

sehingga siswa lebih mudah mempelajari mata pelajaran IPA, media Kartu Pasangan juga dapat memotivasi siswa untuk semangat belajar, dari segi perhatian dan usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian juga pernah dilakukan oleh Iyotasari (2016) yang berjudul Media KAPAS (Kartu Pasangan) sangat bagus digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar oleh guru serta mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV di SDN Puhjark I Kediri. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2013) tentang Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab. Hasil dari penelitian tersebut yaitu dengan menggunakan media Kartu Pintar minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab meningkat dan mampu menguasai bahasa Arab dengan baik. Dan yang terakhir penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2018) tentang Pengembangan APE Kartu Pasangan Pada Tema Indahny Keragaman di Negeriku Subtema Indahny Keragaman Budaya Negeriku Untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Patrang 01 Jember. Kartu Pasangan sangat layak digunakan serta memengaruhi hasil belajar siswa pada subtema Indahny Keragaman Budaya Negeriku.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran penting baik dalam pembelajaran maupun bagi siswa. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi berdampak pada proses pembelajaran serta peningkatan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Media juga dapat membantu guru dalam hal penyampaian materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Ada pun pembeda antara media KADO dengan media kartu pasangan yang nyatanya masih memiliki sedikit kemiripan. Perbedaan dari dua jenis media kartu tersebut terletak pada cara memainkannya. Pada kartu pasangan dimainkan dengan cara setiap siswa memegang satu kartu yang berisikan jawaban/pertanyaan yang kemudian siswa bertugas menemukan pasangan kartu mereka dengan bertanya kepada teman yang membawa kartu. Untuk media KADO di sini siswa memainkannya secara berkelompok dalam suatu game. Cara bermain dari game tersebut siswa memegang kartu pertanyaan dan kartu yang dibawa lebih dari satu yang kemudian siswa diminta untuk menemukan jawaban dari kartu tersebut dengan cara menemukannya pada kartu jawaban yang sudah disiapkan dan ditata secara rapi. Dari hal tersebut maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul, "Pengembangan Media Kartu Jodoh Pada Materi Gaya Di Kelas IV SDN Jatigreges II". Peneliti berharap penggunaan media ini dapat memaksimalkan proses pembelajaran secara efektif pada materi gaya dan penerapan gaya pada kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pada penelitian pengembangan ini, jenis produk yang dikembangkan adalah media KADO (Kartu Jodoh). Pada penelitian pengembangan ini memilih menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena sesuai dengan pengembangan media KADO (Kartu Jodoh) yang terdiri atas 5 tahap pelaksanaan penelitiannya.

Pada penelitian pengembangan ini subjek utama yang digunakan adalah siswa. Siswa disebut sebagai subjek utama dalam uji coba, dikarenakan siswa berinteraksi secara langsung dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini antara lain 19 siswa kelas IV SDN Jatigreges II dengan cara mendatangi rumah siswa satu persatu dikarenakan adanya wabah Covid19.

Pada penelitian ini, sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Kedua sumber tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Sumber data primer adalah sumber data utama yang menjadi sumber data dalam penelitian. Sumber data ini diperoleh peneliti dari hasil wawancara, observasi, dan hasil belajar dari siswa untuk memperoleh informasi yang akurat. Kegiatan observasi dilakukan di SDN Jatigreges II kecamatan Pace, kabupaten Nganjuk, sedangkan untuk wawancara dilakukan dengan Guru Kelas IV.

2) Sumber data sekunder adalah sumber data pendukung dari data primer. Sumber data ini dapat diperoleh dari berbagai studi literatur, seperti buku-buku, jurnal, serta beberapa dokumen lain pendukung penelitian.

Dalam penelitian pengembangan jenis data yang digunakan sebagai berikut:

1) Kevalidan data dari media yang diperoleh dari penilaian para ahli materi dan ahli media yang terdapat di lembar validasi. Layaknya media KADO dapat diketahui setelah diketahui jumlah Perolehan skor dari penilaian tersebut.

2) Kepraktisan media dapat diketahui melalui lembar angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa.

Variabel penelitian ialah sesuatu hal yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk mencari informasi, dan dari informasi tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2016:38). Sesuai dengan penelitian yang diajukan oleh peneliti yaitu Pengembangan Media KADO (Kartu Jodoh) Pada Materi Gaya Di Kelas IV SDN Jatigreges II menggunakan variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dalam mengelompokan variabel.

1) Variabel bebas dari penelitian ini ialah media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu media KADO (Kartu Jodoh).

2) Variabel Terikat yang diteliti dalam penelitian ini adalah pemahaman materi gaya oleh siswa.

3) Variabel Kontrol dari penelitian ini yaitu pendapat guru, siswa, dan para ahli mengenai media KADO (Kartu Jodoh).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media KADO (Kartu Jodoh) ada beberapa, instrumen yang digunakan antara lain ada lembar validasi untuk hasil dari validasi media dan validasi materi. Ada juga lembar angket guru dan siswa untuk melihat data kepraktisan dari penggunaan media KADO (Kartu Jodoh).

1) Lembar Validasi: Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:142). Dari teknik tersebut di sini peneliti membuat lembar validasi yang telah disesuaikan dengan apa yang akan dinilai dari media maupun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Lembar validasi ini ialah instrumen yang berguna bagi validator untuk memvalidasi media, materi, bahasa, dan perangkat pembelajaran. Pada media KADO (Kartu Jodoh) ini. Lembar validasi pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi empat di antaranya lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, serta lembar validasi perangkat. Hasil dari validasi ini akan dijadikan peneliti sebagai referensi untuk merevisi media KADO. Lembar validasi ini memuat beberapa aspek mengenai media, materi, dan bahasa pada media KADO. Untuk indikator apa saja yang dinilai dalam lembar validasi sudah ada di dalam lampiran yang terlampir Struktur pengukuran yang digunakan pada lembar validasi penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan skala yang berlaku 1-5.

2) Angket: Angket merupakan salah satu alat pengumpul data yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Pada Penelitian ini menggunakan angket dengan kuesioner tertutup yaitu responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan (Aedi, 2010:4). Angket pada penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas IV serta guru kelas IV SDN Jatigreges II. Instrumen pada penelitian ini berupa angket yang berisi beberapa pertanyaan yang diisi untuk mengetahui respon siswa dan guru. Dalam penelitian ini lembar angket digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Struktur yang digunakan dalam lembar angket ini menggunakan skala *likert* dengan skala yang berlaku 1-5.

Tabel 1. Skala Likert Validasi

| Penilaian | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

(Sumber: Sugiyono,2016)

Diperlukan 2 analisis data untuk penelitian pengembangan media KADO, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berasal dari pihak yang terlibat dalam penelitian dan saran ahli. Untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar data validasi materi dan media yang telah diisi oleh ahli serta lembar angket.

Data diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi serta respons kepraktisan media. Instrumen yang digunakan ialah angket untuk mengukur data kuantitatif hasil validasi menggunakan skala likert. Hasil yang berupa skor kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase jawaban

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jawaban responden

Taraf keberhasilan media ditentukan oleh rumus diatas. Media akan dinyatakan valid atau layak jika hasil komponen validasi diperoleh hasil $\geq 61\%$. Berikut adalah tabel kriteria persentase kevalidan media:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

| Persentase | Kriteria |
|------------|---|
| 0 - 20% | Sangat tidak valid atau tidak untuk digunakan |
| 21% - 40% | Tidak valid dan tidak boleh digunakan |
| 41% - 60% | Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi besar |
| 61% - 80% | Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil |
| 81% -100% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi |

(Riduwan, 2014:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran KADO (Kartu Jodoh) materi gaya. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya di kelas IV SD. Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil dari media KADO (Kartu Jodoh) yang meliputi kevalidan, kelayakan, dan keefektifan dari media KADO (Kartu Jodoh) pada materi gaya di Kelas IV.

Media KADO (Kartu Jodoh) diterapkan pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 pada kelas IV. Selanjutnya difokuskan pada materi gaya.

Proses pengembangan ini didasari oleh model pengembangan ADDIE oleh Brach (2009). Prosedurnya ada 5 tahap antara lain *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluate* (evaluasi).

Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap analisis bertujuan untuk mencari kendala yang dihadapi guru serta menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media KADO (kartu Jodoh), agar sesuai dengan kompetensi, karakteristik siswa dan materi. Berikut adalah empat analisis yang dilakukan pada tahapan ini:

Permasalahan yang ada diketahui melalui dari hasil wawancara dan pengamatan kepada guru kelas IV di SDN Jatigreges II, yang kemudian diperoleh informasi dimana siswa mengalami kesulitan dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru, hal itu dapat diketahui dari hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini terjadi dikarenakan metode yang digunakan guru kurang sesuai dan penggunaan media yang kurang sehingga siswa cepat bosan yang akhirnya berdampak pada nilai siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai KKM.

Kurikulum yang digunakan SDN Jatigreges II adalah Kurikulum 2013. Dari informasi yang diperoleh ditetapkan kompetensi dasar dan fokus dari penelitian pengembangan media KADO (Kartu Jodoh)

Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku

Subtema : 2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku

Pembelajaran : 1

Kompetensi Dasar :

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Indikator :

3.3.1 Memahami pengertian gaya dengan tepat.

3.3.2 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.

4.3.1 Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

4.3.2 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

Kurikulum yang diterapkan SDN Jatigreges II adalah kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran tematik terpadu dengan mengaitkan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain berkesinambungan namun pada penelitian ini hanya berfokus pada materi IPA yaitu materi gaya. Hasil yang dapat diperoleh dari analisis tersebut peneliti dapat menjelaskan materi gaya dengan bantuan media KADO (Kartu Jodoh).

Penelitian ini memiliki subjek yaitu siswa kelas IV yang ada di SDN Jatigreges II yang siswanya memiliki umur rentang 9-10 tahun, dimana pada rentang umur tersebut menurut Piaget salah satu karakteristik siswa SD masih senang dengan kegiatan bermain dan bekerja kelompok. Dengan menggunakan media ini siswa akan lebih mudah memahami materi melalui objek konkret melalui kartu dan siswa diajak aktif karena media pembelajaran ini dipadukan dengan permainan.

Analisis materi IPA pada tematik kurikulum 2013 berkaitan dengan analisis masalah, kurikulum, kebutuhan siswa, agar siswa dapat lebih mudah menerima materi gaya. Dari beberapa analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media yang konkret dan dapat dimainkan maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Adapun kompetensi IPA yang berbunyi: 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah media KADO (Kartu Jodoh).

Tahap Perencanaan (*Design*). Pada tahap ini, media dirancang sedemikian rupa sehingga memiliki tampilan, penggunaan, isi yang berbeda dengan media yang sudah ada. Hasil dari tahapan ini masih berupa rancangan konsep awal dan menjadi dasar tahap berikutnya.

Tujuan media KADO (Kartu Jodoh) dirancang untuk membantu siswa memahami materi gaya dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatigreges II. Selain itu dalam tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yaitu mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun 3 aspek yang dirancang yaitu aspek tampilan, isi, dan penggunaan. Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan :

Rancangan Aspek tampilan:

- a) Media KADO dirancang berbentuk kartu bergambar dengan penjelasan singkat dari gambar tersebut. Yaitu kartu *Fire* dan *Water* di mana *Fire* adalah kartu berisi pertanyaan mengenai gaya dan *Water* adalah kartu

berisi jawaban mengenai pertanyaan yang ada di kartu *Fire*.

- b) Bahan Media yang digunakan yaitu kertas *art paper* 310gr.
- c) Ukuran kartu 12cm x 8cm, dikemas dalam kotak.
Rancangan dari aspek isi :
 - a) Menentukan jawaban yang kemudian dijodohkannya dengan jawaban yang sudah disiapkan mengenai materi gaya.
 - b) Merancang gambar yang kemudian diikuti dengan pernyataan singkat dari gambar tersebut.
 - c) Mendesain bentuk kartu supaya dapat mempunyai daya tarik kepada siswa.

Dari ketiga rancangan tersebut maka dihasilkan media KADO (Kartu Jodoh) yang sesuai dengan kriteria yang peneliti akan buat.

Berikutnya tahap perancangan konsep instrumen penilaian media. Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen yang digunakan untuk menilai produk berupa media pembelajaran. instrumen dirancang berdasarkan dasar sumber yang diperoleh dengan melihat aspek-aspek kriteria penilaian yang kemudian dikembangkan sesuai dengan kriteria pemilihan media yang baik. Adapun aspek adalah tampilan, kelayakan penyajian, dan efektivitas media. Untuk validasi materi meliputi aspek relevansi dengan kurikulum, kelayakan isi, dan kelayakan bahasa.

Tahap Pengembangan (*Development*) ialah tahapan rancangan yang telah diuraikan akan dijadikan dasar pengembangan media KADO (Kartu Jodoh).

Ada dua hal yang dilakukan dalam pembuatan KADO (Kartu Jodoh). Pertama, pembuatan media diawali dengan mendesain kartu dan menentukan konten/isi sesuai dengan materi gaya menggunakan *software* atau aplikasi pengolah gambar pada komputer/laptop. Kedua, dilakukan cetak pada media yang sudah disetujui dengan menggunakan bahan dan ukuran yang telah ditentukan. Rancangan media KADO (kartu Jodoh) yang telah dibuat seperti pada gambar berikut ini:

Tabel 3. Desain Media KADO (Kartu Jodoh)

| Gambar | Keterangan |
|--|--|
|  | Tampilan cover media KADO (Kartu Jodoh) |
|  | Tampilan isi dan gambar dari materi gaya |

Setelah dibuat desain kartu tersebut, dilanjutkan dengan mencetak hasil desain pada kertas *art paper* dengan ukuran 12cm x 8cm dengan ketebalan 310gr.

Berikutnya dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang berisi tentang kegiatan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pembuka, inti, sampai penutup. Perangkat pembelajaran tersebut disesuaikan dengan fokus penelitian pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1. Kemudian dibuat petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa. Pembuatan petunjuk bertujuan agar media KADO (Kartu Jodoh) dapat lebih mudah dipahami penggunaannya oleh guru maupun siswa.

Kemudian dilanjutkan validasi media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Desain gambar dan kemasan kartu yang sudah jadi akan divalidasi oleh ahli media dengan menggunakan instrumen validasi yang selanjutnya dilakukan revisi. Para ahli memberi masukan atau saran perbaikan produk sebelum produk diterapkan. Salin itu, muatan materi dan perangkat pembelajaran akan divalidasi oleh ahli materi.

- a) Validator media : Drs. Suprayitno, M.Si.
- b) Validator materi : Julianto, S.Pd., M.Pd.

Tahap Penerapan (*Implementation*), Pada penelitian pengembangan media KADO (Kartu Jodoh) dilakukan uji coba secara terbatas. Uji coba dilakukan secara terbatas dikarenakan subjek dari penelitian ini yaitu siswa SDN Jatigreges II berjumlah 19 siswa. Dan juga dikarenakan wabah covid 19 jadi data yang bisa diambil hanya data kepraktisan yang berasal dari angket guru dan siswa. Untuk mekanisme penelitiannya itu sendiri dilaksanakan dengan mendatangi rumah siswa satu persatu karena dampak dari Covid19 sehingga tidak bisa melakukan penelitian melalui proses belajar mengajar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), Tahap ini merupakan tahap akhir yang dilakukan selama penelitian pengembangan model ADDIE. Setelah dilakukan uji coba secara terbatas dan diperoleh hasil data berdasarkan lembar validasi, dan angket dalam penelitian pengembangan media kemudian diukur ketercapaian dari tujuan yang sebelumnya telah dirumuskan dalam mengembangkan produk media KADO (Kartu Jodoh) untuk membantu siswa memahami materi gaya siswa kelas IV SDN Jatigreges II. Tahap evaluasi ini menentukan apakah media layak untuk digunakan atau tidak, atau layak dengan beberapa revisi yang dilakukan. Setelah dilakukan berbagai tahap tersebut dan juga dari setiap tahap telah dilakukan evaluasi maka hasilnya media KADO (Kartu Jodoh) layak untuk digunakan.

1. Data Hasil Kevalidan Media KADO (Kartu Jodoh)

a. Validasi Media

Media KADO (Kartu Jodoh) dikatakan valid melalui uji validasi produk yang telah dilakukan oleh para ahli yang sudah ahli di bidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Kedua ahli sudah memberikan penilaiannya pada

media KADO (Kartu Jodoh) sehingga diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 4. Hasil penilaian Ahli Media terhadap media KADO (Kartu Jodoh)

| No. | Keterangan | Persentase Skor | Kategori |
|-----|------------|-----------------|-------------|
| 1. | Validasi I | 80% | Valid/layak |

Sumber: hasil validasi para ahli

Dari penilaian yang telah diberikan oleh ahli media, dapat diketahui jika media KADO (Kartu Jodoh) memiliki persentase skor 80% dengan kategori valid/layak sehingga layak untuk diberikan. Selain itu, validator juga memberikan beberapa saran seperti pemilihan warna yang kurang pas dari sebelumnya seperti pemilihan warna merah yang kurang merah supaya tulisan pada kartu lebih terlihat. Saran tersebut bertujuan supaya tampilan media KADO (Kartu Jodoh) lebih menarik, sehingga membuat minat siswa meningkat.

b. Validasi Materi

Validasi juga dilakukan oleh ahli materi yang meliputi materi pada media KADO (Kartu Jodoh). Berikut adalah hasil dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi:

Tabel 5. Hasil penilaian Ahli Materi terhadap media KADO (Kartu Jodoh)

| No. | Keterangan | Persentase Skor | Kategori |
|-----|------------|-----------------|----------------------|
| 1. | Materi | 88% | Sangat valid / layak |

Sumber: Hasil validasi para ahli

Dari perhitungan yang dilakukan maka diperoleh hasil kevalidan dari materi sebesar 88% dengan kategori Sangat valid/layak dan dapat digunakan, sehingga dalam hal ini media KADO (Kartu Jodoh) dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

2. Data Hasil Kepraktisan Media KADO (Kartu Jodoh)

a. Hasil Angket Guru

Angket diberikan pada salah satu guru yaitu wali kelas IV SDN Jatigreges II ibu Reny. Berikut hasil angket guru pada media KADO (Kartu Jodoh). Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada guru diperoleh skor 88% yang masuk pada kategori sangat layak dan media KADO (Kartu Jodoh) dapat digunakan.

b. Hasil Angket Siswa

Hasil diberikan pada 19 siswa kelas IV SDN Jatigreges II untuk melihat respons siswa terhadap

penggunaan media KADO (Kartu Jodoh). Berikut hasil angket siswa pada media KADO (Kartu Jodoh). Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa diperoleh skor 86,9% yang masuk pada kategori sangat layak sehingga media dapat digunakan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket guru dan siswa adalah sangat baik, dimana pada angket guru diperoleh angka 88% dan siswa 86,9% bila dijumlah dan diambil rata-rata maka diperoleh 87,45% yang masuk kategori sangat baik dan praktis. Dapat disimpulkan bahwa media KADO (Kartu Jodoh) memiliki dampak positif bagi pembelajaran. sehingga kepraktisan dari media KADO (Kartu Jodoh) data tercapai.

Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan diuraikan di atas, maka media KADO (kartu Jodoh) merupakan media yang layak dengan kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk membantu siswa memahami materi gaya siswa kelas IV SDN Jatigreges II. Pengembangan media KADO (Kartu Jodoh) penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur yang sesuai dengan 5 tahap ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) yaitu *analysis, design, Development, implementation, dan evaluation*.

Tahap awal yang dilakukan sebelum proses pengembangan adalah tahap analisis. Tahap ini bertujuan menentukan materi yang akan dikembangkan ke dalam media KADO (Kartu Jodoh), supaya sesuai dengan kompetensi, karakteristik siswa dan materi. 1) Permasalahan yang ada diketahui berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN Jatigreges II, informasi yang didapat antara lain siswa mengalami kesulitan dalam menerima informasi yang disampaikan guru, hal tersebut dapat diketahui dari hasil belajar yang dimiliki siswa. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru kurang sesuai dan penggunaan media yang kurang jadi siswa cepat bosan yang berdampak pada nilai siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. 2) Analisis kurikulum, media yang diterapkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada SDN Jatigreges II. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan juga analisis materi yang sesuai. Hasil yang dapat diperoleh dari analisis tersebut peneliti dapat menjelaskan materi gaya dengan bantuan media KADO (Kartu Jodoh). 3) Analisis karakteristik siswa, penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jatigreges II yang siswanya memiliki rentang umur 10-11 tahun, dimana pada rentang umur tersebut menurut Piaget salah satu karakteristik anak SD masih senang dengan kegiatan bermain dan bekerja secara kelompok. Dengan

menggunakan media ini siswa akan lebih mudah memahami materi melalui objek konkret dan siswa diajak aktif karena media pembelajaran ini dipadukan dengan permainan. 4) Analisis Materi IPA pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 berkaitan dengan analisis masalah, kurikulum, kebutuhan siswa, agar siswa dapat menjadi lebih mudah memahami materi gaya. Dari beberapa analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media yang konkret dan dapat dimainkan maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ada juga kompetensi IPA yang berbunyi : 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah media KADO (Kartu Jodoh).

Pada tahap perancangan media, media dirancang sedemikian rupa sehingga memiliki, tampilan, isi yang berbeda dengan media yang sudah ada. Hasil dari tahapan ini masih berupa rancangan konsep awal dan menjadi dasar untuk tahap berikutnya. Media KADO (Kartu Jodoh) dirancang untuk membantu siswa memahami materi gaya siswa kelas IV SDN Jatigreges II. Selain itu juga sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yaitu Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Pada tahap ini media dirancang menggunakan *software* pengolah gambar yang ada di *laptop*. Yang kemudian gambar tersebut dicetak pada media yang telah ditentukan yaitu *artpaper* dengan ukuran 12x8cm dan tebal 310gr. Dari ketiga rancangan tersebut maka dihasilkan media KADO (Kartu Jodoh) yang sesuai dengan kriteria yang peneliti akan buat.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media KADO (Kartu Jodoh) berdasarkan rancangan yang sudah dibuat. Kemudian media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan rentang nilai 1-5. Dari validasi diperoleh hasil kelayakan 80% yang termasuk kategori valid/layak sehingga media dapat dilakukan uji coba pada tahap selanjutnya. Selain itu validator media memberikan saran terkait media yang akan digunakan sehingga desain media KADO (Kartu Jodoh) mengalami sedikit perubahan. Beberapa saran seperti pemilihan warna yang kurang pas dari sebelumnya seperti pemilihan warna merah yang kurang merah supaya tulisan pada kartu lebih terlihat. Saran tersebut bertujuan supaya tampilan media KADO (Kartu Jodoh) lebih menarik, sehingga membuat minat siswa meningkat. Untuk materi diperoleh hasil validasi 88% dengan kategori sangat valid/layak.

Tahap implementasi meliputi uji coba secara terbatas. Pada tahap ini uji coba secara terbatas diperoleh data kepraktisan. Kepraktisan media KADO (Kartu Jodoh) diperoleh berdasarkan hasil angket guru dan angket

siswa. Untuk mekanisme penelitiannya itu sendiri dilaksanakan dengan mendatangi rumah siswa satu persatu karena dampak dari covid19 sehingga tidak bisa melakukan penelitian melalui proses belajar mengajar. Media akan dikatakan praktis jika guru mampu menguasai penggunaan media pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2010:4). Kualitas pembelajaran akan tinggi jika guru dapat menggunakan dan memahami media yang digunakan. pada uji coba terbatas di SDN Jatigreges II hasil 87,45% dengan kategori sangat baik/praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media KADO (Kartu Jodoh) dapat digunakan dengan mudah, visual praktis, dan tidak membutuhkan alat pendukung. Hal ini sesuai dengan pendapat Hernawan (2014:13) bahwa media visual yang tidak dapat diproyeksikan ini terdiri dari gambar diam, media grafis yang memberikan pesan atau gagasan agar lebih konkret.

Tahap ini merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Setelah dilakukan uji coba dan diperoleh hasil data berdasarkan lembar validasi, dan angket dalam penelitian pengembangan media kemudian diukur ketercapaian dari tujuan yang sebelumnya telah dirumuskan dalam mengembangkan produk media KADO (Kartu Jodoh) untuk membantu siswa memahami materi gaya pada kelas IV SDN Jatigreges II. Tahap evaluasi ini menentukan apakah media layak digunakan atau tidak, atau layak dengan beberapa revisi yang dilakukan. Berdasarkan hasil validasi dan angket maka dapat dikatakan bahwa media KADO (Kartu Jodoh) secara efektif mampu untuk membantu siswa memahami materi gaya.

Setelah dilakukan uji coba pada subjek yaitu siswa kelas IV SDN Jatigreges II diketahui adanya manfaat dari media KADO (Kartu Jodoh) yaitu 1) Menumbuhkan motivasi belajar siswa dikarenakan adanya media pembelajaran. 2) Menumbuhkan semangat belajar yang dimiliki siswa karena tampilan menarik dari media. 3) Membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi gaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan mengenai media KADO (Kartu Jodoh) membantu siswa untuk memahami materi gaya pada siswa kelas IV SDN Jatigreges II disimpulkan bahwa KADO (Kartu Jodoh) merupakan media yang layak dengan melakukan perbaikan untuk penyempurnaan agar dapat dilakukan uji coba lebih lanjut. Data kepraktisan media KADO (Kartu Jodoh) diperoleh dari hasil angket guru dan siswa. Adapun hasil angket diperoleh dengan hasil 87,45% yang dikategorikan sangat baik/praktis.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media KADO (Kartu Jodoh) membantu siswa untuk memahami materi gaya pada siswa kelas IV SDN Jatigreges II maka diberikan saran sebagai berikut: (1) Media KADO (Kartu Jodoh) dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa lebih memahami materi gaya. (2) Media KADO (Kartu Jodoh) perlu dilakukan pengembangan media yang lebih lanjut terkait dengan materi gaya dan melengkapi kekurangan yang ada agar media ini menjadi lebih inovatif dan lengkap. (3) Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat variasi dan menguji cobakan ke kelompok yang lebih besar

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maryanto, dkk. 2017. *Indahnya Keragaman Di Negeriku: buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013; Tema 7; Buku Siswa SD/MI Kelas IV*. Jakarta; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarsunu. 2017. *Statistik: dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Neolaka, Amos dan Grace Amalia A Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hariyanto dan Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosakarya.
- Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. 2014. *Model Pembelajaran Arias Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Putra Karya
- Ibda, Fatimah. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, 3, 27-38.
- Sativa, Denianto Yoga. (2012). *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas IX IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta*, 1, 1-21.
- Iyolitasari, Fintesia. 2014. *Media Kapas (Kartu Pasangan) Dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPA*

Materi Simbiosis Kelas IV SDN Puhjarak 1 Kediri.
Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Fatimah, Dewi Siti. 2018. *Pengembangan APE Kartu Pasangan Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Subtema Indahny Keragaman Budaya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember.* Jember: Universitas Negeri Jember.

Suriyono, Edi. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Berpasangan Di Kelas IV.* Pekan Baru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Astuti, Sri Dewi. 2013. *Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab.* Yogyakarta: Universitas Islam UIN Sunan Kalijaga.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya