

## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU JODOH (MIKADO) UNTUK MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR**

**Khozinatul Kholda**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (Khozinatul.19203@mhs.unesa.ac.id)

**Hendrik Pandu Paksi**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Trutup 01, Plumpang yakni kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu permainan fisik yang bernama MIKADO (Media Kartu Jodoh). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (RnD)* dengan model penelitian *ADDIE* oleh Branch. Model *ADDIE* ini dikelompokkan menjadi 5 langkah yaitu. *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), serta *evaluation* (evaluasi). Dalam melakukan pengumpulan data menggunakan 3 instrumen penelitian yaitu lembar validasi guna menguji kevalidan produk, lembar angket respon pengguna digunakan untuk mengukur kepraktisan produk, dan lembar tes digunakan untuk mengukur keefektifan produk MIKADO (Media Kartu Jodoh). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Trutup 01, Plumpang yang berjumlah 16 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) memiliki tingkat kevalidan yang "sangat valid" dengan memperoleh skor rata rata 89,09% untuk kevalidan media dan 92% untuk kevalidan materi. Tingkat kepraktisan ditunjukkan dari lembar angket respon peserta didik sebesar 92,81% yang artinya "sangat praktis" dan tingkat keefektifan yang "sangat efektif" dengan skor presentase sebesar 87,5%" yang ditunjukkan oleh hasil penilaian lembar tes. Kesimpulan penelitian ini adalah MIKADO (Media Kartu Jodoh) layak digunakan untuk materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, MIKADO (Media Kartu Jodoh), keberagaman

### **Abstract**

This development research was carried out based on the problems found at SDN Trutup 01, Plumpang. Lack of learning media used in the learning process. This research will develop learning media in the form of physical game cards called MIKADO (Matching Card Media). The purpose of this research is to produce MIKADO (Matching Card Media) products that are valid, practical, and effective to use. This type of research is development research or what is commonly called Research and Development (RnD) with the ADDIE research model by Branch. The ADDIE model is grouped into 5 steps namely. Analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). In collecting data using 3 research instruments, namely the validation sheet to test product validity, the user response questionnaire sheet is used to measure the practicality of the product, and the test sheet is used to measure the effectiveness of the MIKADO product (Matching Card Media). The data analysis technique used is descriptive percentage. The sample used in this research was the fourth grade students at SDN Trutup 01, Plumpang, which consisted of 16 students. The results of this study indicate that the MIKADO product (Matching Card Media) has a "very valid" level of validity by obtaining an average score of 89.09% for media validity and 92% for material validity. The level of practicality is shown from the student response questionnaire sheet of 92.81% which means "very practical" and the level of effectiveness is "very effective" with a percentage score of 87.5% "which is shown by the results of the test sheet assessment. The conclusion of this study is that MIKADO (Matching Card Media) is suitable for use for Social and Cultural Diversity material in Indonesia.

**Keywords:** learning media, MIKADO (Matching Card Media), diversity

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi seluruh elemen masyarakat, khususnya bagi anak. Pendidikan sebaiknya dilaksanakan sejak dini agar membiasakan anak belajar dengan kemauannya sendiri. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan anak guna meneruskan pendidikan ke hirarki yang lebih tinggi. Pendidikan juga dapat meningkatkan keterampilan anak sebagai bagian dari elemen masyarakat dalam melakukan hubungan timbal balik dengan masyarakat, budaya dan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-harinya.

Pendidikan merupakan program pemerintah yang harus menjadi milik seluruh generasi penerus. Melalui pendidikan, generasi anak negeri nantinya mempunyai budi pekerti, tata krama, watak dan karakter yang baik. Karakter dan budi pekerti dan karakter dapat ditumbuhkan melalui implementasi kurikulum dalam pendidikan. Menurut Edgar Dalle (dalam Neolaka dan Neolaka, 2017 : 8), Pendidikan merupakan upaya sadar keluarga, masyarakat, dan negara melewati aksi gerakan penyuluhan dan pelatihan di madrasah maupun di luar madrasah.

Sekolah merupakan wadah yang disediakan oleh negara sebagai tempat belajar untuk anak melakukan kegiatan pembelajaran dimana di dalamnya ada guru sebagai orang yang berperan sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didiknya. Sekolah merupakan lembaga pendidikan tempat berlangsungnya kegiatan pengajaran yang nantinya anak memperoleh dan mewarisi pengetahuan melalui belajar. (Suparlan 2008: 26). Dengan mereka melakukan kegiatan di sekolah, anak akan menimba ilmu disana dan mendapatkan informasi dan ilmu yang akan mereka gunakan untuk diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, anak-anak akan dapat meneruskan pendidikannya ke tahapan yang lebih tinggi lagi.

Pada pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik media pembelajaran merupakan salah satu aspek terpenting yang dipakai untuk merealisasikan pembelajaran menarik, efektif, dan dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kemauan belajar peserta didik agar lebih semangat, aktif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran merupakan alat untuk mengembangkan lingkungan belajar yang lebih efektif dan upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa serta berkontribusi pada peningkatan tujuan pembelajaran, yang sejalan dengan pendapat ahli. Upaya untuk membangun dan menetapkan lingkungan belajar dan skenario yang menyenangkan, energik, dan nyaman bagi siswa merupakan dorongan untuk belajar sambil bermain. (Purwanto, 2010).

Pembelajaran adalah suatu upaya yang seseorang dalam memperoleh ilmu, pengetahuan, informasi, dan segala hal yang memiliki nilai-nilai positif dengan memanfaatkan dari berbagai sumber untuk belajar. Di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berupaya menumbuhkan rasa cinta tanah air, menumbuhkan jiwa kebangsaan, dan

mewujudkan rasa jati diri bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, dan landasan teori negara. yaitu Pancasila (Syam Norman:2011). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan karakter dengan kata lain mata pelajaran yang menginternalisasikan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk karakter anak sesuai dengan nilai-nilai falsafah hidupnya. (Nashar, 2004.).

PPKn atau Pendidikan Kewarganegaraan Pancasila merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan keyakinan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD, menurut Mardalena, adalah untuk menciptakan warga negara yang berwawasan, cakap, dan berpikiran terbuka yang dapat menggunakan hak dan kewajibannya sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar. 1945. (Mardalena, SR:2012). Magdalena (2020) berpendapat bahwa inti pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah kurikulum yang dibangun berdasarkan prinsip-prinsip pancasila untuk menjunjung tinggi dan mendukung prinsip-prinsip moral yang berakar pada budaya bangsa dan memungkinkan siswa mengembangkan kepribadian positif yang terwujud dalam tindakan kebaikan dalam karakter kehidupan sehari-hari. Ditegaskan pula oleh pendapat Mardalena (MardalenaSR:2012)

Mardalena berpendapat bahwa hakikat PKn di SD adalah menitikberatkan pada pendidikan warga negara yang dapat memahami dan menggunakan hak dan kewajibannya untuk menjadi manusia yang cerdas, cakap, dan berakhlak sesuai Pancasila dan UUD 1945. Dengan fokus pada pendidikan anak usia dini untuk bela negara, pendidikan kewarganegaraan dikenal dengan PPKn. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi siswa sekolah dasar merupakan upaya yang disengaja oleh pemerintah untuk memupuk nasionalisme dan cinta tanah air. Dengan demikian siswa akan memiliki pengetahuan dasar tentang kewarganegaraan atau nilai-nilai kebangsaan, sosiologi politik/masyarakat politik, demokrasi, dan pemberian kesempatan kepada anak bangsa untuk berpartisipasi dalam proses politik global untuk menjadi warga negara yang baik.

Tujuan PPKn adalah untuk mengembangkan warga negara yang baik sejak dini yang memiliki wawasan, yang merupakan inti dari pendidikan kewarganegaraan dan alasan itu diajarkan di sekolah dasar. Hal ini dilakukan dengan menekankan pendidikan warga negara yang berpengetahuan dan paham, langkah-langkah pengamalan tugas-tugas sebagai warga negara Indonesia yang berilmu, cakap, dan berakhlak mulia, sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, tentu sangat bermanfaat bagi pembangunan bangsa di masa depan. Memahami warga negara yang baik sejak dini sulit dilakukan karena orang tua, pendidik pemerintah, dan peserta didik harus berkolaborasi untuk menghasilkan warga negara Indonesia yang baik sesuai dengan pengamalan Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengajarkan tentang pendidikan karakter, nasionalisme, patriotism dan cinta tanah air Indonesia. Hal ini selaras dengan pendapat (Suwadi:2007) yaitu Pendidikan

Kewarganegaraan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah untuk mendorong rancangan ide multidimensional dan wawasan kebangsaan, terkait dengan pengajaran kualitas kewarganegaraan atau nilai-nilai kebangsaan, politik sosiologis/masyarakat politik, demokrasi, dan pengetahuan dasar dalam kaitannya dengan bekal anak bangsa. Untuk berpartisipasi dalam proses politik secara keseluruhan. Komprehensif untuk berkembang menjadi warga negara yang baik.

Media pembelajaran merupakan segala hal yang mampu menyampaikan amanat melalui berbagai saluran, dapat mendorong akal dan daya pikir perasaan, dan keinginan siswa dengan demikian, arah pembelajaran dapat terlaksana dan berhasil dengan baik. Hal ini selaras dengan pendapat Haryono (2012) media pembelajaran dideskripsikan sebagai instrumen, perangkat, cara, dan teknik yang dipakai untuk mempermudah hubungan dan komunikasi antara guru dan peserta didik guna terlaksananya pengajaran yang lebih efektif. Singkatnya media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh guru untuk menyalurkan informasi dan materi pada peserta didiknya. Hal ini selaras dengan pendapat (Mashuri 2019 : 4) beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu hal yang menyampaikan bahan pembelajaran, mendorong daya pikir, perasaan, keinginan, dan ketertarikan peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran, baik yang berkarakter konvensional kuno maupun baru (Haryadi et al. 2019:1 ;Widodo 2018 : 1).

Hal ini selaras dengan pendapat Haryono (2012) media pembelajaran dideskripsikan sebagai instrumen, perangkat, cara, dan teknik yang dipakai untuk mempermudah hubungan dan komunikasi antara guru dan peserta didik guna terlaksananya pengajaran yang lebih efektif. Singkatnya media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh guru untuk menyalurkan informasi dan materi pada peserta didiknya. Hal ini selaras dengan pendapat (Mashuri 2019 : 4) beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu hal yang menyampaikan bahan pembelajaran, mendorong daya pikir, perasaan, keinginan, dan ketertarikan peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran, baik yang berkarakter konvensional kuno maupun baru (Haryadi et al. 2019:1 ;Widodo 2018 : 1).

Dalam penggunaannya pada pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak nilai positif bagi penggunaannya, adapun fungsi media pembelajaran menurut (Sudrajat, 2010) fungsi dari media pembelajaran antara lain: (a) Media Pembelajaran mampu memecahkan dependensi pengetahuan yang dipunya oleh para peserta didik, (b) Media Pembelajaran mampu mengatasi dan melewati batasan ruang kelas. Ada banyak topik yang tidak dapat dieksplorasi lebih lanjut oleh siswa yang mempelajari objek tertentu di kelas. Semua program ini dapat dijelaskan kepada peserta didik melalui penggunaan media yang tepat dan etis. (c) Interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya sangat diperlukan selama menggunakan media pembelajaran (d) Media mampu melahirkan keselarasan pandangan, (e) Media mampu memupuk ide dan persepsi dasar yang benar, nyata dan fakta, dan realistis, (f) Media menghidupkan dan

menggugah kemauan dan minat belajar peserta didik, (g) Media pembelajaran mampu memupuk ketertarikan dan mendorong anak untuk belajar, (h) Media pembelajaran dapat menyampaikan pengalaman yang utuh dari yang nyata ke yang fantastik.

Sementara itu Cepi Riyana (13 : 2012) juga menyampaikan pendapatnya tentang fungsi media pembelajaran, yaitu : a.) Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kondisi pembelajaran merupakan ciri tersendiri, bukan fungsi tambahan guna membantu membangun kondisi dan suasana belajar yang lebih efektif. b.) Dari awal hingga akhir proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting. Media pembelajaran, bukan sebagai komponen sistem yang otonom, tetapi berinteraksi dengan komponen lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang dimaksud. c.) Pengetahuan yang diperoleh dari isi pembelajaran itu sendiri harus dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini mensyaratkan agar kompetensi dan pokok bahasan media yang digunakan dalam pendidikan ditekankan secara konsisten. Penggunaan media pendidikan hanya untuk permainan atau menarik perhatian siswa dilarang karena tidak memiliki tujuan sebagai kesenangan. d.) Media pembelajaran dapat melincikan proses pembelajaran. Fitur ini bertujuan guna peserta didik mampu mempermudah dan cekatan mengerti arah dan materi pembelajaran dengan memakai media pembelajaran. e.) Kualitas proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Secara umum kualitas pembelajaran maupun hasil belajar jangka panjang siswa yang menggunakan media pembelajaran horizontal cukup signifikan. f.) Media pembelajaran dapat mengurangi timbulnya verbalisasi karena merupakan landasan berpikir yang konkrit.

Media pembelajaran merupakan perangkat atau sarana yang dipakai oleh guru untuk menyalurkan bahan pembelajaran kepada siswa. Ada banyak jenis jenis media pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam proses pengajaran, seperti media visual, audio, dan lain sebagainya. Berdasarkan jenis informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media menjadi 5 golongan, yaitu media visual gerak, media audio, media visual diam, media audio, visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyuguhkan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik, atau telekomunikasi. (Nurseto, 2011).

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Nurseto (2011) antara lain, yaitu 1.) Mampu meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik karena topiknya lebih menarik minat mereka. 2.) Karena memungkinkan penyampaian bahan ajar dalam beberapa media yang dapat diakses siswa secara berulang-ulang, maka penguasaan materi pelajaran menjadi meningkat. 3.) Semakin banyak teknik pembelajaran non-verbal yang digunakan dalam pengajaran. 4.) Karena mengikuti kegiatan tambahan selama kegiatan pembelajaran—selain mendengarkan dan mengamati—siswa bisa lebih aktif. Mereka juga bisa memimpin, mengarahkan, dan bermain.

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran merupakan capaian belajar yang dicapai oleh peserta didik. Jika metode, ketertarikan dan minat belajarnya tinggi maka diharapkan hasil belajar yang tercapai juga tinggi. Jika guru dan siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar, maka proses pembelajaran dapat diselesaikan dengan sukses. Hasil belajar dapat dilihat jika tujuan belajarnya sudah tercapai dengan baik Siswa menerima capaian kompetensi untuk menyelesaikan tugas belajar yang dikenal merupakan pengertian dari hasil belajar.

Hal ini selaras dengan pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2011) hasil belajar adalah keterampilan atau kompetensi yang dapat diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh guru di kelas tertentu. 'Hasil belajar' dibuat dari kata "hasil" dan "belajar". Menurut Hasan Alwi (2003), "hasil" adalah sesuatu yang tercipta melalui usaha, sedangkan "belajar" dapat menandakan berbagai hal, termasuk perubahan yang dialami seseorang setelah menjalani suatu mekanisme. Menurut Mulyasa (2006), Hasil belajar adalah penampilan atau prestasi yang dibuat oleh siswa secara keseluruhan yang akan dievaluasi sebagai indikator dasar pengetahuan dan kemampuan untuk perubahan kepribadian dan sikap yang sesuai. Hasil belajar menurut Keller (Mulyono, 2003) adalah tindakan yang menyangkut penyelesaian dan penyempurnaan tugas belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Trutup Kabupaten Tuban, ditemukan masalah bahwa dalam berlangsungnya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik mengalami kekurangan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas belum mencapai tujuan pembelajaran. Kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat guru dan peserta didik mengalami kesusahan guna merealisasikan pembelajaran yang efektif dan baik. Dalam pengajaran belajar mengajar guru lebih sering memakai metode ceramah atau teacher centered tanpa menyertakan media pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi membosankan dan terkesan monoton sehingga peserta kurang maksimal dalam menyerap informasi.

Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan cenderung tidak bersemangat dalam proses belajar mengajar. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran ini menyebabkan peserta didik mengalami kesusahan pada proses pemahaman materi yang diberikan guru mereka. Khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia, guru cenderung hanya memakai buku siswa sebagai pedoman pembelajaran mereka mengakibatkan proses belajar mengajar berlangsung dengan monoton. Maka di sini peneliti mempunyai solusi untuk menjawab permasalahan yang muncul terkait kurangnya media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran. Untuk mengembangkan media yang ada maka dari itu dikembangkan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan MIKADO untuk Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media MIKADO untuk Materi Keragaman Sosial dan

Budaya di Sekolah Dasar yang valid, menghasilkan media MIKADO untuk Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar yang praktis dan untuk menghasilkan media MIKADO untuk Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar yang efektif

Media MIKADO atau kepanjangan dari "Media Kartu Jodoh" merupakan suatu media kartu jodoh yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok kecil yang mana peserta didik nantinya akan memasangkan kartu-kartu yang ada dan mencari pasangan kartu tersebut. Peserta didik nantinya akan diberikan kesempatan menggunakan nyawa MIKADO ini selama 3 kali percobaan pencarian kartu pasangan. Keunggulan Media Kartu Jodoh (MIKADO) ini adalah praktis, mengasikkan, fleksibel, dan mudah dibawa. Media Kartu Jodoh (MIKADO) berfungsi sebagai alat untuk belajar melalui bermain, dengan itu dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka untuk mengingat informasi agar tidak menjadikan peserta didik jenuh saat belajar di kelas.

Media adalah sarana untuk menyampaikan informasi dari suatu informan kepada penerima informasi. Banyak sekali macam macam media pembelajaran yang dipakai oleh guru bersama siswa saat proses pembelajaran, salah satunya adalah media kartu. Berdasarkan KBBI, kartu adalah benda 2 dimensi yang berbentuk persegi panjang dalam bentuk kertas tebal. Media Kartu Jodoh (MIKADO) merupakan suatu media fisik berupa kartu permainan menjodohkan 2 kartu yang sama-sama berhubungan keduanya. Sasaran dari Media Kartu Jodoh (MIKADO) adalah agar anak-anak bisa belajar dan bermain dengan memasangkan dua kartu yang berhubungan. Penyelarasan materi dalam proses pembelajaran pada kartu sangat membantu dalam hal ini.

Jenis media ini adalah media cetak kartu (media bantu konkret), yang digunakan sebagai alat peraga bagi siswa. Lebih khusus lagi materi yang dapat dilihat dengan indra pengamatan tetapi tidak dapat dibayangkan, seperti menggunakan fasilitas proyeksi (proyektor), karena merupakan media cetak. Spesifikasi kartu media ini identik dengan fitur kartu media gambar. Menurut Yani (dalam Masturi dkk, 2014:4) mengemukakan sebagai berikut 1.) Kombinasi kata dan gambar. Pesan tertulis dan visual memiliki makna tertentu yang disampaikan. 2.) Media visual yang tidak terdengar. 3.) Media yang dipamerkan terdiri dari visual statis, non-animasi, bukan gambar bergerak. 4.) Bahan ajar cetak Kartu bergambar ini dibuat menggunakan metode cetak, sama seperti materi pendidikan cetak lainnya. 5.) Menempatkan penekanan kuat pada bagaimana penglihatan dirasakan.

Media Kartu Jodoh (MIKADO) ini lebih menekankan pada indera penglihatan. Media Kartu Jodoh terdiri dari 2 jenis kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Kartu MIKADO soal adalah kartu yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain nantinya. Dan yang kedua adalah kartu MIKADO jawaban merupakan kartu yang berisikan jawaban yang ada dibalik kartu MIKADO soal. Kedua kartu ini nantinya akan dijodohkan satu sama lain menurut soal dan jawaban yang ada di balik masing-masing kartu.

Dari banyaknya penelitian yang dikembangkan oleh peneliti lainnya, adapun penelitian yang relevan dengan menggunakan media MIKADO yang dilaksanakan oleh peneliti, diantaranya ialah 1.) Penelitian relevan yang pertama adalah penelitian yang telah dilaksanakan oleh Iyolitasari, Fintesia di 2014 dengan judul “Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) dalam pelaksanaan pembelajaran IPA Materi Simbiosis Kelas IV SDN Puhjarak 01 Kediri”. Berdasarkan temuan penelitian ini, media KAPAS media KAPAS berhasil digunakan untuk melaksanakan pembelajaran sinergis konten IPA. Terbukti dengan hasil penilaian siswa dalam pembelajaran yang mencapai 81% siswa melampaui KKM dan 19% siswa mendapat nilai kurang dari KKM, media KAPAS membantu siswa memahami sinergi materi tugas akhir. 2.) Penelitian pengembangan selanjutnya adalah penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh Havadoh Ervina, Ristia dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Karjo Suwatri untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” dengan hasil Penilaian dari validator sebesar 3,55 yang mampu dikatakan valid. Dan produk dinyatakan praktis dikarenakan telah menghasilkan sebesar 85% dari hasil penilaian observasi siswa. dan untuk kategori respon siswa mendapatkan hasil 86,5% yang mamsuk dalam taraf sangat positif. Dengan demikian penelitian pengembangan dengan media pembelajaran permainan “Karjo Suwatri” ttermasuk valid, praktis dan efektif.

**METODE**

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut Research and Development (RnD). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development merupakan pola penelitian yang dipakai guna menciptakan hasil ciptaan tertentu, dan menguji keefisienan produk tersebut. Penelitian semacam ini menghasilkan hasil ciptaan produk yang kemudian dikembangkan dan diuji kelayakannya. Jenis produk yang dikembangkan dalam proyek ini ialah produk Media Kartu Jodoh (MIKADO).

Dalam pengembangan peneliti memakai model ADDIE oleh Branch. Model ADDIE ini dikelompokkan menjadi 5 langkah yaitu. Analysis (analisis), desain (desain), development (pengembangan), implementation (penerapan), serta evaluation (evaluasi).

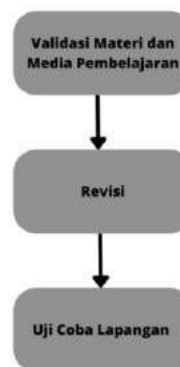


Bagan 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Dalam penelitian ini subjek penelitian yang dipakai adalah ahli validator materi dan media, peserta didik kelas IV SDN Trutup 01 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. Data yang dipakai dalam penelitian pengembangan Media Kartu Jodoh (MIKADO) ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Pada penelitian ini data akan didapatkan dari hasil validasi materi oleh dosen ahli materi, validasi media oleh dosen ahli media, dan lembar tes evaluasi hasil dari pengerjaan oleh peserta didik. Desain uji coba produk dilaksanakan dengan skala kecil pada siswa kelas IV SDN Trutup 01 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban, desain uji coba ini digunakan untuk uji coba terbatas produk media. Siswa menggunakan Media Kartu Jodoh (MIKADO) dengan arahan dari peneliti sesuai dengan penggunaan saat proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memakai lembar tes yang akan diisi oleh peserta didik.

Pada saat produk Media Kartu Jodoh (MIKADO) sudah melalui tahap validasi dan sudah dilakukan perbaikan berdasarkan dengan kritik dan saran dari para ahli, dengan demikian Media Kartu Jodoh (MIKADO) akan rampung dan bisa dipakai untuk uji coba penelitian pengembangan.

Berikut ini adalah desain uji coba yang akan dilakukan :



Bagan 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Berdasarkan hal tersebut, dilakukan uji coba terbatas skala kecil di dalam kelas menggunakan produk Media Kartu Jodoh pada materi keragaman sosial dan budaya pada peserta didik kelas IV SDN Trutup 01. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk menilai keefektifan produk media yang dikembangkan.

Dalam melakukan pengumpulan data menggunakan 3 instrumen penelitian yaitu lembar validasi untuk menguji kevalidan produk, lembar angket respon pengguna digunakan untuk mengukur kepraktisan produk, dan lembar tes digunakan untuk mengukur keefektifan produk MIKADO (Media Kartu Jodoh).

Data yang sudah diperoleh setelah melakukan penelitian nantinya akan dianalisis sehingga mendapatkan data yang akurat. Data-data tersebut nanti akan diolah menggunakan rumus dan dijabarkan secara deskriptif persentase. Teknik analisis data ini menggunakan acuan skala likert.

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

(Sumber : Sugiyono, 2016).

Tabel 1. Skala Likert Validasi

Adapun data hasil validasi pada penelitian kali ini guna untuk melihat validasi produk media pembelajaran MIKADO dalam materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia kelas IV di sekolah dasar, adapun penilaian yang akan dilaksanakan oleh ahli materi dan juga ahli media pada penelitian kali ini memakai skala likert seperti berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

(Ardiansyah, 2018)

Dari rumus tersebut, dapat diketahui taraf kevalidan Media Kartu Jodoh (MIKADO) ini dengan kriteria sebagai berikut :

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat tidak valid
21%-40%	Kurang valid
41%-60%	Cukup valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

(Riduwan, 2014)

Tabel 2. Kriteria Validasi Materi dan Media

Data hasil angket respon pengguna nantinya ini akan diisi oleh dan siswa yang berisi tanggapan pengguna setelah menggunakan media tersebut, adapun hasil data respon pengguna media pada penelitian kali ini memakai skala *likert* dan dengan rumus seperti berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

(Ardiansyah, 2018)

Dari rumus tersebut, dapat diketahui taraf kepraktisan Media Kartu Jodoh (MIKADO) ini dengan kriteria sebagai berikut :

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

(Riduwan, 2014)

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Adapun hasil lembar tes evaluasi akan diolah untuk menentukan ketercapaian pemahaman materi. Nilai KKM yang digunakan adalah 75, jika siswa berhasil mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari 75 maka

dinyatakan tuntas, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2007)

Hasil dari persentase tersebut selanjutnya akan digunakan oleh peneliti untuk menentukan kriteria ketercapaian pemahaman materi oleh siswa seperti pada table berikut ini:

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Sangat tidak Efektif

(Arikunto, 2013)

Tabel 4. Kriteria Ketercapaian Pemahaman Materi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebuah produk media pembelajaran bernama MIKADO (Media Kartu Jodoh) lahir dari penelitian pengembangan ini. Untuk membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami informasi Keanekaragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Trutup 01 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban, MIKADO (Media Kartu Jodoh) merupakan produk media pembelajaran. Penelitian pengembangan model ADDIE by Branch memberikan arah bagi pengembangan peneliti yang menggunakan model ADDIE by Branch. Metodologi ADDIE dipecah menjadi lima langkah: analisis (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan penilaian (evaluation).

Tahap analisis dilakukan pada awal penelitian bertujuan untuk menganalisis kondisi dan masalah yang ada di sekolah yang sedang dialami guru dan peserta didik, agar sesuai dengan kompetensi materi dan siswa, analisis ini dilakukan untuk menentukan materi yang digunakan dalam MIKADO (Media Kartu Jodoh). Dalam tahap analisis ini ada 3 analisis yang dilakukan. Pada tahap analisis masalah berdasarkan observasi wawancara guru yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan masalah bahwa berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar guru yang terus menerus dengan siswa, terdapat kekurangan media belajar. sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas belum mencapai tujuan pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan terkesan monoton sehingga peserta kurang maksimal dalam menyerap informasi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan cenderung tidak bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran ini menyebabkan peserta didik mengalami kesusahan pada proses pemahaman materi yang diberikan guru mereka. Tahap analisis materi ini dilakukan analisis kebutuhan materi pada peserta didik, yaitu kebutuhan materi yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Trutup 01. Analisis yang telah dilakukan menghasilkan informasi bahwa kebanyakan peserta didik kelas IV SDN Trutup ini berumur 9-11 tahun, dimana pada rentang umur 9-11 tahun ini peserta didik akan lebih suka belajar sambil bermain. Dengan menggunakan MIKADO ini peserta didik nantinya akan belajar dengan menggunakan media pembelajaran konkret melalui kartu permainan fisik yang nantinya peserta didik akan diajak aktif dan interaktif karena media pembelajaran ini dipadukan dengan permainan dengan belajar sambil bermain dan diselingi diskusi kelompok yang menyenangkan belajar di dalam kelas.

Di tahap perencanaan ini dilaksanakan perancangan media yang akan dipakai dalam penelitian sehingga mempunyai tampilan, fungsi, dan isi yang tidak sama dengan media pembelajaran yang sebelumnya sudah ada.

MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV SDN Trutup 01 mempermudah dan memahami materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) dirancang berbentuk kartu fisik bergambar dengan keterangan yang ada di bawah gambar tersebut. Kartu Mikado ini memiliki 2 jenis kartu yaitu Kartu Mikado soal dan kartu Mikado jawaban, kartu MIKADO soal berisikan gambar dan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, dan kartu MIKADO jawaban merupakan kartu fisik yang didalamnya berisikan gambar dan jawaban dari pertanyaan yang ada di dalam kartu soal.

Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini dirancang berdasarkan pada pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya dalam lingkup keragaman sosial dan budaya di Indonesia, seperti tarian daerah, rumah adat, dan suku adat, senjata tradisional dan lagu daerah. Rancangan konsep dari aspek kelayakan penggunaan media disini dirancang berdasarkan penggunaan media dalam pembelajaran. MIKADO ini berfungsi untuk membantu

peserta didik memudahkan memahami materi yang diajarkan, dalam hal ini MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini juga merupakan suatu media yang akan digunakan peserta didik belajar sambil bermain secara berkelompok untuk membuat mereka lebih termotivasi dalam proses belajar di kelas.

Perancangan konsep instrumen penilaian media dalam hal ini dirancang untuk menilai produk Media Kartu Jodoh (MIKADO). MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini nantinya akan dinilai berdasarkan kriteria aspek penilaian, ada beberapa penilaian yang akan dilakukan nantinya untuk dikembangkan sesuai dengan kriteria pemilihan media yang baik. Adapun instrumen aspek yang dinilai nantinya berupa kevalidan media, keefektifan media, dan kepraktisan media. Untuk kevalidan media sendiri nantinya akan dinilai berdasarkan aspek isi produk, desain/tampilan media, dan kelayakan penyajian

media. Dan untuk aspek penilaian materinya berupa kesesuaian materi dan kelayakan kebahasaan. Penilaian keefektifan nantinya akan menggunakan lembar tes dan untuk penilaian Kepraktisan menggunakan lembar angket respon pengguna.

MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini merupakan kartu fisik yang berukuran 10 x 7 cm dengan bahan art paper sebagai jenis kertasnya. MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini dirancang berdasarkan pada pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya dalam lingkup keragaman sosial dan budaya di Indonesia, seperti tarian daerah, rumah adat, dan suku adat, senjata tradisional dan lagu daerah. Berikut adalah desain produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) :

Tabel 5. Desain Media Kartu Jodoh (MIKADO)

Desain Gambar Media	Keterangan
	<p>Tampilan depan Sampul/Cover dari MIKADO (Media Kartu Jodoh)</p>
	<p>Tampilan belakang MIKADO (Media Kartu Jodoh) yang berisi pertanyaan dan jawaban disertai gambar di dalamnya</p>

Tahapan pengembangan media yang dilakukan desain MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini dan dicetak dengan menggunakan kertas *Art Paper* dengan ketebalan kertas 260 gr dan ukuran 7 x 10 cm, dan untuk box/kotak kartu dicetak dengan kertas *Art Paper* dengan ketebalan 310 gr berukuran 10 x 7 x 1 cm dan dilaminasi dengan plastik laminasi glossy. Kemudian dilakukan perancangan langkah pembelajaran ini dilakukan untuk menyusun perangkat pembelajaran yang dipakai di dalam kelas. Uji validitas media dan materi dilakukan setelah produk selesai dicetak dan modul ajar selesai dibuat. Validasi media dan materi ini diisi oleh validator dosen ahli, yaitu

validasi media bapak Drs. Suprayitno, M.Si. dan validasi materi bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.



Tabel 6. Desain Tempat MIKADO (Media Kartu Jodoh)

Dalam tahap implementasi atau penerapan dari produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini dilakukan dalam uji coba terbatas skala kecil pada siswa kelas IV SDN Trutup 01 Plumpang-Tuban yang berjumlah 16 anak. Dan tahap evaluasi adalah tahap yang dilakukan di akhir setiap tahapan pengembangan, hal ini memiliki tujuan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan setelah melalui serangkaian proses pengembangan sesuai dengan tujuan atau tidak.

Uji validitas digunakan dalam penelitian ini untuk menunjukkan nilai media kartu mak comblang. Validasi media dan validasi materi merupakan dua komponen uji validitas. Menurut penilaian dosen ahli terhadap hasil Validasi Media, MIKADO (Media Kartu Sepadan) memiliki kriteria Sangat Valid dengan skor persentase rata-rata 89,09%. Mengenai komentar dan saran yang diberikan oleh dosen yang berilmu, media tersebut baik dan layak digunakan. Menurut penilaian dosen ahli terhadap temuan uji validitas materi, MIKADO (Media Kartu Sepadan) memiliki kriteria “Sangat Valid” dengan skor 92%. Dalam hal ini tidak ada komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi.

No.	Keterangan	Presentase Skor	Kategori
1	Validasi Media	89,09 %	Sangat Valid
2	Validasi Materi	92 %	Sangat Valid

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Media dan Materi MIKADO

Data hasil kepraktisan produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini diukur dengan menggunakan angket respon pengguna. Angket ini diberikan kepada 16 peserta

didik kelas IV SDN Trutup 01. Berdasarkan hasil penilaian lembar angket respon peserta didik diperoleh data sebagai berikut :

Jumlah indikator penilaian	8
Skor maksimal	640
Total skor yang diperoleh	594
Presentase nilai	92,81%

Tabel 8. Hasil Penilaian Lembar Respon Angket Peserta Didik terhadap MIKADO (Media Kartu Jodoh)

Dari hasil data di atas diperoleh kesimpulan bahwa Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) memperoleh nilai presentase kepraktisan sebesar 92,81% yang artinya “Sangat Praktis” digunakan.

Pada data hasil keefektifan dalam penelitian ini diukur menggunakan lembar tes yang diberikan kepada peserta didik saat selesai pembelajaran. Lembar tes ini digunakan untuk mengukur apakah produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini sudah efektif atau belum untuk digunakan. Berikut data hasil tes yang telah diisi oleh 16 peserta didik kelas IV SDN Trutup 01.

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1	AFK	75
2	AFDPW	95
3	ASW	95
4	APN	85
5	APH	85
6	DKS	75
7	DATS	75
8	MAH	70
9	MANAG	95
10	MAA	95
11	MFA	75
12	NAE	80
13	NJAS	100
14	NMJ	80
15	RSDAT	75
16	STM	65

Tabel 9. Data hasil keefektifan lembar tes pada MIKADO (Media Kartu Jodoh)

Data di atas merupakan data yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan oleh peserta didik terhadap penggunaan produk MIKADO (Media Kartu Jodoh). Berdasarkan data tersebut, acuan nilai ketuntasan belajar peserta didik yang digunakan merupakan nilai KKM yaitu sebesar  $\geq 75$ . Dari rumus di atas maka dapat disimpulkan bahwa Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) memperoleh presentase nilai 87,5% yang artinya “sangat efektif” untuk digunakan.

### Pembahasan

Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) sudah valid untuk digunakan yang ditunjukkan dari hasil



penilaian validasi ahli media oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. yang mendapat kategori “sangat valid” dengan skor 89,09%. Hal ini didukung dengan hasil penilaian validasi media dan materi yang telah dilakukan oleh validator dosen ahli media dan materi terhadap MIKADO (Media Kartu Jodoh). Rekomendasi dan komentar validator adalah “baik dan layak untuk digunakan.” Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) mendapatkan kategori “sangat valid” dengan skor 92% pada penilaian hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator. Tidak ada komentar atau rekomendasi untuk MIKADO (Matching Card Media) ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Trutup 01, tahap implementasi atau penerapan telah dilakukan dengan subjek uji coba pada peserta didik kelas IV berjumlah 16 anak. Dari pemaparan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, kepraktisan Media Kartu Jodoh mendapatkan nilai presentasi sebesar 92,81% yang artinya dapat dinyatakan “sangat praktis”. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian lembar angket respon peserta didik terhadap MIKADO (Media Kartu Jodoh) setelah pemakaian produk media tersebut. Dalam hal ini angket respon peserta didik berjumlah 8 butir instrumen penilaian dimana pada lembar penilaian tersebut terdapat 3 aspek penilaian, yaitu aspek media, isi materi dan kelayakan bahasa. Dari seluruh instrumen penilaian yang ditanyakan kepada peserta didik, lembar angket respon ini mendapatkan total skor sejumlah 594, sehingga jika dihitung berdasarkan rumus yang telah dijabarkan diatas mendapatkan skor presentasi 92,81% dan dapat dikategorikan ke dalam kategori “sangat Praktis”.

Hasil lembar tes yang diselesaikan siswa setelah memanfaatkan MIKADO (Media Kartu Jodoh) dapat digunakan untuk memperkirakan keberhasilan program berdasarkan data penelitian yang telah ditetapkan. Hasil tes yang telah diselesaikan oleh 16 siswa digunakan untuk membuat penilaian berdasarkan KKM atau nilai ketuntasan belajar siswa yaitu  $\geq 75$ . Berdasarkan hasil lembar tes, 14 siswa memiliki nilai lebih besar dari KKM, dan 2 siswa mendapat nilai lebih rendah. Hal tersebut tersebut digunakan untuk menghitung penilaian dengan menggunakan rumus di atas, dan hasilnya Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) mendapatkan nilai persentase 87,5% yang “sangat efektif” untuk digunakan.

## PENUTUP

### Simpulan

Dapat disimpulkan dari pembahasan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu MIKADO (Media Kartu Jodoh) layak digunakan dan dapat membantu peserta didik kelas IV SDN Trutup 01 mempermudah memahami dan memahami materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Kelayakan MIKADO (Media Kartu Jodoh) ini dapat dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, yaitu, 1.) Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) memiliki tingkat kevalidan yang “sangat valid” dengan memperoleh skor rata-rata 89,09% untuk kevalidan media yang dibuktikan oleh lembar penilaian validasi media oleh validator ahli media dan 92% untuk

kevalidan materi dibuktikan dengan lembar penilaian validasi materi oleh validator ahli materi

Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) memiliki tingkat kepraktisan sebesar 92,81% yang artinya “sangat praktis” digunakan, hal ini dibuktikan dengan lembar angket respon peserta didik terhadap produk Media MIKADO. Produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) memiliki tingkat keefektifan yang “sangat efektif” dengan skor persentase sebesar 87,5% atau bisa dikatakan “sangat efektif”, hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian lembar tes yang dikerjakan oleh peserta didik setelah menggunakan media MIKADO (Media Kartu Jodoh).

### Saran

Berdasarkan penelitian MIKADO (Media Kartu Jodoh) yang sudah dilaksanakan, tentunya ada saran bagi pembaca untuk keberlanjutan penelitian pengembangan selanjutnya, diantaranya 1.) Hasil temuan penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi peneliti ketika akan melakukan penelitian pengembangan dengan Media Kartu Jodoh (MIKADO) yang mirip dengan media yang dikembangkan. 2.) Dengan menggunakan model dan metode penelitian pengembangan yang berbeda dengan yang digunakan oleh peneliti sebelumnya, temuan penelitian ini dapat dikembangkan. 3.) Agar hasil produk MIKADO (Media Kartu Jodoh) menjadi lebih bermanfaat, penambahan pengembangan media dengan informasi Keanekaragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M.H. dkk.(2020).Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis
- Alfi, R.(2016).Media KAPAS (Kartu Pasangan) dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPA materi Simbiosis Kelas IV SDN Puhjarak 01 Kediri. University of Muhammadiyah Malang.
- Ardiansyah, A. F. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik dua aksara materi menulis karangan deskripsi untuk pembelajaran bahasa jawa di kelas III sekolah dasar. University of Muhammadiyah Malang.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Fuadi, F. (2020). Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial Kultural Perekat Bangsa.DepublishPubliser CV Budi Utama
- Masdiana. (2005). Pengaruh Cara Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PKDLE Siswa SMK Negeri 3 Makassar. Skripsi. Makassar.Universitas Negeri Makassar
- Neolaka, Amos dan Grace Amalia A Neolaka. (2017). Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup. Depok: Kencana.
- Nurseto, T. (2011).Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Universitas Negeri Yogyakarta

- Paksi, H. P. (n.d.). Pengembangan Media Target Putar Pancasila (MATA ARCA) Pada Materi Pembelajaran Nilai-Nilai Pamcasila Kelas III Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya
- Parawangsa, E. dkk. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). Universitas Pendidikan Indonesia
- Riduwan. (2014). Dasar-Dasar Statistika. CV Alfabeta.
- Riduwan. (2012). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Alfabeta.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2011). Media Pengajaran. Sinar Baru Algensindo
- Sudijono, A. (2007). Pengantar Statistik Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan: Research dan Development/ R&Dek. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kbetuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfa.
- Wati, E.R. 2016. Ragam Media Pembelajaran : Visual, Audio Visual, Komputer, Powerpoint, Internet, Interaktif Vidio. Kata Pena.
- Yusuf, M. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PLC Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. Universitas Negeri Makassar

