

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUESTION CARD*
(KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI KENAMPAKAN
ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH BAGIAN
PUTRA DATOK SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo dalam
Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



UIN PALOPO

Oleh

Putri Rahmadani

2002050001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUESTION CARD*
(KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI KENAMPAKAN
ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH BAGIAN
PUTRA DATOK SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo dalam
Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



UIN PALOPO

Oleh

Putri Rahmadani

2002050001

Pembimbing:

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Rahmadani
NIM : 2002050001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2024

Yang membuat pernyataan




Putri Rahmadani
20 0205 0001

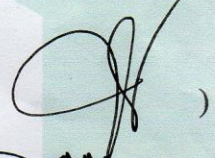
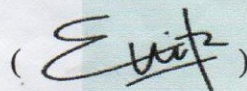
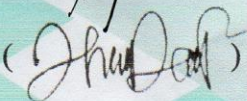
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Question Card (Kartu Pertanyaan)* pada Materi kenampakan alam Kelas V Madrasah ibtidaiyah putra datok sulaiman palopo, yang ditulis oleh Putri Rahmadani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050001, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 8 Juni 2025 bertepatan dengan 12 Zulhijjah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 29 Juni 2025

4 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Nurdin K, M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

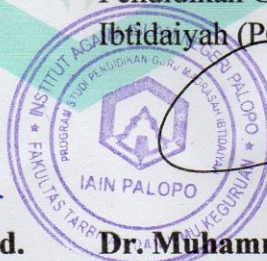
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur yang tidak terhingga peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena taufiq dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Question Card* (Kartu Pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Datok Sulaiman Palopo”.

Selawat serta salam peneliti kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. serta para sahabat dan keluarganya. Sadar atas keterbatasan, sehingga dalam penyelesaian studi peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada kedua orang tua peneliti, panutanku ayahanda Alm.Hasrun, rasa sayang beliau tidak pernah berkurang. Kini peneliti bisa berada di tahap ini sebagai perwujudan terakhir beliau, meskipun pada akhirnya harus melewati ini tanpa ditemani beliau. Terimakasih untuk selalu mengajarkan tetap kuat dan sabar dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan. Secara khusus kepada Ibunda Asriani perempuan hebat yang menjadi tulang punggung keluarga, terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, Sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sekaligus juga menjadi sumber motivasi dalam kehidupan peneliti dan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H, M.H. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama UIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. Wakil Dekan III UIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dra.Hj.Nursyamsi, M.Pd.I. selaku Pembimbing I dan Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Seluruh Dosen beserta staf Pegawai UIN PALOPO yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN PALOPO dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Kepada kepala sekolah M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP dan Ibu Yuyun S.Pd beserta jajarannya yang telah membantu peneliti dalam membimbing dan memberikan informasi untuk penyelesaian skripsi ini.
7. Untuk adikku Muh. Rizaldy Dan Nur. Zahira, terima Kasih atas kasih sayang dukungan dan doa yang telah diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada seseorang yang tak kalah pentingnya, dengan Nim 1903020095 Terima Kasih sudah menjadi tempat penulis dalam berkeluh kesah. Terima Kasih selalu memberikan semangat dan motivasi yang sangat dibutuhkan penulis.
9. Untuk sahabatku Mutiara Nurfadilla, Elsa Safitri, Azkia Azizah, Ais Nur Ilahi, Siti Machzanah, Shalsadilla Ashari , dan Puput Pappang selalu memberikan peniliti support. Untuk Riska, Safitri, Nurul Difa Sahrani, Aspia Winalda Putri, Nurul Zaskia, Wilda Febrianti, serta seluruh teman-teman di kelas PGMI A yang selama ini menemani setiap suka ataupun duka dalam menimba ilmu selama 4 tahun di kampus UIN PALOPO.

Akhirnya peneliti memohon taufik dan hidayah kepada Allah Swt. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi setiap yang memerlukan.

Palopo, 21 Mei 2025

Penulis

Putri Rahmadani

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fatḥah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fatḥah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَؤُلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Contoh:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا ... ا ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydid*)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanâ
نَجَّيْنَا	: najjaânâ
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
الْحَجُّ	: al-ḥajj
نُعَمُّ	: nu'ima
عُدُّوْ	: 'aduwwun

Jika huruf *bertasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سِي), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٍّ	: 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)
عَرَسِيٍّ	: 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung Kata sandang

ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (*bukanasy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*bukanaz-zalزالah*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi *apostrof* (‘) hanya berlaku bagi huruf *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf *hamzah* terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan *Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. Lafaz *Aljalâlah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللهِ : *dînullah*

بِالله : *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ الْ : *hum fī rahmatillâh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan Ejaan Bahasa Indonesia (). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazî unzila fih al-Qur'an

Naşr al-Din al-Tūsi

Naşr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maşlahah fī al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt	= Subhanahu Wa Ta'ala
Saw	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
as	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
SM	= Sebelum Masehi
QS .../...: 4	= QS /2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xxi
DAFTAR HADIS	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Spesifikasi Produk	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian yang Relevan	9
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Pikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
D. Prosedur Pengembangan.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan.....	69
B. Implikasi	70
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Al-Anbiya'/21:31.	4
---	---

DAFTAR HADIS

Hadis Riwayat Muslim tentang lingkungan alam	26
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Siswa	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Efektivitas	38
Tabel 3.6 Kriteria Skala Likert.....	39
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Kevalidan Produk	40
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Kepraktisan Produk	40
Tabel 3.9 Skor Angket Likert.....	41
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Hasil belajar siswa (Evektivitas).....	41
Tabel 4.1 Nama-nama Validator	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media	48
Tabel 4.3 Review Ahli Media	49
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Materi	50
Tabel 4.5 Review Ahli Materi.....	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	51
Tabel 4.7 Review Ahli Bahasa.....	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Siswa.....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Guru Kelas.....	55
Tabel 4.10 Hasil Analisis <i>Protest-Posstest</i> Siswa.....	57

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka pikir.....	29
Gambar 4.1 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran	43
Gambar 4.2 Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan guru.....	44
Gambar 4.3 Media Pembelajaran Kartu Pertanyaan (<i>Question Card</i>).....	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Validasi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan
- Lampiran 3 Validasi Instrumen Angket Siswa Analisis Kebutuhan
- Lampiran 4 Hasil Angket Siswa Analisis Kebutuhan
- Lampiran 5 Validasi Produk Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Uji Validasi Produk Ahli Bahasa
- Lampiran 7 Lembar Uji Validasi Produk Ahli Materi
- Lampiran 8 Hasil Angket Uji Praktikalitas Guru
- Lampiran 9 Hasil Angket Uji Praktikalitas Siswa
- Lampiran 10 Hasil Nilai *Pretest* Uji Efektivitas Siswa
- Lampiran 11 Hasil Nilai *Posstest* Uji Efektivitas Siswa
- Lampiran 12 Modul Ajar Kelas V
- Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 14 Buku Panduan Produk
- Lampiran 15 Hasil Cek Plagiarisme Buku Panduan Produk
- Lampiran 16 Surat Keterangan Submit Artikel (LOA)
- Lampiran 17 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 18 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Putri Rahmadani, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Question Card (Kartu Pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Bagian Putra Datok Sulaiman Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nursyamsi, Ahmad Munawir.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *question card* (kartu pertanyaan) pada materi kenampakan alam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Bagian Putra Datok Sulaiman Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan dan untuk mengetahui validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan untuk materi IPAS Kenampakan Alam kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman palopo.

Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan atau metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)*. Subjek penelitian adalah adalah siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) Wawancara, 2) Dokumentasi, 3) Angket, 4) Tes.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan dan tahap pengembangan di kelas V MI Datok Sulaiman, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan untuk menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang diperlukan adalah media kartu pertanyaan (*question card*). Validasi media pembelajaran dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 77% dengan kategori valid. Ahli materi memberikan nilai persentase 70%, ahli bahasa memberikan nilai persentase 85% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang diuji cobakan kepada siswa sebanyak 20 orang menunjukkan nilai 84% dan dari guru kelas V dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencapai 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan mengenai media kartu pertanyaan (*question card*) diperoleh rata-rata skor pretest siswa adalah 71,25%, sedangkan rata-rata posttest siswa adalah 90% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Pertanyaan, Kenampakan Alam.

ABSTRACT

Putri Rahmadani, 2025. “Development of Question Card Learning Media on Natural Appearance Material for Grade V of Elementary Madrasah, Putra Datok Sulaiman Palopo Section”. Thesis of Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Nursyamsi, Ahmad Munawir.

This thesis discusses the development of question card learning media on natural appearance material for Grade V of Elementary Madrasah, Putra Datok Sulaiman Palopo Section. This study aims to determine the stages of development of question card learning media and to determine the validation, practicality and effectiveness of the development of question card learning media for Natural Appearance Science material for Grade V of MI, Putra Datok Sulaiman Palopo Section.

The type of research used is development research or Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study were students of class V MI PutraDatok Sulaiman. The instruments used in the study were: 1) Interview, 2) Documentation, 3) Questionnaire, 4) Test.

Based on the results of the study, it can be concluded that the results of the needs analysis and development stages in class V MI Datok Sulaiman, it was found that in learning activities at the school there was a need to present new innovations in learning media. One form of innovation needed is question card media. Validation of the developed learning media showed a high level of validity. Media experts got a validity percentage of 77% with a valid category. Material experts gave a percentage value of 70%, language experts gave a percentage value of 85% with a very valid category. The results of the practicality test that was tested on 20 students showed a score of 84% and from the five grade teacher with the final score of the practicality test results reaching 92% with a very practical category. The results of the effectiveness test regarding the question card media obtained an average pretest score of students of 71.25%, while the average posttest of students was 90% with a very good category.

Keywords: Learning Media, Question Cards, Natural Appearances.

خلاصة

بنت رحمان، ٢٠٢٥. ”تطوير وسائط تعليمية بطاقات الأسئلة (Question Card) في

مادة الظواهر الطبيعية للصف الخامس الابتدائي للبنين في مدرسة داتوك سليمان

بالوبو“. أطروحة برنامج دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية بكلية التربية وعلم

التدريس بجامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. تحت إشراف نورشامسي، أحمد منوير.

تتناول هذه الرسالة تطوير وسيلة تعليمية بطاقات الأسئلة في مادة الظواهر الطبيعية للصف الخامس

الابتدائي للبنين في مدرسة داتوك سليمان بالوبو. يهدف هذا البحث إلى معرفة مراحل تطوير وسيلة

تعليمية بطاقات الأسئلة ومعرفة مدى صحة وفعالية وعملية تطوير وسيلة تعليمية بطاقات الأسئلة

لمواد الظواهر الطبيعية للصف الخامس الابتدائي للبنين في مدرسة داتوك سليمان بالوبو.

نوع البحث المستخدم هو البحث التطويري أو منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج

ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). موضوع البحث هو طلاب الصف الخامس

في مدرسة MI Putra Datok Sulaiman. الأدوات المستخدمة في البحث هي: (١) المقابلات، (٢)

التوثيق، (٣) الاستبيانات، (٤) الاختبارات.

بناءً على نتائج البحث، يمكن استنتاج أنه من خلال تحليل الاحتياجات ومراحل التطوير في الصف

الخامس MI Datok Sulaiman، تم اكتشاف أن هناك حاجة إلى تقديم ابتكارات جديدة في وسائل

التعليم في أنشطة التعلم في تلك المدرسة. أحد أشكال الابتكار المطلوبة هو وسيلة بطاقات الأسئلة

(question card). أظهرت عملية التحقق من صحة وسائل التعليم المستخدمة درجة عالية من

الصحة. حصل خبراء الوسائل على نسبة صحة بلغت ٧٧٪ في فئة الصحة. أعطى خبراء المادة نسبة

٧٠٪، وأعطى خبراء اللغة نسبة ٨٥٪ بفئة صالحة جداً. أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي الذي

تم تجربته على ٢٠ طالباً نسبة ٨٤٪، ومن معلمي الصف الخامس بلغت النتيجة النهائية لاختبار

التطبيق العملي ٩٢٪ بفئة عملية جداً. نتائج اختبار الفعالية بشأن وسيلة بطاقة الأسئلة (question

card) حصلت على متوسط درجة الاختبار المسبق للطلاب ٧١,٢٥٪، بينما متوسط درجة الاختبار

اللاحق للطلاب ٩٠٪ مع تصنيف جيد جداً.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعليم، بطاقة الأسئلة، الظواهر الطبيعية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya mengenai kenampakan alam, merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan pengetahuan geografis dasar. Namun, rendahnya kualitas pemahaman ini seringkali menjadi masalah utama dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hasil belajar IPAS di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dasar kenampakan alam, yang dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa yang berada di bawah standar capaian pembelajaran (CP).¹ Data ini diperkuat oleh penelitian Rumianti, yang menemukan bahwa hanya 45% siswa kelas V yang mampu menjawab soal terkait kenampakan alam dengan benar.²

Berdasarkan observasi awal, diperoleh data hasil belajar siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman berupa nilai ulangan harian pada semester 1 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi kriteria capaian pembelajaran (KKPP) yang mensyaratkan minimal 85% siswa mencapai nilai 65. Ketuntasan klasikal yang dicapai oleh siswa kelas V hanya mencapai 58,54%, artinya dari 20 siswa, hanya 15 siswa yang nilainya sama.

¹ Supriadi and I. N. Suastika. "Kontribusi Kompetensi Pedagogik Guru, Motivasi Berprestasi, Dan Sarana Prasarana Sekolah Terhadap Prestasi Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 5.2 (2021): 98-106.

² Rumianti, Wahyudi Wahyudi, and Ngatman Ngatman. "Analisis Kesulitan Belajar IPA Tentang Materi Energi Alternatif Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Bumirejo Tahun Ajaran 2020/2021." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10.1 (2022).

Rendahnya pemahaman tersebut diindikasikan oleh pernyataan bahwa materi yang bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebabnya. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada komunikasi yang baik antara penerima dan pengirim pesan serta penggunaan media yang mudah dipahami oleh peserta didik.³ Keengganan siswa dalam menambah ilmu pengetahuan melalui membaca, sehingga peneliti dan pihak sekolah berusaha untuk merancang pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar minat baca mereka lebih baik, yaitu dengan menggunakan media yang praktis, inovatif dan kreatif.⁴

Guru harus memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam membuat konsep pembelajaran, karena dalam waktu yang lama anak seusia itu tidak bisa hanya duduk, diam, dan tenang. Dengan diterapkannya proses belajar sambil bermain dengan bantuan media pembelajaran, siswa akan lebih aktif belajar sehingga pemahaman, kreativitas, perilaku, dan meningkatnya cara berpikir anak⁵. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Begitu banyak kita jumpai guru yang tidak mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Akibatnya siswa mengalami kesulitan memahami materi

³ Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., Mirnawati, M., & Rusdiansyah, R. The Use of Metaphors through Speech Acts in Learning: A Case from Indonesia. *International Journal of Society, Culture and Language*, 10(3), 137–150. (2022).

⁴ Ervi Rahmadani. “Pengaruh Penggunaan *Pop Up* Dan Media *Big Book* Terhadap Minat Baca Peserta Didik”. Universitas Negeri Makassar. (2019).

⁵ Ahmad Munawir. Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 9, No. 2, Mei 2020.

pembelajaran yang disampaikan, banyak juga siswa yang merasa jenuh dan bosan.⁶ Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik perlu menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.⁷

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mendorong pemerintah dan masyarakat untuk melakukan upaya-upaya dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Di sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan begitu pesat. Perkembangan teknologi ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran.

Sebagaimana Ayat yang tercantum dalam Q.S Al – Anbiya’/21:31 yang berbunyi:

وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

“Dan Kami telah menjadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh agar ia (tidak) guncang bersama mereka, dan Kami jadikan (pula) di sana jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk”. (Q.S. Al-Anbiya’/21:31).⁹

⁶ Amelia Putri Wulandari, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3928-3936.

⁷ Nurul Aswar, Pipi Silpia, Fauziah Zainuddin. Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran. ISSN 2776-8872 Vol. 4 No 2, Tahun 2024, hal. 1497 – 1508

⁸ Edhy Rustan, Baderiah, Alauddin. “Curriculum Development Of Teacher Education Integrated With Islamic Scientific Technology and Local Wisdom”. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*. April 2019, Vol.2, Ni. 1, hal. 113-131.

⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 450.

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif merupakan solusi potensial untuk meningkatkan pemahaman materi IPAS tentang kenampakan alam. *Question Card* atau kartu pertanyaan, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Kartu pertanyaan adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan sangat cocok dipadukan dengan metode diskusi kelompok. Kartu pertanyaan (*question card*) merupakan kartu yang berisi serangkaian soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Untuk membuatnya lebih menarik, kartu pertanyaan ini juga dilengkapi dengan kartu kosong berwarna sesuai dengan warna kartu pertanyaan sebagai wadah bagi siswa dalam menjawab soal. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.¹⁰

Media kartu pertanyaan juga dapat meningkatkan antusiasme dan kemauan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.¹¹ Berdasarkan penelitian tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pertanyaan untuk Materi IPAS Kenampakan Alam Kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman”.

B. Rumusan Masalah

¹⁰ Ulfa Lutfianasari, Mohammad Agus Prayitno, and Nur Alawiyah. "Implementation of Question Card Assisted Tapps on Student Learning Outcomes and Activity." *Jurnal Education and Development* 9.4 (2021): 533-536.

¹¹ Dewi Ratnawati, Isnaini Handayani, and Windia Hadi. "Pengaruh model pembelajaran PBL berbantu question card terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10.01 (2020): 44-51.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) untuk Materi IPAS Kenampakan Alam kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman?
2. Bagaimana validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) untuk Materi IPAS Kenampakan Alam kelas V MI bagian Putra Islam Datok Sulaiman?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan untuk Materi IPAS Kenampakan Alam kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman palopo.
2. Untuk mengetahui validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan untuk Materi IPAS Kenampakan Alam kelas V bagian Putra Islam Datok Sulaiman.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Menambah wawasan dan literatur tentang penggunaan media pembelajaran kartu pertanyaan dan metode diskusi kelompok dan memberikan kontribusi teori dalam bidang pendidikan terkait metode pembelajaran aktif dan interaktif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif dan menyumbangkan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut.

b. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penggunaan media yang lebih menarik dan efektif dan memperoleh model pembelajaran yang dapat diadaptasi dan diterapkan di kelas-kelas lainnya.

c. Bagi guru

Menyediakan alat bantu pembelajaran yang dapat memperkaya metode mengajar dan membantu guru dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar.

d. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media yang menarik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan keterampilan kerja sama melalui diskusi kelompok..

e. Bagi pembaca

Memberikan informasi dan inspirasi bagi pembaca yang tertarik dengan inovasi dalam dunia pendidikan dan menyediakan contoh praktis pengembangan media pembelajaran yang dapat diadaptasi dan diterapkan dalam konteks yang berbeda.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kartu kata yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi diskusi kelas. Media ini biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran dan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep, mendorong siswa untuk berdiskusi atau berinteraksi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Adapun spesifikasinya yaitu:

1. *Question Card*. *Question Card* yang dijadikan sebagai media pembelajaran adalah kartu berwarna-warni dengan ukuran 10 x 8 cm, yang berisi permasalahan dalam bentuk soal-soal latihan pada materi tertentu yang harus dikerjakan atau diselesaikan secara kelompok.
2. Buatlah desain diaplikasi canva dengan memberikan gambar yang menarik didalam kertas dan memasukan soal atau pertanyaan dari materi kenampakan alam dan diberikan jarak agar tidak berdempetan, ketika digunting desain kartu seimbang.
3. Desain kartu diprint sesuai bentuk kartu yang diinginkan Setiap potongan kertas memiliki bentuk seperti kartu, lalu desain tersebut diprint setelah itu di laminating.
4. setelah itu desain kartu digunting menjadi beberapa bagian kartu dan siap untuk digunakan saat pembelajaran dikelas.
5. Kartu ini dirancang untuk merangsang keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, mendorong pemecahan masalah, dan meningkatkan keterampilan

berpikir kritis serta kemampuan komunikasi siswa dalam konteks pembelajaran kelas V di MI bagian Putra Datok Sulaiman.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan *Question Card* sebagai media pembelajaran di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman palopo. *Question Card* digunakan untuk meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi diskusi kelompok.
 - b. Metode diskusi kelompok digunakan sebagai pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam pemecahan masalah dan pembahasan berbagai topik pelajaran.
2. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi

- a. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*).
- b. Pengembangan media kartu pertanyaan (*question card*) hanya meliputi pengujian materi kenampakan alam, pembelajaran IPAS di kelas V.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Tujuan penggunaan penelitian terdahulu yang relevan dalam konteks ini adalah untuk mengidentifikasi praktik-praktik terbaik dalam menggunakan media pembelajaran *Question Card* dan metode diskusi kelompok dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian terdahulu dapat memberikan wawasan tentang efektivitas media *Question Card* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran kelompok. Berikut penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Rastiti Kusumasari dan I. GA Agung Sri Asri dengan judul penelitian "*Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Kartu pertanyaan yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika*". Hasil Penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design dengan populasi seluruh kelas V SD sebanyak 170 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling, menghasilkan 66 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui tes kompetensi pengetahuan matematika, kemudian dinormalisasi menggunakan gain skor dan dianalisis dengan uji-t polled varians. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,463 > 1,998$) pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 64. Model ini efektif meningkatkan kompetensi matematika

siswa melalui langkah-langkah pembelajaran yang membantu siswa menemukan konsep-konsep matematika dengan lebih mudah.¹

2. Penelitian yang dilakukan dengan penelitian Tri Astuti, I. Wayan Suwatra dan I. Made Teguh dengan judul penelitian "*Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CRH berbantuan media Question card terhadap hasil belajar IPA.*" Penelitian ini adalah penelitian semu (quasi eksperimen) dengan desain non equivalent posttest only control group. Populasi penelitian adalah seluruh kelas III SD Gugus I Rinjani, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jember yang berjumlah 114 siswa. Sampel terdiri dari 24 siswa kelas III SDN 2 Gilimanuk dan 20 siswa kelas III SDN 4 Gilimanuk, yang dipilih secara random sampling. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe course review horay berbantuan media question card dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan $t_{hitung} (7,725) > t_{tabel} (2,021)$. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen (19,08) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (12,9), menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe course review horay

¹ Putu Rastiti Kusumasari, and I. GA Agung Sri Asri. "Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8.3 (2020): 432-444.

berbantuan media question card berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jinan Nada dengan *judul “Penerapan Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Question Cards Terhadap Kerja Sama Peserta Didik Muatan Ppkn Kelas Vi Sdn Wonotunggal 1 Batang”*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan membercheck. Triangulasi teknik yaitu metode pengumpulan data berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Membercheck dengan cara menyertakan tanda tangan pemberi informan. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model TGT dengan media question cards terhadap kerja sama peserta didik dapat ditarik kesimpulan: 1) Proses penerapan model TGT dengan media question cards pada muatan PPKn meliputi: pemberian materi, pembentukan kelompok, permainan, pelaksanaan tournament, pemberian penghargaan, evaluasi. 2) Peserta didik mempunyai serta menerapkan indikator kerja sama selama kegiatan berlangsung yaitu: aktivitas bertanya, mengikuti pembelajaran dengan baik, saling membantu, aktivitas berdiskusi, mengusulkan pendapat, bertanggung jawab, mengatur anggota kelompok,

² Tri Astuti, I. Wayan Suwatra, and I. Made Teguh. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CRH berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2.2 (2019): 240-251.

menerangkan, ikut serta memecahkan masalah, dan mendorong peserta didik lain untuk ikut berpartisipasi.³

B. Landasan Teori

1. Paradigma Penelitian Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan, yang dalam bahasa Inggris disebut "*Research and Development*" (R&D), adalah suatu proses sistematis yang digunakan untuk mencari, mengumpulkan, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan baru atau eksisting dalam rangka mengembangkan produk, layanan, atau teknologi baru atau meningkatkan yang sudah ada. Tujuan utama dari R&D adalah untuk menciptakan inovasi, meningkatkan kualitas, dan meningkatkan kinerja dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, bisnis, dan industri. Proses R&D melibatkan langkah-langkah seperti identifikasi masalah, perumusan hipotesis atau tujuan, pengumpulan data, analisis data, pengembangan prototipe atau produk, uji coba, dan evaluasi.⁴

R&D (*Research and Development*) adalah suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja, terstruktur, dan berorientasi untuk menemukan, merumuskan, mengembangkan, menghasilkan, menguji, dan memperbaiki produk, model, metode, atau strategi tertentu. Tujuannya adalah mencari inovasi atau keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, produktivitas, dan

³ Jinan Nada. Penerapan Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Question Cards Terhadap Kerja Sama Peserta Didik Muatan Ppkn Kelas Vi Sdn Wonotunggal 1 Batang. *Diss. Universitas Islam Sultan Agung*, 2022.

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2016), 407.

makna dari suatu hal, seperti produk, layanan, cara kerja, atau prosedur. Dalam R&D, fokus utamanya adalah mencari solusi baru, yang dapat berupa produk baru, peningkatan pada produk yang sudah ada, atau pengembangan cara baru untuk melakukan sesuatu yang lebih baik, efisien, dan efektif.⁵

R&D (*Research and Development*) dalam konteks pendidikan mulai dikenalkan pada tahun 1960-an. Di *United States Office Of Education*, badan pendidikan di Amerika Serikat, R&D digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan, seperti materi pengajaran dan proses pembelajaran. Produk tersebut kemudian diuji, direvisi, dan disesuaikan dengan tujuan penggunaannya.⁶

Pengembangan dan penelitian dalam R&D adalah proses untuk memvalidasi atau mengembangkan produk yang telah ada. Ini bisa berarti menguji keefektifan produk yang sudah ada atau membuat perbaikan pada produk yang telah ada sebelumnya. R&D juga dapat mencakup penciptaan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian penelitian pengembangan (*research & development*) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan mengalih lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu.

2. Media Pembelajaran

⁵ Nusa Putra, *research & deeoopment Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), 67.

⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2021), 131.

Media berasal dari bahasa Latin "*medius*," yang secara harfiah berarti "tengah," "perantara," atau "pengantar." Dalam konteks komunikasi, media berfungsi sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat berupa berbagai bentuk, baik dalam bentuk perangkat lunak (software) maupun perangkat keras (hardware). Media mencakup segala bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audio visual, beserta peralatannya.⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, film, poster, televisi, dan spanduk. Media juga dapat menjadi perantara yang menghubungkan dua pihak atau sebagai alat koneksi antara individu, kelompok, atau entitas lainnya. Asosiasi Pendidikan dan Komunikasi Teknologi (AECT) di Amerika Serikat mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dalam konteks pendidikan harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi dengan efektif. Dengan kata lain, media memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan komunikasi.⁸

Media dalam pengertian umum melibatkan unsur-unsur seperti orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian,

⁷ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 1

⁸ Arif S. Sadirman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), 3

media tidak hanya merujuk pada perantara fisik seperti TV, radio, slide, atau bahan cetakan, tetapi juga mencakup peran orang atau manusia sebagai sumber belajar. Dalam konsep ini, media dapat mencakup berbagai jenis kegiatan atau interaksi, seperti diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya. Semua elemen ini dapat dirancang dan dikondisikan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, mengubah sikap mereka, atau meningkatkan keterampilan mereka dalam suatu konteks pembelajaran. Dengan demikian, media tidak terbatas pada alat atau materi tertentu, melainkan mencakup semua elemen yang mendukung proses pembelajaran dan perkembangan siswa.⁹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang mana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari guru¹⁰. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

⁹ Sufri Mashuri. *Media pembelajaran matematika*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 12

¹⁰ Mira, Nurdin K., Muhammad Yamin. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. REFLEKSI, Vol.13, No.1, Mei 2024

penyampaian pesan serta isi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi.¹¹

Menurut Sugandi mendefinisikan media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.¹² Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indra dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengar saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan mengenai apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat dan mendengar.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu maupun metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan komunikasi guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan lancar, sehingga siswa dapat lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

¹¹ Mirnawati. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *DIDAKTIKA*, Vol. 9, No. 1, Februari 2020.

¹² Ahmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*. (Semarang: UPT MKK UNNES, 2019), 1

¹³ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 3

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu :¹⁴

- a. Media grafis, meliputi gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan lain-lain.
- b. Media 3 Dimensi, bentuknya model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Mengenai fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah sebagai berikut :¹⁵

- a. Fungsi Atensi membantu kita fokus pada informasi yang relevan dan mengabaikan informasi yang tidak relevan. Atensi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti belajar, bekerja, dan berinteraksi.
- b. Media visual mempunyai inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan media yang digunakan.
- c. Fungsi Afektif Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca atau teks/soal bergambar).
- d. Fungsi Kognitif Lambang visual /gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang terkandung dalam gambar.

¹⁴ Nana Sudjana dan Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru, 2017), 12

¹⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 16

- e. Fungsi Kompensatoris Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Peranan media di dalam proses pembelajaran sangatlah besar.

Berbagai kajian teoritik dan empiris menunjukkan bahwa media dalam pembelajaran memiliki banyak kegunaan, antara lain: memberikan rangsangan bervariasi kepada otak sehingga berfungsi optimal, mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, melampaui batas ruang kelas, memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, merangsang motivasi belajar, memberikan pengalaman integral dari hal konkret dan abstrak, memungkinkan pembelajaran mandiri sesuai tempat, waktu, dan kecepatan siswa, meningkatkan keterbacaan baru (*new literacy*), meningkatkan efek sosialisasi, serta meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa..

Azhar Arsyad mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu: media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang mencakup fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi, serta praktis, fleksibel, dan tahan lama. Selain itu, guru harus terampil dalam menggunakannya, media harus dapat mengelompokkan sasaran dengan baik, dan memiliki mutu teknis yang tinggi.¹⁶

3. Media Kartu pertanyaan (*Question Card*)

¹⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 75

a. Pengertian Media Kartu pertanyaan (*Question card*)

Proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik maka media yang digunakan harus sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹⁷

Media Kartu pertanyaan *Question card* adalah media berbentuk potongan potongan kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari materi pembelajaran. Dalam media ini, setiap siswa akan diberikan card pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang mereka diskusikan, mendorong mereka untuk mengambil tindakan. Siswa kemudian membentuk kelompok dan saling bertanya dari *Question Card* yang diberikan. Guru hanya sebagai fasilitator, menjelaskan apa yang tidak dipahami siswa, media kartu ini tidak hanya memberi energi pada siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar. Melalui media *Question Card* ini siswa akan dibagikan kartu pertanyaan untuk dijawab melatih daya ingat mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari sebagai bukti bahwa siswa telah benar memahami dan mengingat materi yang sudah diberikan guru. Soal pada media kartu

¹⁷ Ahmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*. (Semarang: UPT MKK UNNES, 2019), 2

diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa agar penelaahan dapat membangkitkan ketertarikan murid secara dinamis dan menyenangkan.¹⁸

Media kartu pertanyaan dengan berbagai manfaat perlu disesuaikan dengan tujuan penggunaan prosedur didik dikelas agar tercipta program belajar yang dapat meningkatkan keaktifan kesibukan siswa dan kelihaian berpandang kritis siswa. Media *Question Card* ini penulis pilih sebagai solusi karena penulis percaya bahwa guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, aktif, efektif dan inovatif, menarik perhatian siswa dan membantu mereka meningkatkan pengetahuan mereka. Pengembangan media *Question Card* adalah penyempurnaan yang dilakukan pada aspek isi dan penyajian menurut

Dari pengembangan media *Question Card* ini pertanyaan pertanyaan yang terdapat dalam kartu diyakini dapat membantu meningkatkan ketrampilan berpikir tajam dan tanggap siswa. *Question Card* dalam penelitian ini adalah kartu warna-warni berukuran 10 x 8 cm yang berisi permasalahan baik berupa soal-soal latihan pada suatu materi tertentu yang harus dikerjakan atau diselesaikan secara kelompok dalam waktu yang ditentukan. Dalam pembelajaran menggunakan media *Question Card* dapat dimodifikasi sesuai keperluan yang dilakukan siswa agar tidak bosan dalam proses belajarnya.

Modifikasi yang dilakukan adalah penggunaan kartu jawaban yang digabung dengan *Question Card* sehingga siswa tidak harus mencocokkan *Question Card* dengan kartu tempat mengisi jawaban. Penerapan media *Question Cards* akan

¹⁸ Sinta Nauli Situngkir, et al. "Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.3 (2023): 21415-21426.

mempengaruhi tidak hanya pada aspek kognitif siswa namun juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa, sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih menarik, menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi.¹⁹

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu pertanyaan (*Question Card*)

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun juga media *Question Card* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Question Card* adalah sebagai berikut:²⁰

- 1) Sifatnya konkrit, *Question Card* lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) *Question Card* dapat menimbulkan persepsi yang sama pada siswa yang mempunyai latar belakang yang berbeda sehingga dapat mengurangi terjadinya salah komunikasi.
- 3) Melalui penggunaan kartu dalam pelajaran meningkatkan terjadinya interaksi langsung dengan siswa, sehingga pesan pengajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik.
- 4) Mudah digunakan dan dapat menarik minat siswa. Dan mudah di dapatkan.

Sedangkan kekurangan dari media *Question Card*, antara lain :

- 1) Tidak semua siswa yang terlibat, hanya siswa aktif yang terlibat.

¹⁹ Nia Daniati, Della Restu Apriliani, and Anang Anang. "Media Question Card Towards Knowledge Of Dental And Oral Health In Elementary School Age Mentally Retarded Children." *The Incisor (Indonesian Journal of Care's in Oral Health)* 6.2 (2022): 269-280.

²⁰ Bela Oktaviana, Henry Januar Saputra, and Zaenal Arifin. "Keefektifan Pembelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Menggunakan Model Pair Check Berbantu Question Card Pada Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 01 Pati." *Profesi Pendidikan Dasar* 5.1 (2018): 46-56.

- 2) Tanggapan bisa berbeda terhadap pertanyaan pertanyaan yang sama.
- 3) Tidak seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran.

c. Manfaat Media Kartu pertanyaan (*Question Card*)

Manfaat *Question Card* dalam penelitian ini adalah membantu siswa untuk berkonsentrasi atau memusatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, *Question Card* juga dapat melatih rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Beberapa manfaat *Question Card* sebagai berikut: ²¹ Membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam menalar suatu pertanyaan.

1) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi

Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi berarti membantu siswa dalam mengenali, memahami, dan menganalisis informasi melalui gambar, diagram, atau representasi visual lainnya. Dengan media pembelajaran yang interaktif, seperti kartu pertanyaan (*question card*), siswa lebih terlatih untuk memperhatikan detail, menghubungkan konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap objek atau fenomena yang diamati.

2) Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi

Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi berarti membantu siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi jawaban, serta mengembangkan argumen yang logis. Dengan berpikir kritis, siswa mampu memahami materi secara lebih mendalam, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat.

²¹ Tri Astuti, I. Wayan Suwatra, and I. Made Tegeh. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CRH berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2.2 (2019): 240-251.

Sementara itu, keterampilan komunikasi yang baik memungkinkan mereka menyampaikan ide dengan jelas, berdiskusi, serta berinteraksi secara efektif dalam proses pembelajaran.

3) Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu

Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu berarti mendorong seseorang untuk aktif mencari informasi, berpikir kritis, dan berani mengambil tindakan tanpa harus selalu menunggu arahan. Dengan inisiatif, individu lebih proaktif dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Sementara itu, rasa ingin tahu membuat mereka terdorong untuk menggali pengetahuan baru, bertanya, dan mengeksplorasi hal-hal yang belum diketahui. Kedua hal ini penting dalam proses belajar, karena membantu meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan kemandirian.

4) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan lebih baik

Proses ini dapat dilakukan dengan mencatat poin-poin utama menggunakan kata kunci agar lebih ringkas dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan diagram dapat membantu dalam melihat hubungan antar konsep secara visual.

4. Materi Pembelajaran Kenampakan Alam Kelas V

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang ada di permukaan bumi yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Kenampakan alam mencakup berbagai bentuk daratan dan perairan yang beragam, seperti pegunungan, bukit, lembah, sungai, danau, laut, dan pantai. Pengenalan kenampakan alam membantu siswa memahami keindahan dan keanekaragaman bumi. Pegunungan adalah bagian permukaan bumi yang menonjol lebih tinggi dibandingkan dengan daerah sekitarnya, dengan puncak yang runcing dan lereng yang curam. Bukit adalah

bentuk daratan yang lebih rendah dari pegunungan dengan puncak yang lebih bulat dan lereng yang lebih landai. Kenampakan ini penting untuk dipelajari karena mempengaruhi iklim, vegetasi, dan kehidupan manusia di sekitarnya.

Lembah adalah cekungan yang terletak di antara dua bukit atau pegunungan, sering dilalui oleh sungai. Lembah menyediakan lahan subur untuk pertanian dan pemukiman. Dataran adalah hamparan luas permukaan bumi yang relatif datar dan rendah, biasanya terletak di tepi laut atau sungai. Sungai adalah aliran air yang mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah dan biasanya bermuara di laut, danau, atau sungai lain. Contoh sungai di Indonesia adalah Sungai Kapuas dan Sungai Mahakam. Danau adalah cekungan besar di permukaan bumi yang digenangi air, baik yang terbentuk secara alami maupun buatan manusia.

Laut adalah kumpulan air asin yang luas dan mengelilingi daratan. Laut mempengaruhi iklim, cuaca, dan kehidupan manusia melalui sumber daya seperti ikan dan garam. Pantai adalah batas pertemuan antara daratan dan laut yang memiliki ekosistem khas seperti hutan bakau dan terumbu karang. Indonesia memiliki banyak gunung berapi aktif seperti Gunung Merapi dan Gunung Sinabung. Gunung berapi dapat memberikan manfaat berupa tanah yang subur, tetapi juga berpotensi menimbulkan bencana alam seperti letusan dan aliran lava.²²

Kenampakan alam memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan manusia, termasuk sumber daya alam seperti air, mineral, dan tanah subur. Manusia juga

²² Maharani Sartika Dewi, Yunus Abidin, and Muh Husen Arifin. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi-Eksperiment pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8.1 (): 14182-14196.

memanfaatkan kenampakan alam untuk kegiatan ekonomi seperti pertanian, perikanan, pariwisata, dan pertambangan. Pemahaman tentang pemanfaatan kenampakan alam membantu siswa menghargai dan menjaga lingkungan alam. Pelestarian kenampakan alam melibatkan berbagai upaya untuk menjaga dan merawat lingkungan alam agar tetap lestari. Beberapa upaya tersebut termasuk penghijauan, konservasi hutan, pengelolaan sumber daya air yang berkelanjutan, dan pendidikan lingkungan. Mengajarkan pentingnya pelestarian kepada siswa membantu menciptakan generasi yang peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.²³

Islam memberikan perhatian besar terhadap lingkungan alam. Sebuah hadis Rasulullah Saw menyebutkan,

تَعْمَلُونَ كَيْفَ فَيَنْظُرُ فِيهَا، مُسْتَحْلِفُكُمْ اللَّهُ وَإِنَّ حَضْرَةَ، حُلُوةَ الدُّنْيَا إِنَّ

Artinya :

"Sesungguhnya dunia itu manis dan hijau, dan sesungguhnya Allah menjadikan kalian sebagai khalifah di dalamnya, maka Dia akan melihat bagaimana kalian berbuat (HR. Muslim)."

Quraish Shihab menjelaskan bahwa dan dianta bukti-bukti kekuasaan kami adalah bahwa kami telah menjadikan bumi tempat mereka bermukiman gunung-gunung yang kokoh supaya ia, yakni bumi itu, tidak guncang Bersama mereka sehingga membinasakan makhluk, dan disamping itu kami telah jadikan pula disana,,yakni di bumi jalan-jalan yang luas agar mereka mendapat petunjuk untuk mencapai apa yang mereka kehendaki dan meniti dengan mudah jalan kearah yang

²³ Abdul Rofiq, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Desak Putu Parmiti. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu." *Journal of Education Technology* 3.3 (2019): 126-133.

mereke tuju. Oleh karena itu, Allah swt menjadikan gunung-gunung itu sebagai “*rawasy*”, yang bermakna sangat kukuh karena akarnya menancap jauh kedalam lapisan kulit akar-akar itu tidak lebi dari kerapatan kulit bumi yang mengelilinginya. Terbukti pula bahwa gunung-gunung yang berat selalu mempunyai bagian bawah yang lunak dan lembut, dan dibawah air Samudra selalu terdapat benda-benda yang berat. Distribusi sedemikian itu, Dimana posisi gunung merupakan dasarnya, memang bertujuan untuk menjaga keseimbangan bola bumi. Maka, Dimana terdapat gunung-gunung yang tinggi, selalu terdapat pula Lembah, dataran rendah atau Lorong diantara gunung-gunung itu, dan tepi laut atau Samudra. Dan itu merupakan jalan yang dilalui..²⁴

5. Karakteristik Siswa Kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman

Siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman umumnya berusia 10 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, mereka berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Anak-anak pada usia ini mulai mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret, tetapi masih kesulitan dengan konsep abstrak. Mereka lebih mudah memahami pelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan nyata.

Pada tahap ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada usia ini, mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang dapat diamati secara langsung. Mereka dapat memahami hubungan sebab-akibat,

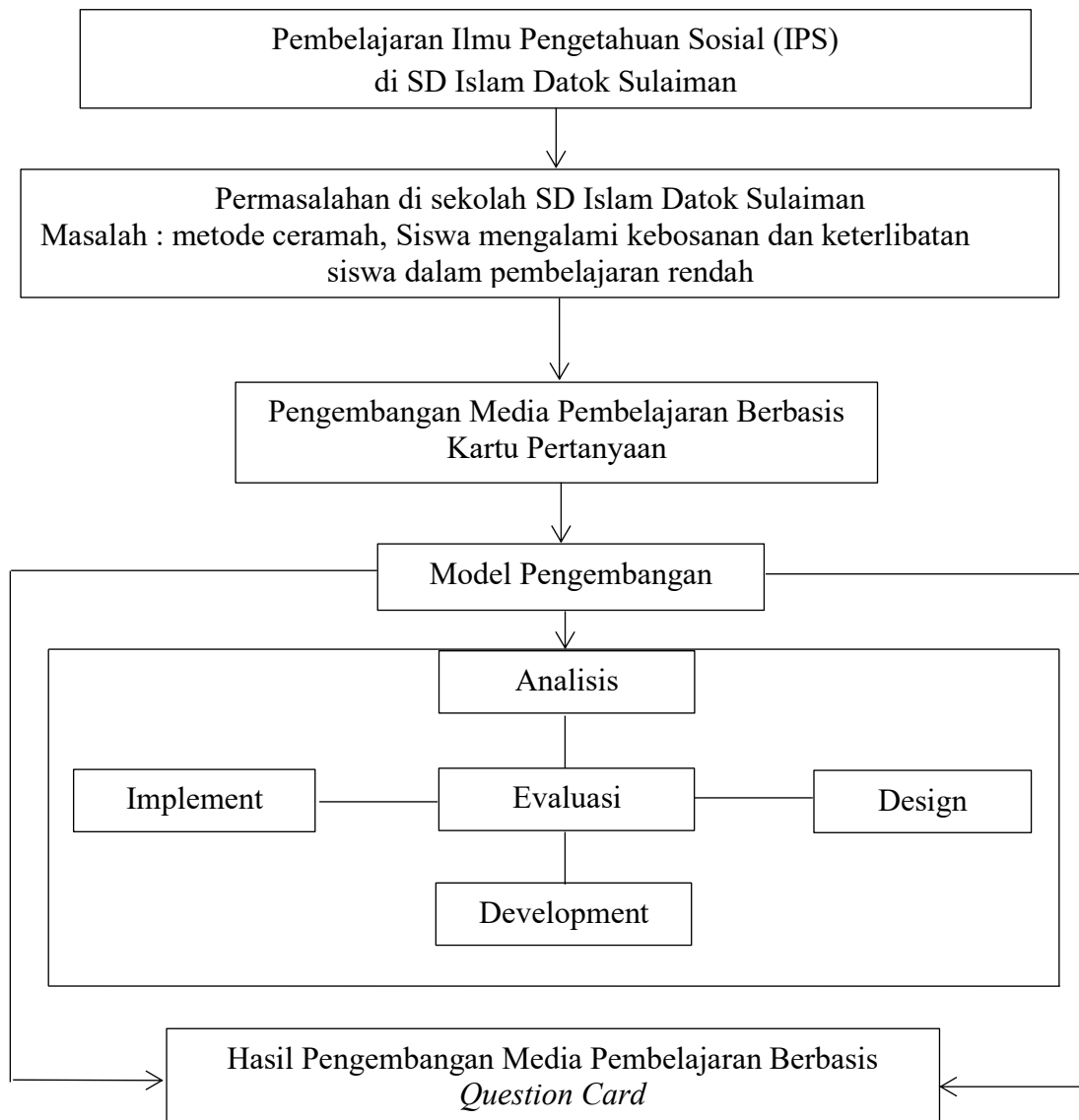
²⁴ Tafsir Al Mishab :pesan,Kesan,dan keserasian Al-Qur'an / M.Quraish Shihab.- Jakarta :Lentera Hati, 2002 Cetakan IV Dzulqa'dah 1432/Oktobre 2011

mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, serta memahami konsep konservasi (bahwa suatu benda tetap memiliki sifat yang sama meskipun bentuk atau tampilannya berubah). Siswa kelas V menunjukkan minat yang tinggi dalam berbagai mata pelajaran, terutama yang melibatkan kegiatan praktis dan interaktif. Mereka cenderung termotivasi oleh pujian dan penghargaan dari guru dan orang tua.

Siswa pada tahap ini mulai mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Mereka mampu memecahkan masalah sederhana dan berpartisipasi dalam diskusi kelas yang melibatkan analisis dan evaluasi. Guru dapat memanfaatkan kemampuan ini dengan memberikan tugas yang menantang dan mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Question Card*, yang dikombinasikan dengan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan komunikasi siswa. Permasalahan yang dihadapi adalah siswa mengalami kebosanan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Dengan penerapan media *Question Card* dan metode diskusi kelompok, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi, sehingga kebosanan dapat diminimalisir dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Berikut akan dipaparkan bagan kerangka pikir dari penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai jika digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ketahap selanjutnya.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami masalah dan kebutuhan pembelajaran. Tahap *Design* melibatkan perancangan *Question Card* dan skenario diskusi kelompok. Pada tahap *Development*, produk *Question Card* dikembangkan dan diuji coba dalam skala kecil untuk mendapatkan masukan. Tahap *Implementation* melibatkan penerapan *Question Card* dalam pembelajaran di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman, diikuti dengan observasi dan pengumpulan data mengenai kepraktisan dan efektivitasnya. Akhirnya, tahap *Evaluation* meliputi analisis data, penilaian hasil belajar siswa, serta umpan balik dari guru dan siswa untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pembelajaran yang dikembangkan.²

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016). 12

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MI bagian Putra Datok Sulaiman yang terletak di jalan Jl. DR.Ratulangi Balandai No. 16 Kota Palopo Prov. Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Adapun rencana waktu pelaksanaan penelitian di MI bagian Putra Datok Sulaiman yaitu Februari-Mei tahun 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman berjumlah 20 siswa.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran IPAS berbasis *Question Card* yang digunakan dalam diskusi kelompok pada siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman. Penelitian ini berfokus pada pengembangan, validasi, dan evaluasi media pembelajaran tersebut, serta mengamati dampaknya terhadap keaktifan, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman materi IPAS siswa.

D. Prosedur Pengembangan

Model penelitian dalam penelitian ini, yang digunakan adalah model ADDIE. Pada tahap pengembangan terdapat lima tahapan penelitian yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman, termasuk kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran IPAS. Melakukan observasi dan wawancara untuk memahami kesulitan dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

b. Analisis

Menganalisis IPAS kelas V untuk menentukan materi yang relevan dan penting untuk dikembangkan dalam media pembelajaran *Question Card*. Mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Pemilihan Media

Memilih media pembelajaran yang sesuai, yaitu *Question Card*, berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis .

b. Pemilihan Format

Menentukan format dan desain *Question Card* yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Menentukan ukuran, warna, dan tata letak kartu.

c. Rancangan Awal

Membuat rancangan awal *Question Card* yang mencakup pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi IPAS. Menyusun skenario penggunaan *Question Card* dalam diskusi kelompok.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Melibatkan ahli pendidikan dan guru IPAS untuk menilai validitas isi, bahasa, dan tampilan *Question Card*. Ahli memberikan masukan dan saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Validasi ini mencakup uji coba terbatas dan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima.

4. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Melaksanakan uji coba *Question Card* dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Uji coba dilakukan dalam beberapa sesi untuk mengamati penggunaan media, interaksi siswa, dan efektivitas diskusi kelompok. Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengevaluasi respon siswa dan guru terhadap penggunaan *Question Card*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Menganalisis data yang dikumpulkan selama uji coba untuk menilai kepraktisan dan efektivitas *Question Card*. Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa, partisipasi dalam diskusi, dan peningkatan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hasil evaluasi, produk diperbaiki dan disempurnakan sebelum diterapkan secara luas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berbagai teknik pengumpulan data digunakan Dalam penelitian ini untuk memastikan kelengkapan dan keakuratan informasi yang diperoleh. Teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru IPAS dan siswa kelas V untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran, kesulitan yang dihadapi, serta respons terhadap penggunaan media pembelajaran *Question Card*. Wawancara dengan guru membantu mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperkuat, sementara wawancara dengan siswa memberikan wawasan tentang pengalaman mereka dalam proses pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi mencakup pengumpulan dan analisis berbagai dokumen yang relevan, seperti IPAS, (KKPP), dan catatan evaluasi. Data dokumentasi ini memberikan gambaran yang lebih rinci tentang konteks pembelajaran dan bahan yang digunakan.

3. Angket

Angket disebarakan kepada siswa dan guru untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai persepsi, sikap, dan pengalaman mereka terkait penggunaan *Question Card* dan metode diskusi kelompok. Angket ini dirancang untuk mengukur aspek kepraktisan, efektivitas, dan daya tarik media pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan produk dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

F. Instrumen Penelitian

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara adalah daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya untuk memandu proses wawancara dengan guru dan siswa. Pedoman ini mencakup pertanyaan terbuka yang dirancang untuk menggali informasi mendalam tentang kebutuhan pembelajaran, pengalaman menggunakan media pembelajaran *Question Card*, serta persepsi dan saran dari guru dan siswa.

2. Lembar dokumentasi

Lembar dokumentasi adalah instrumen yang digunakan untuk mencatat dan mengumpulkan berbagai jenis data yang relevan dengan penelitian ini melalui pengumpulan dokumen. Dokumen-dokumen tersebut memberikan informasi yang rinci dan konkret tentang berbagai aspek penelitian.

3. Lembar Angket

Lembar angket adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari validasi ahli, siswa dan guru. Angket ini dirancang dengan pertanyaan tertutup yang memungkinkan responden memberikan penilaian mereka tentang berbagai aspek penggunaan *Question Card*. Adapun kisi-kisi instrument validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai berikut:

3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
II. Isi	1. Pemilihan materi 2. Kemenarikan isi materi
III. Bahasa	1. Penggunaan bahasa mudah dipahami
IV. Soal	1. Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan
V. Kegunaan	1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi 2. Meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	1. Tampilan awal produk 2. Ketetapan pemilihan warna background 3. Kecerahan warna tulisan dengan background 4. Ketetapan pemilihan warna teks <i>Question Card</i> . 5. Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran
II. Isi atau materi	1. Kesesuaian dengan materi 2. Media kartu kata jelas

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Indikator
Tampilan	1. Lugas 2. Komunikatif 3. Dialog dan interaktif 4. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa 6. Penggunaan istilah, simbol atau ikon. ³⁷

³⁷ Badan Standar Pendidikan Nasional (BPSN) 2008.

a. Lembar angket praktikalitas

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk mendapatkan data berupa respon siswa terhadap produk yang akan dikembangkan mengenai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen praktikalitas:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Siswa

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian 2. Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan 3. Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian
II. Materi/Isi	1. Materi yang disajikan mudah dipahami 2. Materi yang disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan
III. Kegunaan	1. Media pembelajaran ini menambah minat belajar 2. Senang menggunakan media pembelajaran ini 3. Media pembelajaran membantu dalam memahami materi sikap toleransi 4. Media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar mandiri, karena dapat diakses dengan mudah 5. Lebih termotivasi dalam mempelajari materi Relasi dan Fungsi setelah melihat media pembelajaran ini

b. Lembar angket efektivitas

Dalam mengukur efektivitas dilihat dari hasil belajar siswa. Adapun instrumen atau indikator dalam mengukur efektivitas dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen efektivitas

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Kesenangan	1. Senang menggunakan media pembelajaran ini 2. Senang belajar ilmu pengetahuan sosial (IPAS) menggunakan media pembelajaran ini
II. Ketertarikan	1. Tertarik menggunakan media pembelajaran ini 2. Tertarik untuk belajar mandiri menggunakan media ini
III. Kepuasan	1. Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu memahami materi ilmu pengetahuan sosial (IPAS)
IV. Motivasi	1. Termotivasi untuk memahami materi ilmu pengetahuan sosial (IPAS) 2. menggunakan media ini karena dapat diakses dengan mudah
V. Keingintahuan	1. Rasa ingin tahu untuk mempelajari materi ilmu pengetahuan sosial (IPAS).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari validator. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berisi kritik, tanggapan, masukan dan saran dari validator ahli untuk perbaikan yang terdapat dalam lembar validasi.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

a. Teknik analisis data validitas

Dari hasil validasi ahli dianalisis dengan mempertimbangkan kritik, tanggapan, masukan dan saran dari validator. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1–5 seperti berikut ini:

Tabel 3.6 Kriteria Skala Likert	
Skor	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk atau instrumen. Teknik analisis data validitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari persentasinya dengan rumusnya sebagai berikut:⁸

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori Penilaian Kevalidan Produk

⁸ Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan Media e-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo”. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol 6, No. 2, (Desember 2018).

Nilai (%)	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

b. Teknik analisis data praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas ialah didapatkan dari hasil data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh siswa dan dicari presentasinya dengan tabel berikut:⁹

$$presentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.³⁸

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Kepraktisan Produk

Nilai (%)	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

c. Teknik analisis data efektivitas (angket hasil belajar siswa)

⁹ Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Konsepsi*, Vol. 12, No. 4, (November 2023)

³⁸ Ridwan. *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta: Alfabeta, 2015), 17

Pengolahan angket hasil belajar siswa menggunakan skala likert. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima jawaban yang menunjukkan tingkatan, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju). data yang digunakan untuk penskalaan ini merupakan data yang diperoleh dari sekelompok siswa yang menjawab item pernyataan. Jawaban siswa tersebut dihitung menggunakan skor angket seperti berikut:

Tabel 3.9 Skor Angket Likert	
Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dihitung dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus:

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

Nilai persen tersebut ditafsirkan berdasarkan skala kategori hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa (Efektivitas)³⁹:

Kategori Minat	Persentase (%)
Baik Sekali	80 < 100
Baik	60 < 80
Cukup	40 < 60
Kurang	20 < 40
Jelek	0 < 20

BAB IV

³⁹ Ridwan. *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta: Alfabeta, 2015), 18

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan (*question card*) untuk materi IPAS tentang Kenampakan Alam. Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman. Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dilaksanakan terkait pengembangan media kartu pertanyaan (*question card*) pada materi IPAS kenampakan alam, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Tahap pendahuluan (analisis kebutuhan) siswa dan tahap pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*)

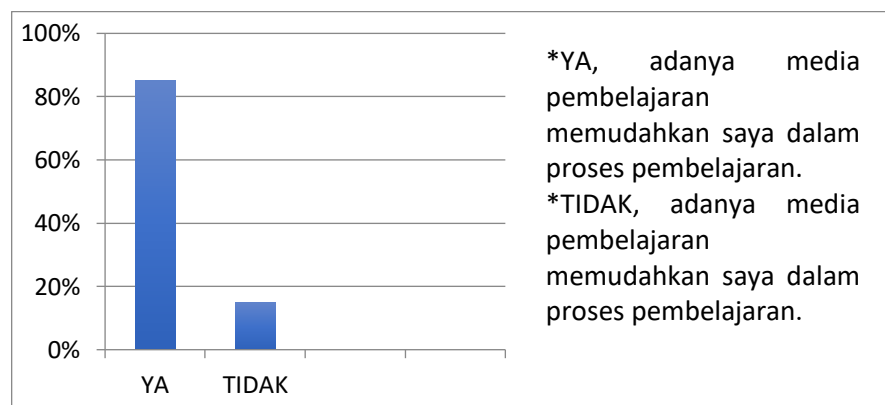
a. Tahap Pendahuluan

1) Analisis Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman, termasuk kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran IPAS. Analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memahami kondisi dan kebutuhan di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman. Melalui observasi, wawancara, dan analisis, diperoleh informasi mengenai kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti kartu pertanyaan (*question card*), guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Memahami materi yang diajarkan merupakan salah satu fokus utama dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti juga menyebarkan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui pandangan mereka mengenai kendala utama yang

dihadapi dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media *Question Card* pada materi IPAS tentang Kenampakan Alam. Melalui angket tersebut, siswa memberikan tanggapan mengenai kemudahan dalam memahami materi kenampakan alam dengan menggunakan media *Question Card*. Berikut hasil angket siswa:

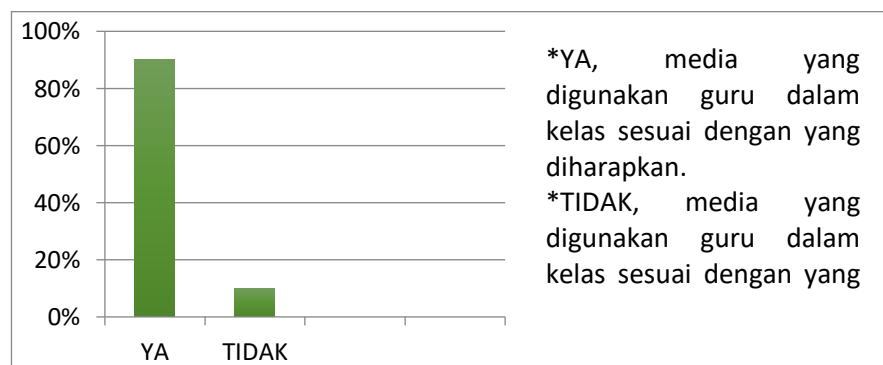


Gambar 4.1 Pengaruh penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan diagram di atas, data hasil angket siswa menunjukkan dari 20 siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman sebanyak 85% dari 17 siswa yang menyatakan dengan adanya media kartu pertanyaan (*Question Card*) dapat memudahkan mereka dalam proses pembelajaran, sedangkan sebanyak 15% dari 3 siswa yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu pertanyaan (*Question Card*) tidak memudahkan mereka memahami materi dalam proses pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Menganalisis IPAS kelas V untuk menentukan materi yang relevan dan penting untuk dikembangkan dalam media pembelajaran *Question Card*. Analisis dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran *Question Card* sesuai dengan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran IPAS kelas V. Proses ini mencakup penelaahan terhadap Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berkaitan dengan materi Kenampakan Alam.. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang isi dan bentuk kartu pertanyaan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berikut ini hasil angket siswa terhadap media pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran:



Gambar 4.2 Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru

Berdasarkan diagram di atas, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman, didapatkan hasil 90% (18 siswa) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh guru telah sesuai dengan harapan mereka. Sementara itu, hasil 10% (2 siswa) berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi harapan mereka.

b. Tahap Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *question card* memerlukan perencanaan yang matang serta perhatian terhadap setiap detail agar media yang dihasilkan dapat menarik dan efektif bagi siswa. Berikut adalah tahapan dalam merancang media *question card*:

1) Analisis Materi Pembelajaran

- a) Menyesuaikan isi kartu pertanyaan dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum IPAS kelas V.
- b) Memilih konsep utama dalam materi Kenampakan Alam, seperti pegunungan, sungai, dataran tinggi, dan lainnya.

2) Penyusunan Desain Kartu Pertanyaan

- a) Menentukan format kartu, termasuk ukuran, warna, dan tata letak.
- b) Membuat kategori pertanyaan sesuai tingkat kesulitan (mudah, sedang, sulit).
- c) Mengembangkan pertanyaan berbasis pemahaman konsep, analisis, dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

3) Pembuatan Ilustrasi dan Visualisasi

- a) Menambahkan gambar atau ilustrasi pendukung untuk membantu pemahaman siswa.
- b) Menggunakan *font* dan warna yang menarik agar kartu lebih interaktif dan mudah digunakan.



Gambar 4.3 Media Pembelajaran Kartu Pertanyaan (*question card*)

4) Penyusunan Panduan Penggunaan

- Menyusun petunjuk penggunaan kartu bagi guru dan siswa.
- Mengembangkan strategi pembelajaran berbasis kartu, seperti diskusi kelompok atau permainan edukatif.

5) Validasi dan Revisi Awal

- Melibatkan guru IPAS dalam meninjau kelayakan materi dan desain kartu.
- Melakukan perbaikan berdasarkan masukan sebelum uji coba ke siswa.
- Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V dalam memahami materi Kenampakan Alam secara lebih interaktif.

2. Tahap validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*)

a. Tahap Validasi

Tahap validasi merupakan proses penting dalam pengembangan media pembelajaran *question card* untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan efektif digunakan oleh siswa. Validasi ini dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 4.1 Nama-nama Validator

No	Nama	Ahli
1	Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.	Media
2	Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Materi
3	Nurul Aswar, S.pd., M.Pd.	Bahasa

Pada tahap ini, media *question card* yang dikembangkan mengalami revisi berdasarkan masukan dari masing-masing validator. Produk yang telah dirancang diperiksa kembali, mencakup aspek pengetikan, isi materi, tata letak gambar, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan KBBI. Hasil validasi dari setiap validator diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah proses evaluasi yang dilakukan oleh pakar di bidang media untuk menilai kelayakan dan efektivitas suatu produk media. Proses ini mencakup aspek desain, tata letak, keterbacaan, keterpahaman, dan kesesuaian elemen visual dengan tujuan pembelajaran atau komunikasi. Terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli media yakni Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

Hasil validasi digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum diterapkan atau digunakan secara luas. Paparan hasil validasi media *question card* yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan awal produk				√	
2	Ketepatan pemilihan warna background				√	
3	Keserasian warna tulisan dengan background				√	
4	Ketepatan pemilihan warna teks <i>question card</i>			√		
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan huruf				√	
6	Kesesuaian dengan materi				√	
7	Media kartu kata tepat				√	
8	Media kartu kata jelas				√	
Total skor					31	
Rata-rata skor					4,8	
Persentase skor					77%	
Kategori					Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa ahli media menilai 8 aspek dalam evaluasi. Hasil perhitungan validasi ahli media secara keseluruhan mencapai 77%. Dengan persentase tersebut, media *question card* dikategorikan sebagai valid berdasarkan tabel 3.5 tentang pengkategorian validasi. Oleh karena itu, media

question card yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari ahli media terhadap perbaikan media *question card* adalah:

Tabel 4.3 Review ahli media

Komentar dan Saran
a. Media yang dibuat sudah menarik.
b. Pastikan kartu yang digunakan nantinya dibuat di atas karton agar tidak mudah terlipat.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi adalah proses evaluasi yang dilakukan oleh pakar di bidang tertentu untuk menilai kesesuaian, ketepatan, dan kualitas isi materi dalam suatu produk, seperti media pembelajaran. Sebelum produk dikatakan layak dan valid, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi yakni Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. Tujuannya adalah memastikan materi yang disajikan akurat, sesuai dengan standar yang berlaku, serta relevan dengan tujuan pembelajaran. Paparan hasil validasi ahli materi pada media *question card* yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Pemilihan materi			√		
3	Kemenarikan isi materi				√	
4	Penggunaan bahasa mudah dipahami			√		
5	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan			√		
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				√	
7	Muatan materi dalam media pembelajaran question card (kartu pertanyaan) jelas				√	
Total skor					28	
Rata-rata skor					3,5	
Persentase skor					70%	
Kategori					Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa ahli materi menilai 7 aspek dalam evaluasi. Hasil perhitungan validasi ahli media secara keseluruhan mencapai 70%. Dengan persentase tersebut, media *question card* dikategorikan sebagai valid berdasarkan tabel 3.5 tentang pengkategorian validasi. Oleh karena itu, media *question card* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari ahli materi terhadap perbaikan media *question card* adalah:

Tabel 4.5 Review ahli materi

Komentar dan Saran	
a.	Materi yang terdapat pada media, jangan menggunakan bahasa yang sulit dipahami siswa.
b.	Materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran .

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli Bahasa adalah proses peninjauan dan evaluasi oleh seorang pakar bahasa untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam suatu media atau dokumen sudah sesuai dengan kaidah yang berlaku. Sebelum produk dikatakan layak dan valid, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi yakni Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Proses ini mencakup pengecekan tata bahasa, ejaan, diksi, serta kesesuaian dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Paparan hasil validasi ahli bahasa pada media *question card* yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Lugas, bahasa sesuai dengan Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				√	
2	Komunikatif, ketepatan tata bahasa				√	
3	Dialog dan interaktif					√
4	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi					√

5	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	√
6	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	√
7	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	√
Total skor		30
Rata-rata skor		4,2
Persentase skor		85%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa ahli bahasa menilai 7 aspek dalam evaluasi. Hasil perhitungan validasi ahli bahasa secara keseluruhan mencapai 85%. Dengan persentase tersebut, media *question card* dikategorikan sebagai sangat valid berdasarkan tabel 3.5 tentang pengkategorian validasi. Oleh karena itu, media *question card* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari ahli bahasa terhadap perbaikan media *question card* adalah:

Tabel 4.7 Review ahli bahasa

Komentar dan Saran
Media yang dihasilkan sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.
Namun, masih terdapat kata yang perlu disesuaikan penggunaannya sesuai dengan PUEBI.

b. Tahap Uji Praktikalitas

Tahap Uji Praktikalitas adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu produk dapat digunakan dengan mudah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam situasi nyata. Uji ini dilakukan setelah tahap pengembangan produk, dengan melibatkan responden seperti siswa sebanyak 20 orang dan guru kelas kelas V MI Datok Sulaiman.

1) Respon Siswa

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 20 orang siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Coding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	AA	42	48	87%	Sangat praktis
2	AF	41	48	85%	Sangat praktis
3	AR	33	48	68%	Praktis
4	AMD	47	48	97%	Sangat praktis
5	AM	31	48	64%	Praktis
6	ANAA	43	48	89%	Cukup praktis
7	ANH	45	48	93%	Sangat praktis
8	FA	37	48	77%	Praktis
9	FM	39	48	81%	Sangat praktis
10	HAH	44	48	91%	Sangat praktis

11	MA	43	48	89%	Sangat raktis
12	MAF	40	48	83%	Sangat praktis
13	MB	41	48	85%	Sangat praktis
14	MIH	44	48	91%	Sangat praktis
15	MH	45	48	93%	Sangat praktis
16	MZ	43	48	89%	Sangat praktis
17	NAR	34	48	70%	Praktis
18	NAH	47	48	97%	Sangat praktis
19	SB	40	48	83%	Sangat praktis
20	R	36	48	75%	Praktis
Rata-rata				84%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4.8 mengenai data hasil uji praktikalitas terbatas pada 20 siswa, media *question card* dikembangkan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 84%. Berdasarkan tabel 3.6 tentang pengkategorian tingkat praktikalitas, hasil ujian praktikalitas ini berada dalam kategori sangat praktis.

2) Respon Guru Kelas

Praktikalitas guru dalam pengembangan media pembelajaran mengacu pada seberapa optimal media yang dirancang oleh peneliti dapat digunakan oleh guru secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Guru Kelas

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar.				√
2	Materi yang disajikan terstruktur			√	
3	Media pembelajaran kartu pertanyaan (<i>question card</i>) menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				√
4	Media pembelajaran kartu pertanyaan (<i>question card</i>) ini membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				√
5	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya			√	
6	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan.				√
7	Media memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang materi pecahan.				√
8	Tampilan media pembelajaran kartu pertanyaan (<i>question card</i>) ini menarik.				√
9	Warna yang digunakan di dalam media pembelajaran kartu pertanyaan (<i>question card</i>) ini menarik.			√	
10	Media dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi kenampakan alam				√
Total skor					37
Rata-rata skor					3.7
Persentase skor					92%
Kategori					Sangat praktis

Berdasarkan data praktikalitas yang diperoleh dari guru kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman, media pembelajaran berupa kartu pertanyaan menunjukkan kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kesesuaian dengan kebutuhan

pembelajaran di kelas. Persentase sebesar 92% menandakan bahwa media tersebut sangat mendukung proses belajar mengajar dan dapat diterapkan dengan baik dalam pengajaran materi IPAS mengenai kenampakan alam kepada siswa kelas V.

c. Tahap Uji Efektivitas

Pada tahap uji efektivitas, media kartu pertanyaan (*question card*) diterapkan langsung dalam situasi pembelajaran nyata guna mengukur sejauh mana media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini dimulai dengan integrasi media ke dalam aktivitas kelas, di mana guru menggunakan kartu pertanyaan sebagai alat bantu dalam diskusi, tanya jawab, atau kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Data mengenai efektivitas media dikumpulkan melalui tes hasil belajar dengan pemberian soal *pretest* dan *posstest* kepada siswa. Tes hasil belajar tersebut membantu menggambarkan perubahan dalam pemahaman materi dan memetakan aspek-aspek kelebihan serta kekurangan media yang dikembangkan. Analisis data dilakukan secara menyeluruh untuk menilai peningkatan kemampuan siswa, sehingga dapat diketahui apakah media kartu pertanyaan (*question card*) telah memberikan kontribusi signifikan terhadap proses pembelajaran. Berikut hasil uji *pretest-posstest* siswa yang dilaksanakan di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman, dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Hasil analisis *pretest-posttest* siswa

No	Coding Respon den	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AA	60	85
2	AF	90	95
3	AR	85	100
4	AMD	90	100
5	AM	65	85
6	ANAA	70	95
7	ANH	55	80
8	FA	60	80
9	FM	70	90
10	HAH	85	95
11	MA	60	95
12	MAF	75	80
13	MB	50	85
14	MIH	80	90
15	MH	70	85
16	MZ	60	90
17	NAR	65	90
18	NAH	80	100
19	SB	65	85
20	R	90	95
Jumlah		1,425	1,800

Setelah seluruh nilai *pretest* dan *posttest* siswa dihitung, selanjutnya ditentukan rata-rata tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu pertanyaan (*question card*) dengan menerapkan rumus berikut:

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

1) Hasil nilai *pretest* siswa

$$P = \frac{1.425}{20} \times 100\% = 71,25\%$$

Berdasarkan Tabel 4.11, nilai *pretest* siswa berkisar antara 50 sebagai nilai terendah hingga 90 sebagai nilai tertinggi. Tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) pada materi IPAS kenampakan alam mencapai 71,25% dan termasuk dalam kategori baik.

2) Hasil nilai *posttest* siswa

$$P = \frac{1.800}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan Tabel 4.11, nilai *posttest* siswa berkisar antara 80 sebagai nilai terendah hingga 100 sebagai nilai tertinggi. Tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) pada materi IPAS kenampakan alam mencapai 90% dan termasuk dalam kategori baik sekali.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran IPAS khususnya pada materi kenampakan alam. Peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, tahap pengembangan, uji validasi, uji praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap pendahuluan (analisis kebutuhan) siswa dan tahap pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*)

a. Tahap Pendahuluan (analisis kebutuhan)

Pada tahap pendahuluan, dilakukan analisis kebutuhan siswa untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta mencari solusi yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara aktif. Selain itu, ditemukan bahwa siswa lebih tertarik pada media yang interaktif dan berbasis permainan, yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada 20 siswa kelas V MI Datok Sulaiman, sebanyak 90% (18 siswa) menyatakan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh guru telah sesuai dengan harapan mereka. Sementara itu, 10%

(2 siswa) berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi harapan mereka.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 20 siswa, menunjukkan adanya kebutuhan untuk media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi IPAS kenampakan alam dengan lebih baik. Sebanyak 85% (17 siswa) menyatakan dengan adanya media kartu pertanyaan (*Question Card*) dapat memudahkan mereka dalam proses pembelajaran, sedangkan sebanyak 15% (3 siswa) menyatakan bahwa penggunaan media kartu pertanyaan (*Question Card*) tidak memudahkan mereka memahami materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu pertanyaan (*question card*) sebagai alternatif untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Analisis kebutuhan penulis dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putu Rastiti Kusumasari dan I. GA Agung Sri Asri dengan judul penelitian "*Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Kartu pertanyaan yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika*"⁴⁰. Terdapat persamaan yaitu menggunakan kartu pertanyaan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar serta membantu pemahaman konsep dengan lebih mudah. Analisis kebutuhan untuk menentukan media yang tepat, baik dilakukan analisis kebutuhan

⁴⁰ Putu Rastiti Kusumasari, and I. GA Agung Sri Asri. "Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8.3 (2020): 432-444.

untuk memahami kesulitan siswa dalam belajar dan mencari solusi yang efektif. Serta menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Adapun perbedaan analisis kebutuhan penulis dengan penelitian Putu Rastiti Kusumasari dan I. GA Agung Sri Asri yaitu pada penelitian penulis, lebih menitikberatkan pada bagaimana media pembelajaran kartu pertanyaan dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam belajar dan kartu pertanyaan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian Putu Rastiti Kusumasari dan I. GA Agung Sri Asri, menekankan pada bagaimana kombinasi model *Missouri Mathematics Project* dan kartu pertanyaan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam aspek kognitif (pengetahuan) dan penelitian dilakukan dalam konteks pembelajaran matematika pada jenjang tertentu, dengan fokus pada pengaruh model MMP terhadap kompetensi pengetahuan siswa.

b. Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan. Proses ini dimulai dengan perancangan konsep media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kartu pertanyaan dirancang dengan tampilan menarik, berisi berbagai tingkat kesulitan soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Setelah tahap perancangan selesai, kartu-kartu tersebut dibuat dan dikembangkan dalam bentuk media visual. Adapun tahap pengembangan media kartu pertanyaan (*question card*) sebagai berikut:

1) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, memiliki struktur yang sistematis, serta mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Analisis materi dilakukan untuk menentukan konten yang akan dimasukkan ke dalam kartu pertanyaan (*question card*). Materi yang dipilih disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan disajikan dalam bentuk pertanyaan yang variatif, mulai dari yang bersifat konseptual hingga soal yang menuntut pemecahan masalah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Penyusunan Desain Kartu Pertanyaan

Penyusunan desain kartu pertanyaan dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa serta kesesuaian dengan materi pembelajaran. Proses ini dimulai dengan menentukan konsep dan struktur kartu, termasuk jenis pertanyaan, tingkat kesulitan, serta tampilan visual yang menarik. Setiap kartu dirancang dengan format yang jelas, berisi pertanyaan yang bervariasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta dilengkapi dengan ilustrasi atau warna yang mendukung keterbacaan dan daya tariknya.

3) Pembuatan Ilustrasi dan Visualisasi

Pembuatan ilustrasi dan visualisasi dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*). Ilustrasi dibuat dengan desain yang menarik, menggunakan warna-

warna yang sesuai agar memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disajikan. Visualisasi dalam kartu pertanyaan juga disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, sehingga siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi dan menggunakan kartu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Selain itu, tata letak dan pemilihan font dibuat agar nyaman dibaca, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4) Penyusunan Panduan Penggunaan

Menyusunan panduan penggunaan dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa dan guru. Panduan ini disusun secara sistematis, mencakup tujuan penggunaan, langkah-langkah dalam menerapkan media dalam pembelajaran, serta cara berinteraksi dengan kartu pertanyaan.

5) Validasi dan Revisi Awal

Tahap validasi dan revisi awal dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran kartu pertanyaan yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi melibatkan para ahli, baik dalam bidang materi maupun media pembelajaran, untuk menilai kualitas isi, desain, dan keterpakaian media tersebut.

2. Tahap validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*)

a. Tahap Validasi

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli, baik dari segi isi materi, desain media dan bahasa yang terdapat pada media. Penelitian

dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas juga digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.⁴¹

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media kartu pertanyaan (*question card*) yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Dari penilaian ahli media menyatakan media yang dikembangkan sudah valid, karena media yang dibuat sudah menarik dan kartu yang digunakan nantinya dibuat di atas karton agar tidak mudah terlipat. Penilaian media kartu pertanyaan (*question card*) dari segi materi dinyatakan sangat valid karena materi yang terdapat pada media sudah bagus, tetapi jangan menggunakan bahasa yang sulit dipahami siswa, dan materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Terakhir dari segi bahasa bahwa media kartu pertanyaan (*question card*) sudah dinyatakan sangat valid karena media yang dihasilkan sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu pertanyaan ini layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Selanjutnya, dilakukan uji coba kepada sekelompok siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitasnya yang dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

⁴¹ Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D. Titaley, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah". *Jurnal Simetrik*. VOL 11, NO. 1, (Juni 2021).

b. Tahap Praktikalitas

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) untuk materi IPAS Kenampakan Alam di kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi.

Uji praktikalitas dilaksanakan setelah tahap pengembangan produk, dengan melibatkan 20 siswa serta guru kelas V MI Datok Sulaiman sebagai responden. Melalui uji kepraktisan, diharapkan dapat diketahui apakah kartu pertanyaan ini mudah digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam mengajar serta oleh siswa dalam memahami materi secara lebih interaktif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis sejauh mana media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dalam berpikir dan berdiskusi. Media pembelajaran harus bisa dengan mudah digunakan oleh peserta didik agar dalam proses pembelajaran peserta didik tidak kesulitan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat kemudahan dari media kartu pertanyaan melalui angket praktikalitas guru dan siswa.⁴²

Berdasarkan hasil uji praktikalitas siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan kartu pertanyaan (*question card*). Siswa merasa bahwa media ini membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode ceramah

⁴² Ardy Irawan, M.arif Rahman Hakim. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS". PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1): 91-100 April 2021.

biasa. Interaksi yang terjadi selama sesi pembelajaran dengan kartu pertanyaan mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan lebih mudah memahami materi kenampakan alam. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa format pertanyaan yang bervariasi membantu mereka lebih fokus dalam belajar dan mengingat materi dengan lebih baik.

Sementara hasil uji praktikalitas dari guru kelas V, media yang dikembangkan dinilai sangat praktis karena membantu dalam proses pembelajaran karena mudah digunakan dan tidak memerlukan persiapan yang rumit. Guru juga merasa bahwa kartu pertanyaan (*question card*) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam menyampaikan materi serta menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan kemampuan siswa.

c. Tahap Efektivitas

Pengujian efektivitas dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada 20 siswa kelas V MI bagian Putra Datok Sulaiman. Melalui metode ini, hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan kartu pertanyaan (*question card*) dianalisis untuk mengukur sejauh mana media tersebut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS Kenampakan Alam.

Berdasarkan hasil uji coba *pretest-posttest* yang dilakukan dengan memberikan soal kepada siswa untuk melihat tingkat pemahaman siswa dari penggunaan kartu pertanyaan (*question card*) pada saat proses pembelajaran.

Tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) pada materi IPAS Kenampakan Alam mencapai 71,25%, yang dikategorikan sebagai baik. Persentase ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah memiliki pemahaman awal terhadap materi, masih terdapat ruang untuk peningkatan. Nilai ini diperoleh berdasarkan hasil *pretest*, yang mengukur sejauh mana siswa memahami konsep kenampakan alam sebelum diberikan intervensi pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Dengan tingkat pemahaman yang sudah cukup baik sejak awal, efektivitas media pembelajaran dapat diukur lebih lanjut melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, guna melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan kartu pertanyaan sebagai alat bantu belajar.

Sedangkan hasil *posttest*, nilai siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan *pretest*. Setelah menggunakan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) pada materi IPAS Kenampakan Alam, tingkat pemahaman siswa meningkat menjadi 90%, yang termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta memperbaiki hasil belajar secara signifikan.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*). Sebelum penggunaan media, nilai *pretest* siswa berkisar antara 50 hingga 90, dengan tingkat pemahaman 71,25% (kategori baik). Setelah pembelajaran menggunakan kartu pertanyaan, nilai *posttest* meningkat dengan rentang 80 hingga

100, dan tingkat pemahaman mencapai 90% (kategori baik sekali). Peningkatan ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang lebih interaktif, melibatkan diskusi, pengulangan materi, serta keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat konsep IPAS Kenampakan Alam.

Penelitian ini didasarkan pada beberapa teori, seperti teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky). Jean Piaget menekankan bahwa siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam hal ini, kartu pertanyaan (question card) memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan menemukan konsep sendiri, sehingga pemahaman mereka meningkat. Sedangkan Lev Vygotsky memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang menyatakan bahwa siswa dapat mencapai pemahaman lebih tinggi dengan bantuan bimbingan guru atau teman sebaya. Penggunaan kartu pertanyaan mendorong interaksi sosial dalam belajar, membantu siswa memahami materi lebih baik.

Selain itu teori yang mendukung penelitian ini adalah teori pembelajaran aktif (Bonwell & Eison). Teori ini menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan kartu pertanyaan mendorong partisipasi aktif, diskusi, dan pemecahan masalah, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media kartu pertanyaan (*question card*) pada materi IPAS kenampakan alam telah berhasil dilakukan di kelas V MI Datok Sulaiman.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan tahap pengembangan di kelas V MI Datok Sulaiman, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan untuk menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang diperlukan adalah media kartu pertanyaan (*question card*) sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, melalui analisis ini, media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, baik dari segi bahasa, tingkat kesulitan, maupun desain yang menarik. Tahap pengembangan dilakukan untuk menyusun kartu pertanyaan secara sistematis sesuai dengan dan kebutuhan siswa, memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa.

2. Hasil validasi media pembelajaran dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 77% dengan kategori valid. Ahli materi memberikan nilai persentase 70% dengan kategori sangat valid. Sedangkan ahli bahasa memberikan nilai persentase 85% dengan kategori sangat valid. Setelah media dikatakan valid maka media kartu

pertanyaan (*questions card*) akan diuji cobakan untuk melihat tingkat kepraktisannya. Hasil uji kepraktisan yang diuji cobakan kepada siswa sebanyak 20 orang menunjukkan nilai 84% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji kepraktisan dari guru kelas II dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencapai 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan mengenai media kartu pertanyaan (*question card*) diperoleh rata-rata skor *pretest* siswa adalah 71,25% dengan kategori baik. Sedangkan rata-rata *posttest* siswa adalah 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk sehingga media kartu pertanyaan yang telah dikembangkan efektif digunakan.

B. Implikasi

Implikasi pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) ini dapat diterapkan dengan memanfaatkannya sebagai:

1. Media ini dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah secara kelompok maupun individu.
2. Kartu pertanyaan dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan, baik sebelum maupun setelah pembelajaran berlangsung.
3. Media ini dapat diterapkan dalam berbagai strategi pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), diskusi kelompok, atau tantangan kuis, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media kartu pertanyaan (*question card*) di kelas V MI Datok Sulaiman sebagai bahan ajar inovatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman terhadap materi.
2. Bagi guru, media pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*) pada materi kenampakan alam dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk memperluas cakupan penelitian, disarankan agar pengembangan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada materi Kenampakan Alam, tetapi juga diterapkan pada materi lain, seperti cerita rakyat. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber data bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmasd, and Anis Zohriah Wahyudin. "Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan." *Journal on Education* 6.1 (2023): 3822-3835.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Astuti, Tri., I. Wayan Suwatra, and I. Made Teguh. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CRH berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2.2 (2019): 240-251.
- Batubara, Nurhasana., Febri Yanti, and Eva Pratiwi Pane. "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick dengan Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di Kelas X SMA Negeri 3 Pematang Siantar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3.6 (2023): 9158-9171.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. New York: Springer, 2019.
- Daniati, Nia., Della Restu Apriliani, and Anang Anang. "Media Question Card Towards Knowledge Of Dental And Oral Health In Elementary School Age Mentally Retarded Children." *The Incisor (Indonesian Journal of Care's in Oral Health)* 6.2 (2022): 269-280.
- Edhy Rustan, Baderiah, Alauddin. "Curriculum Development Of Teacher Eduaction Integrated With Islamic Scientific Technology and Local Wisdom". PiJIIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementery School. April 2019, Vol.2, Ni. 1, hal. 113-131.
- Ervy Rahmadani. "Pengaruh Penggunaan Pop Up Dan Media Big Book Terhadap Minat Baca Peserta Didik". Universitas Negeri Makassar. (2019).
- Hapudin, H. Muhammad Soleh. *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Prenada Media, 2021.
- Irawan, Ardy , M.arif Rahman Hakim. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS". PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1): 91-100 April 2021.
- Lestari, Endang Titik. *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

- Lutfianasari, Ulfa., Mohammad Agus Prayitno, and Nur Alawiyah. "Implementation of Question Card Assisted Tapps on Student Learning Outcomes and Activity." *Jurnal Education and Development* 9.4 (2021): 533-536.
- Mashuri, Sufri. *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Mira, Nurdin K., Muhammad Yamin. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. *REFLEKSI*, Vol.13, No.1, Mei 2024
- Mirawati. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *DIDAKTIKA*, Vol. 9, No. 1, Februari 2020
- Munawir, Ahmad. Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 9, No. 2, Mei 2020.
- Nurul Muhtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Konsepsi*, Vol. 12, No. 4, (November 2023)
- Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan Media e-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo". *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol 6, No. 2, (Desember 2018).
- Nurul Aswar, Pipi Silpia, Fauziah Zainuddin. Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* Vol. 4 No 2, Tahun 2024, hal. 1497 – 1508.
- Munawir, Ahmad, and Nurdin Kaso. "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14.2 (2022): 163-176.
- Nusroh Siti., and Eva Luthfi. "Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya." *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam* 5.1 (2020): 71-92.
- Oktaviana, Bela., Henry Januar Saputra, and Zaenal Arifin. "Keefektifan Pembelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Menggunakan Model Pair Check Berbantu Question Card Pada Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 01 Pati." *Profesi Pendidikan Dasar* 5.1 (2018): 46-56.

- Pribadi, Benny A. *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Putra, Nusa. *research & deeoopment Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2021.
- Rasam, Fadli., and Ani Interdiana Candra Sari. "Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan." *Research and Development Journal of Education* 5.1 (2018): 95-113.
- Ratnawati, Dewi., Isnaini Handayani, and Windia Hadi. "Pengaruh model pembelajaran PBL berbantu question card terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10.01 (2020): 44-51.
- Raupu, Sumardin, Dian Utari, and Nursyamsi Nursyamsi. "DEVELOPMENT OF GAME-BASED MATHEMATICS STUDENTS'WORKSHEETS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 25.1 (2022): 172-179.
- RI, Agama. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah, 2016.
- Ridwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta, 2015
- Sadirman, Arif S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group, 2021.
- Setiawan, Angga., Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. "Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping." *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2.2 (2022): 92-109.
- Situngkir, Sinta Nauli. "Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.3 (2023): 21415-21426.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2017.
- Sugandi, Ahmad. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuatitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., Mirnawati, M., & Rusdiansyah, R. The Use of Metaphors through Speech Acts in Learning: A Case from Indonesia.

International Journal of Society, Culture and Language, 10(3), 137–150. (2022).

Syaparuddin, Meldianus Meldianus, and Elihami Elihami. "Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik." *Mahaguru: jurnal pendidikan guru sekolah dasar* 1.1 (2020): 30-41.

Yms, Nurul Hikmah, and Hera Hastuti. "Penggunaan Queston Card Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X 2 IPAS di SMA Pertiwi I Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.2 (2023): 16722-16728.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmtspplp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmtsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0116/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : PUTRI RAHMADANI
Jenis Kelamin : P
Alamat : Dsn. Mincarai, Kec. Towuti, Kab. Luwu Timur
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2002050001

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUESTION CARD (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SD ISLAM DATOK SULAIMAN PALOPO

Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Islam Datok Sulaiman Palopo
Lamanya Penelitian : 3 Februari 2025 s.d. 3 Mei 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 3 Februari 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Lampiran 18 Buku panduan produk

Lampiran 19 Hasil cek plagiarisme buku panduan produk

Lampiran 20 Surat keterangan submit artikel

Lampiran 22 Surat telah melakukan penelitian

Lampiran 23 Surat keterangan untuk sekolah

Lampiran 24 Surat berita acara penyerahan produk hasil penelitian mahasiswa

Lampiran 25 Riwayat Hidup

Lampiran 2 Validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUESTION CARD (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM
DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Bungawat
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran kartu pertanyaan *question card* pada materi kenampakan alam dimadrasah ibtidaiyah datok sulaiman palopo**" oleh Putri rahmadani Nim : 200205001 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian

besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi pecahan			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar yaitu materi kenampakan alam			✓		

7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
----	---	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,
09 Desember 2027


BUNGAWATI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 3 Validasi instrumen angket siswa analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUESTION CADR (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM
DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Bungawati
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “**Pengembangan Media pembelajaran kartu pertanyaan *question card* pada materi kenampakan alam dimadrasah ibtidaiyah datok sulaiman palopo**” oleh Putri rahmadani Nim : 200205001 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti

ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas			✓		
2.	Tiap butir pertanyaan jelas.			✓		
3.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara.			✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini!

Perbaiki pengantar sesuaikan dengan tujuan penelitian

Lampiran 4 Hasil angket siswa analisis kebutuhan

5.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
6.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.		✓
7.	Saya menyukai media pembelajaran yang berbentuk vidio	✓	
8.	Saya kurang memahami materi kenampakan alam yang diberikan guru.		✓
9.	Guru belum menggunakan media pembelajaran yang ada		✓
10.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : A. Nur Asmi Asfat

Kelas : 5A.

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Lampiran 5 Validasi produk ahli media

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUESTION CADR (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM
DATOK SULAIMAN PALOPO
(AHLI MEDIA)

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan sosial

Sasaran : Siswa Kelas V

Penyusun : Putri rahmadani

Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal : Jumat 10 Desember 2024

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :

a) skor 5 = sangat baik

b) skor 4 = baik

c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point

C

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan awal produk				✓	
2.	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
3.	Keserasian warna tulisan dengan background				✓	
4.	Ketetapan pemilihan warna teks Question Card.			✓		
5.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran				✓	
6.	Kesesuaian dengan materi				✓	
7.	Media kartu kata tepat				✓	
8.	Media kartu kata jelas				✓	

C. Komentor dan Saran Perbaikan

Media pembelajaran Question card (kartu pertanyaan) pada materi kenampakan alam dimadrasah ibtidaiyah datok sulaiman palopo ini dinyatakan *):

- ① Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo, Jumat 06 Desember 2020

Validator,



Arwan Wiratman, S.Pd, M.Pd

Nip. 199302012020121012

Lampiran 6 Lembar uji validasi produk ahli bahasa

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUESTION CARD (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM
DATOK SULAIMAN PALOPO
(AHLI BAHASA)

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan sosial

Sasaran : Siswa Kelas V

Penyusun : Putri rahmadani

Validator : NUROL ASWAL, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :

a) skor 5 = sangat baik

b) skor 4 = baik

c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentor dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point

C

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Lugas, Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD),				✓	
2.	Komunikatif, Ketepatan tata bahasa				✓	
3.	Dialog dan interaktif					✓
4.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi					✓
5.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik				✓	
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				✓	
7.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon				✓	

C. Komentor dan Saran Perbaikan

Media yang diberikan sudah menggunakan
bahasa Indonesia yang baik dan benar, namun
masih terdapat kata yang perlu dikoreksi
penggunaannya sesuai EYD.

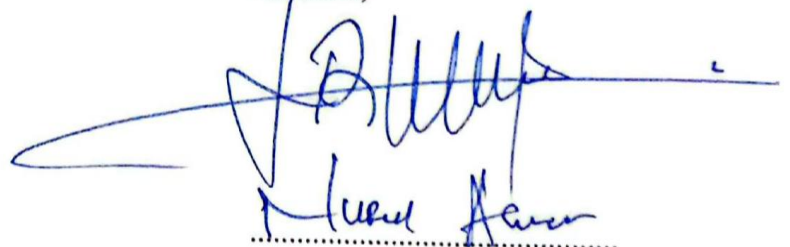
Media pembelajaran Question card (kartu pertanyaan) pada materi kenampakan
alam di madrasah ibtidaiyah datok sulaiman palopo ini dinyatakan *):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo, 28 Februari 2015

Validator,



NIP. 19871009 202012 1005

Lampiran 7 Lembar uji validasi produk ahli materi

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUESTION CARD (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM
DATOK SULAIMAN PALOPO
(AHLI MATERI)

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan sosial

Sasaran : Siswa Kelas V

Penyusun : Putri Rahmadani

Validator : Lilis suryani, S Pd., M. Pd.

Hari/Tanggal : Jumat. 06 desember 2009

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :

- a) skor 5 = sangat baik
- b) skor 4 = baik
- c) skor 3 = cukup
- d) skor 2 = Tidak baik
- e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

B. Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Pemilihan materi					✓
5.	Kemenarikan isi materi					✓
6.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓
7.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
8.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				✓	

9.	Muatan materi dalam media pembelajaran question card (kartu pertanyaan) jelas					
10	Materi mudah dipahami oleh siswa					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Media pembelajaran Question card (kartu pertanyaan) pada materi kenampakan alam dimadrasah ibtidaiah datok sulaiman palopo ini dinyatakan *):

- ④ Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- 5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
- 6. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo, Jumat, 06 Desember 2029

Validator,



Lus Suryani, S.Pd.M Pd.

Nip. 199007132023212035

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU MEDIA
PEMBELAJARAN *QUESTION CARD* (KARTU PERTANYAAN) PADA
MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH
ISLAM DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Guru : *Fugun Puspita Sari S.pd*

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang “Pengembangan Media Pembelajaran kartu pertanyaan *Question card* pada materi kenampakan alam“. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media papan pintar pada materi penjumlahan yang berulang yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar				✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur			✓	
3.	Media pembelajaran kartu pertanyaan <i>question card</i> ini menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓
4.	Media pembelajarankartu pertanyaan <i>question card</i> ini membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓
5.	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya			✓	
6.	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan				✓
7.	Media memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang materi pecahan				✓
8.	Tampilan media pembelajaran kartu pertanyaan <i>question card</i> ini menarik				✓
9.	Warna yang digunakan di dalam media pembelajaran kartu pertnyaan <i>question card</i> ini menarik			✓	
10.	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi kenampakan alam				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya dan saran yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Sangat menarik menggunakan media
question cardnya, membuat siswa lebih
semangat dengan gaya belajar yang baru.

Palopo, 29 - 02 - 2024

Praktisi,



(Yuyun Puspita Sari, Spd)

Lampiran 9 Hasil angket uji praktikalitas siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : A. Nur Asmi Asfat

Kelas : 5A.

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

1. STS (Sangat Tidak Setuju) 3. S (Setuju)

2. KS (Kurang Setuju) 4. SS (Sangat Setuju)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.	✓		✓	
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi				✓
3	Media dapat digunakan secara berkelompok			✓	
4	Pembelajaran terasa menyenangkan dengan menggunakan media				✓
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami			✓	
7	Penggunaan media mudah untuk digunakan			✓	
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi kenampakan alam				✓
10	Media ini membantu saya memahami materi			✓	
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
12	Permainan yang ada dalam media sesuai dengan materi.				✓

Lampiran 10 Hasil nilai *pretest* uji efektivitas siswa

LEMBAR SOAL PRE-TES

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUESTION CARD* (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM DATOK SULAIMAN PALOPO

Nama : M. Bintara - R

Kelas : V A (Lima)

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas VA yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedian adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa berikan akan memanfaatkan mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerja sama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

4. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
5. Kerjakanlah soal-soal yang ada anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban
6. Selamat bekerja!

C. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda (x) pada huruf A,B,C,D atau E dilembar jawaban yang disediakan!

1. Yang termasuk kenampakan alam daratan adalah?

- a. Dataran tinggi, waduk dan pantai
- ☒ b. Dataran rendah gunung dan lembah ✓
- c. Sungai, waduk dan danau
- d. Sungai, gunung dan pegunungan

2. Berikut ini yang bukan termasuk kenampakan alam adalah?

- a. Sungai
- b. Danau
- ☒ c. Pelabuhan ✓
- d. Gunung

3. Tempat untuk mendarat dan tinggal landasnya pesawat terbang dinamakan?

- a. Bandar udara
- ☒ b. Pelabuhan ✓
- c. Landas pacu
- d. Stasiun

4. Pelabuhan yang terletak di kota palopo adalah?

- a. Pelabuhan kamase
- b. Pelabuhan emas
- ☒ c. Pelabuhan tanjung ringgit ✓
- d. Pelabuhan benoa

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Sebutkan contoh kenampakan alam wilayah daratan?

Jawab : Dataran rendah , gunung , dan lembah ✓

2. jelaskan apa yang dimaksud dengan perkebunan?

Jawab : Tempat menanam tanaman sayur dan buah ✓

3. sebutkan nama bandar yang kamu ketahui?

Jawab : Bandar bua , Bandar Sultan Hasanudin ✓

WV

Lampiran 11 Hasil nilai *posstest* uji efektivitas siswa

LEMBAR SOAL POST-TEST

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUESTION CARD* (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM DATOK SULAIMAN PALOPO

Nama : M. Bintara - R

Kelas : V A (Lima)

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas VA yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedian adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa berikan akan memanfaatkan mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerja sama adik-adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban
3. Selamat bekerja!

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda (x) pada huruf A,B,C,D atau E dilembar jawaban yang disediakan!

1. Apa yang dimaksud dengan *Question card* (kartu pertanyaan) dalam media pembelajaran?
 - a. Media yang interaksi konten
 - ☒ b. Kartu yang berisi pertanyaan dan gambar
 - c. Materi teks
 - d. Permainan pencocok gambar

2. Apa tujuan utama dari penggunaan *Question card* dalam pembelajaran kenampakan alam?

- a. Membuat siswa lebih mudah membaca teks
- b. Mengajarkan siswa menggambar
- ☒ c. Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dan mendorong siswa berpikir kritis
- d. Siswa memahami alur cerita ✓

3. Bagaimana cara kerja media pembelajaran *Question card* dalam materi kenampakan alam?

- a. Siswa membuat gambar berwarna
- b. Siswa menulis teks paragraf
- c. Siswa berdialog ✓
- ☒ d. Siswa menjawab pertanyaan dalam kartu secara berkelompok

4. Berikut ini yang mana merupakan salah satu langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Question card* (kartu pertanyaan)?

- a. Membuat satu paragraf dalam materi ✓
- ☒ b. Menjawab pertanyaan dalam kartu yang disediakan
- c. Mempersiapkan video
- d. Menyusun kalimat kata

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan media pembelajaran *Question card* (kartu pertanyaan)?

Jawab : Media pembelajaran berbentuk kartu ✓

2. Sebutkan contoh cara menggunakan media *Question card* ?

Jawab : Bisa digunakan secara berkelompok ✓

3. Bagaimana perasaan mu dan apa yang kamu pelajari dari kegiatan pembelajaran tersebut?

Jawab : Senang ✓

4. Apakah menggunakan media *Question card* sangat sulit digunakan?

Jawab : Tidak ✓

WU

Lampiran 12 Modul Ajar Kelas V

Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan



Wawancara dengan guru kelas V_a



Pembagian Soal Posttest-Posttest



Menjelaskan Materi Tentang Kenampakan Alam



Pembagian Kelompok dengan Menggunakan Media *Questions Card*



Foto Bersama Selesai Penelitian

**Buku Panduan
Penggunaan**

**Materi kenampakan
alam
Kelas V**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan media pembelajaran Question card ini beserta buku panduannya. Buku ini disusun sebagai panduan bagi para pendidik dalam menggunakan media question card ini pada materi kenampakan alam kelas v.

Dalam era pembelajaran yang semakin dinamis, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi sangat penting. Oleh karena itu, media pembelajaran Question card ini yang disajikan dalam bentuk kartu pertanyaan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menarik minat siswa dalam mempelajari materi kenampakan alam. Media mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif melalui proses pembentukan kelompok yang dimana setiap kelompok menjawab pertanyaan yang pada Question card (kartu pertanyaan).

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan buku ini di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga buku panduan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi para pendidik dalam menjalankan tugasnya

Palopo 28 maret 2025

Putri Rahmadani

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang..... 1

B. Tujuan Buku Panduan..... 1

C. Manfaat Penggunaan Media..... 1

BAB II PEMBAHASAN.....2

A. Konsep Media Question card.....2

B. Kenampakan alam sebagai Materi Pembelajaran.....2

C. Media Question card.....3

D. Desain Media Question card.....4

E. Langkah-langkah Penggunaan Media Question card.....6

BAB III PENUTUP.....7

A. Kesimpulan.....7

B. Saran.....7

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran yang hanya bersifat verbal atau didominasi oleh ceramah dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu solusi dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui penggunaan media visual yang kreatif, seperti Question card (kartu pertanyaan).

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang berada pada permukaan bumi, baik di daratan maupun perairan yang dapat dilihat secara alamiah. Dalam buku panduan ini kita dapat menggunakan media Question card sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif merupakan solusi potensial untuk meningkatkan pemahaman materi IPAS tentang kenampakan alam. Question Card atau kartu pertanyaan, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Di era digital ini, penggunaan dan media pembelajaran yang kreatif menjadi penting untuk menarik perhatian siswa. Dengan

menggunakan Question card ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memupuk kreativitas dan keterampilan berpikir kritis mereka. Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi referensi yang komprehensif bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini dengan efektif dan efisien

B. Tujuan Buku Panduan

Tujuan dari buku panduan ini adalah untuk membantu guru menggunakan media pembelajaran Question card (kartu pertanyaan) dalam mengajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

C. Manfaat Penggunaan Media

Manfaat penggunaan media pembelajaran meliputi peningkatan pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kelompok, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran juga membantu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan mudah dipahami.

BAB II PEMBAHASAN

A. Konsep Media Question card

1. Definisi Question card

Media pembelajaran Question card merupakan suatu alat ajar yang terbuat dari potongan kertas yang berbentuk kartu yang didalam kertas tersebut bertuliskan soal pertanyaan yang akan dijawab secara berkelompok. Guru akan menjelaskan materi kenampakan alam menggunakan LCD proyektor sehingga siswa dapat mengamati dan memahami materi yang diajarkan. Dalam media Question card disajikan potongan kertas yang berbentuk kartu sehingga potongan kertas tersebut akan menampilkan teks pertanyaan yang akan dijawab secara berkelompok, semua siswa dapat mengeluarkan pendapat atau jawaban yang mereka pahami.

2. Fungsi dan Keunggulan Question card

a. Fungsi Question card

- Mendorong peserta didik untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam mencari jawaban.
- Memudahkan penyampaian ide atau informasi kompleks dengan visual yang jelas dan mudah dipahami

b. Keunggulan Question card

- Lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk siswa yang lebih senang menggunakan imajinasi mereka seorang diri.

- membantu memperkuat pemahaman, mengasah kemampuan verbal, dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

B. Kenampakanalam sebagai Materi Pembelajaran

1. Pengertian kenampakan alam

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang ada di permukaan bumi yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Kenampakan alam mencakup berbagai bentuk daratan dan perairan yang beragam seperti pegunungan, bukit, lembah, sungai, danau, laut, dan pantai. penting untuk dipelajari karena mempengaruhi iklim, vegetasi, dan kehidupan manusia di sekitarnya. kenampakan alam terbagi menjadi dua kenampakan alam dan buatan yang dimana kenampakan buatan adalah lingkungan yang sengaja dibuat manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Contohnya adalah sawah, waduk, perkebunan, perumahan, dan bandar udara. seperti pegunungan, bukit, lembah, sungai, danau, laut, dan pantai. penting untuk dipelajari karena mempengaruhi iklim, vegetasi, dan kehidupan manusia di sekitarnya.

C. Media Question card

Definisi Question card dalam Pembelajaran sangat cocok untuk diterapkan pada siswa di Sekolah Dasar yang karena hakikatnya mereka membutuhkan media pembelajaran untuk membantu mengerti dan mengetahui arti penting dari pesan yang disampaikan dalam proses

pembelajaran. Media Question card ini dalam pembelajaran adalah alat atau metode yang menggunakan potongan kertas yang berisi pertanyaan soal untuk dijawab secara berkelompok. Media Ini membantu siswa memahami konsep atau materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media Question card dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, pemahaman konsep, dan kerja sama tim, serta membuat proses pembelajaran menjadi menarik.

D. Desain Media Question card

Berikut ini langkah-langkah perancangan dari media Question card

(kartu pertanyaan) :

1. Menentukan tujuan pembelajaran

- Menentukan materi yang akan diajarkan di kelas V.
- Tetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media ini.

2. Menyiapkan materi kenampakan alam

- Materi yang akan diajarkan di kelas V adalah Materi tentang kenampakan alam dan buatan.
- Materi yang akan diajarkan harus memiliki nilai-nilai norma yang bermanfaat bagi siswa.

3. Membuat rangkaian materi

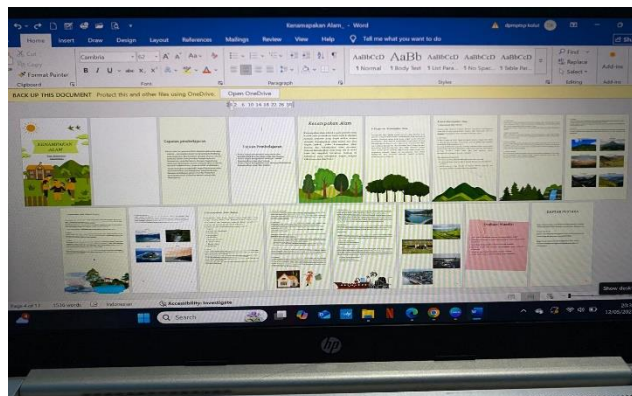
- Membuat materi dalam bentuk gambar sehingga dapat dijelaskan dengan menggunakan LCD proyektor dan membuat

Potongan kertas berbentuk kartu sehingga materi menjadi beberapa bagian soal pertanyaan yang akan dijawab secara berkelompok.

- kartu pertanyaan akan dibagikan secara berkelompok dan harus menjawab kartu tersebut apa yang dipahami dalam pembelajaran berlangsung

4. Desain Visual

- Buatlah ilustrasi atau gambar yang mendukung setiap segmen materi.
- Pastikan gambar tersebut menarik dan sesuai dengan materi



5. Mendesain potongan Question card

- Buatlah desain diaplikasi canva dengan memasukan soal atau pertanyaan dari materi kenampakan alam dan diberikan jarak agar tidak berdempetan, ketika digunting desain kartu seimbang.
- Desain kartu diprint sesuai bentuk kartu yang diinginkan
- Setiap potongan kertas memiliki bentuk seperti kartu, lalu desain tersebut diprint setelah itu di laminating.

- setelah itu desain kartu digunting menjadi beberapa bagian kartu.



E.Langkah-langkah Penggunaan Media Question card (kartu pertanyaan)

1. Memilih tema atau materi yang ingin disampaikan melalui LCD proyektor, disini penulis mengambil materi kenampakan alam
2. sebelum membuat media Question card, tetapkan awal, tengah dan akhir kalimat.
3. desain yang dibuat dicanva dengan memasukan teks soal nanti akan dibuat menjadi sebuah media Question card. kemudian dibagi kelompok,Setiap satu kelompok dapat mendapatkan kartu soal dengan jumlah yang sudah ditentukan.
4. Kartu tersebut yang berisi soal itu dibagikan secara berkelompok.

5. Meminta siswa agar menyelesaikan dan menjawab soal tersebut (5-20 menit).
6. Meminta siswa agar kartu soal akan dijawab secara perwakilan dalam kelompok tersebut. (ini dimaksudkan agar setiap siswa dapat berpartisipasi aktif untuk menghasilkan jawaban atas berfikirnya mereka).
7. setiap kelompok mendapatkan masing-masing kartu untuk dijawab agar siswa dapat menjawab soal secara adil, guru dapat menugaskan kelompok-kelompok itu agar masing-masing perwakilan anggota kelompok maju kedepan untuk membacakan jawaban dalam setiap kelompok
8. Setelah tugas-tugas itu dikerjakan oleh siswa, guru dapat melihat bagaimana pemahaman siswa tentang materi kenampakan alam yang telah berlangsung didalam kelas.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan Penggunaan buku panduan media pembelajaran

Question card

Media Question card dalam materi kenampakan alam adalah memudahkan guru menggunakan media Question card (kartu pertanyaan). Buku panduan ini menggabungkan dengan LCD proyektor dengan aktivitas menyusun materi sehingga terciptanya ruang kelas lebih menarik siswa dapat melihat dan mengetahui perbedaan kenampakan alam dan buatan dengan menggunakan media yang telah dipersiapkan, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi kenampakan alam karena mereka tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Pendekatan ini juga berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media Question card ini dapat diperluas penggunaannya pada materi lain selain dari materi kenampakan alam, seperti cerita sejarah, dongeng, atau bahkan mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan naratif.

DAFTAR PUSTAKA

Descchuri Cani, Kurnia Dadang, Gusyania Diah.2016.
Penerapan Model Kooperatif Teknik Question card Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam
Dan Buatan. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No . 1(361-370)

Nalapraya, Putu Nanda Putra (2023) *PENGEMBANGAN MEDIA
VIDEO PEMBELAJARAN KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN
SUBAK JATILUWIH BERBASIS TRI HITA KARANA MUATAN
MATERI IPAS KELAS V SD NEGERI 2 PANDAK BANDUNG,
KEDIRI, TABANAN*. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan
Ganesha

Lampiran 15 Hasil cek plagiarisme buku panduan produk

BUKU PANDUAN.docx			
ORIGINALITY REPORT			
25%	23%	9%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repo.undiksha.ac.id Internet Source		2%
2	eprints.ums.ac.id Internet Source		2%
3	www.liputan6.com Internet Source		2%
4	journal.ummat.ac.id Internet Source		2%
5	astidara.blogspot.com Internet Source		2%
6	www.coursehero.com Internet Source		1%
7	Aldiya Rizla Fachliawan, Aryudha Julian Efendi, Ika Devi Perwitasari. "Rancangan Membuat Game RPG Maker Menggunakan RPG Maker MV", Jurnal Minfo Polgan, 2024 Publication		1%
8	liberezmoussa.fr Internet Source		1%
9	repositori.usu.ac.id Internet Source		1%
10	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		1%
11	cahaya2online.blogspot.com Internet Source		1%

Lampiran 16 Surat keterangan submit artikel (LOA)



INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN
REDAKSI JURNAL JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR (JIPDAS)



Jl. Sutan Mhd. Arif Kel. Batang Ayumi Jae Padangsidempuan – website : <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS> e-mail: jipdas8@gmail.com

No : **366/JIPDAS/IPTS/IV/2025**

Padangsidempuan, 08 Mei 2025

Lamp : -

Hal : ***Published Naskah***

Kepada Yth,
Sdr. **Putri Rahmadani dkk,**
Di

Tempat

Dengan Hormat,

Kami mendoakan Bapak/Ibu/Sdr/i berada dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, amin

Kami mengucapkan terima kasih kepada Saudara yang telah mengirim naskah publikasinya di Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS). Identitas naskah tersebut adalah:

Nama Penulis : **Putri Rahmadani¹, Nursyamsi², Ahmad Munawir³**

Judul Naskah : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUESTION CARD (KARTU PERTANYAAN) PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAM DATOK SULAIMAN PALOPO**

Sehubungan dengan telah kami terima naskah tersebut maka dengan surat ini kami sampaikan bahwa naskah tersebut akan diproses di :

Nama Jurnal	: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Nomor ISSN	: E.ISSN 2775-2445
Website	: https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Nomor Penerbitan	: Vol. 5 No. 2 Edisi Mei 2025

Demikian, atas perhatiannya disampaikan terimakasih.
Wassalam,



Editor in Chief

Afdhal Ilahi, S.Pd.I, M.Pd.

Lampiran 17 Surat telah melakukan penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO**
MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN
Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp.(0471)21476 Kota Palopo 91914

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 21.03/MI.DS/015/II/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo:

Nama : M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP : -
Golongan : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menyatakan Bahwa:

Nama : Putri Rahmadani
Nim : 2002050001
Pekerjaaan : Mahasiswi
Alamat : Jl. Tupai, Balandai Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya denga judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Question Card (Kartu Pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Semesta Kelas V MI Datok Sulaiman Kota Palopo"** yang dimulai pada Tanggal 03 Februari 2025 s/d 24 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Palopo, 24 Februari 2025
Kepala Madrasah

M. Rifal Alwi, S.AN.,M.AP
NIP.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Putri Rahmadani, lahir di wawondulah pada tanggal 12 Desember 2002, penulis merupakan anak pertama dari Tiga bersaudara dari pasangan Alm. Hasrun dan Asriani. Penulis berasal dari Desa Loeha . Kecamatan Towuti Kabupaten Luwu Timur. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 269 Lambatu pada tahun 2008 dan diselesaikan pada tahun 2014. Setelah penelitian berhasil menyelesaikan masa studinya di sekolah dasar, kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 2 Luwu Timur pada tahun 2014 berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2017. Setelah menyelesaikan studinya di SMP, selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikannya pada sekolah menengah atas di SMA Pesantren Datok Sulaiman Palopo Putri Luwu pada tahun 2017 dan berhasil menyelesaikan pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Palopo dan Mengambil Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama kuliah di Univeristas Islam Negeri Palopo. Atas dukungan dan bimbingan semua pihak serta atas izin dari Allah Swt, pada tahun 2025 penulis penyelesaian studi pendidikan strata 1 (S1), dan mengambil Judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Question card* (kartu pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Islam Datok Sulaiman Palopo**”.