

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATAR (KARTU  
PINTAR) PADA MATERI TEMBANG MACAPAT UNTUK SISWA  
KELAS V SD**

**LAPORAN PENELITIAN**

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH :

**Kristina Maisaroh**

NPM : 19.1.01.10.0052

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

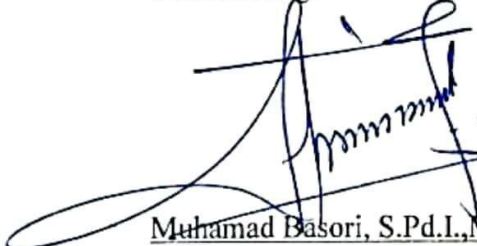
Skripsi oleh :  
KRISTINA MAISAROH  
NPM. 19.1.01.10.0052

Judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATAR (KARTU  
PINTAR) PADA MATERI TEMBANG MACAPAT UNTUK SISWA  
KELAS V SD**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2023.....

Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.  
NIDN. 0721048003

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.  
NIDN. 0708087703

Skripsi oleh :

**KRISTINA MAISAROH**

NPM. 19.1.01.10.0052

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATAR (KARTU  
PINTAR) PADA MATERI TEMBANG MACAPAT UNTUK SISWA  
KELAS V SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Uji Diseminasi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 25 Juli 2023

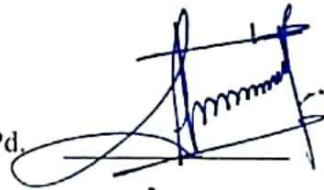
**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd.

2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz, S.S., M.A.

3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati  
NIDN. 000609680

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Kristina Maisaroh  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 14 Juni 2001  
NPM : 19.1.01.10.0052  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dala naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan



**KRISTINA MAISAROH**  
NPM.19.1.01.10.0052

## **Abstrak**

**Kristina Maisaroh** : Pengembangan Media Pembelajaran Katar (Kartu Pintar) Pada Materi Tembang Macapat Untuk Siswa Kelas V SD.

**Kata Kunci** : pengembangan, media pembelajaran, media kartu pintar

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan pengalaman peneliti, bahwa minimya media pembelajaran yang tersedia. Sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami materi tembang macapat pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1; (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1; (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan ataupun dalam bahasa inggris Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangannya Addie. Adapun tahapan yang digunakan yaitu 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan kuisisioner. Subjek dari penelitian adalah siswa kelas V SDN Panglungan 1. Teknik analisis data diperoleh dari hasil uji kevalidan ahli, uji kepraktisan guru dan siswa serta keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran kartu pintar (KATAR) mendapatkan presentase kevalidan 86% dari ahli media dengan kategori sangat valid, kemudian mendapatkan presentase dari ahli materi 86% dengan kategori sangat valid, dan uji kepraktisan 85% dari ahli pembelajaran dengan sangat praktis serta 87% melalui respon siswa. Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan bahwa adaya peningkatan diatas KKM yaitu sejumlah 13 siswa dari 18 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan presentase 80%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media Katar (Kartu Pintar) layak dan efektifitas untuk digunakan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan laporan ini dapat diselesaikan.

Penyusunan laporan ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri
4. Alfi Laila S, Pd. I M. Pd, selaku dosen pembimbing 1 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
5. Mohamad Basori, M. Pd, selaku dosen pembimbing 2 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
6. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam perkuliahan.
7. Kepala sekolah dan guru-guru SDN Panglungan 1 yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
8. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan dengan sepenuh hati.
9. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini.
10. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan penelitian ini.

Disadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagikita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juli 2023



**KRISTINA MAISAROH**

NPM:19.1.01.10.0052

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
Abstrak .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	8
c. Kriteria Pemilihan Media .....	9
d. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
2. Hakikat Belajar .....	13
a. Pengertian Belajar .....	13



b.	Pengertian Hasil Belajar .....	13
c.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	14
3.	Media Pembelajaran Kartu Pintar .....	15
4.	Materi Tembang Macapat .....	16
a.	Pengertian Tembang Macapat .....	16
b.	Macam- Macam Tembang Macapat .....	17
c.	Aturan dan Watak Tembang Macapat .....	17
B.	Kajian Terdahulu.....	18
C.	Kerangka Berpikir .....	21
BAB III .....		22
METODE PENGEMBANGAN .....		22
A.	Model Pengembangan .....	22
B.	Prosedur Pengembangan .....	23
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian .....	26
1.	Lokasi penelitian .....	26
2.	Subjek Penelitian .....	26
D.	Uji Coba Model/Produk .....	26
1.	Desain Uji Coba .....	26
2.	Subjek Uji Coba .....	27
E.	Validasi Model/Produk .....	27
1.	Validasi Ahli Media .....	28
2.	Validasi Ahli Materi .....	28
F.	Instrumen Pengumpulan Data .....	28
1.	Pengembangan Instrumen .....	28
2.	Validasi Instrumen .....	29
G.	Teknis Analisis Data .....	33
1.	Tahap – tahap analisis data.....	33
2.	Norma pengujian .....	37

BAB IV .....	38
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....	38
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	38
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	38
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	38
3. Desain Awal ( <i>draft</i> ) Model .....	39
B. Validasi Model .....	40
1. Deskripsi hasil uji validasi .....	40
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi KATAR.....	43
3. Desain Akhir Media .....	43
4. Respon Guru dan Siswa .....	44
C. Pengujian Model Terbatas.....	46
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas .....	46
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas .....	47
D. Pengujian Model Perluasan.....	47
1. Deskripsi Uji Coba Luas .....	47
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....	49
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	49
1. Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan model .....	49
2. Spesifikasi Media KATAR .....	50
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media KATAR.....	51
BAB V.....	53
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	53
A. Simpulan .....	53
B. Implikasi.....	53
C. Saran.....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Langkah-langkah ADDIE.....	23

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tembang Macapat.....	18
Tabel 3.1 Instrumen.....	30
Tabel 3.2 Skala Likert.....	30
Tabel 3.3 Instrumen validasi angket media.....	31
Tabel 3.4 Instrumen validasi angket materi.....	31
Tabel 3.5 Intrumen angket guru.....	32
Tabel 3.6 Instrumen angket siswa.....	33
Tabel 3.7 Skala Likert.....	34
Tabel 3.8 Skala Likert.....	35
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Minimum.....	36
Tabel 3.10 Kriteria Ketuntasan Minimum.....	36
Tabel 4.1 Desain awal media kartu pintar.....	39
Tabel 4.2 Angket validasi ahli media.....	41
Tabel 4.3 Angket validasi ahli materi.....	42
Tabel 4.4 Desain akhir media kartu pintar.....	43
Tabel 4.5 Angket respon guru.....	44
Tabel 4.6 Angket respon siswa.....	45
Tabel 4.7 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> uji coba terbatas.....	46
Tabel 4.8 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> uji coba luas.....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Acara Kemajuan Bimbingan.....	61
Lampiran 2. Lembar Angket Validasi Media.....	63
Lampiran 3. Lembar Angket Validasi Materi.....	66
Lampiran 4. Lembar Angket Respon Guru.....	69
Lampiran 5. Lembar Angket Respon Siswa.....	71
Lampiran 6. Hasil pretest siswa.....	72
Lampiran 7. Hasil posttest siswa.....	74
Lampiran 8. Lembar Kerja Peserta Didik.....	75
Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian.....	76
Lampiran 10. Perangkat Pembelajaran.....	77
Lampiran 11. Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	88
Lampiran 12. Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	91
Lampiran 13. Dokumentasi.....	93
Lampiran 14. Bukti Cek Plagiasi.....	64

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya dan suku yang dimiliki. Keragaman budaya dan suku yang dimiliki negara Indonesia adalah keragaman bahasa. Indonesia memiliki bahasa daerah sekitar 718 bahasa dalam pemetaan bahasa yang dilakukan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Kemdikbud, 2020). Koentjaraningrat menyatakan (dalam Chairunnisa, 2018) bahwa bahasa merupakan bagian dari kebudayaan. Hubungan antara bahasa dengan kebudayaan memiliki hubungan yang subordinatif, suatu bahasa yang berada di bawah lingkup kebudayaan. Selain itu pendapat lain mengatakan bahwa bahasa dan kebudayaan merupakan hubungan yang koordinatif, yaitu hubungan yang sederajat yang memiliki kedudukan yang sama tinggi. Budaya salah satu hal yang memiliki peran penting untuk dipertahankan dalam masa sekarang atau biasa disebut abad ke 21. Dalam abad 21 kemajuan teknologi sangat pesat yang dapat berpengaruh pada dunia pendidikan yang mengakibatkan tradisi-tradisi dan kebudayaan semakin melemah jika tidak dipertahankan. Usaha dalam mempertahankan salah satunya di bidang pendidikan yaitu pada mata pelajaran bahasa jawa yang dimana pada masa sekarang diharuskan menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang masuk dalam kajian lokal di jenjang Sekolah Dasar yang harus diajarkan kepada siswa.

Pembelajaran muatan lokal memiliki tujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan pembentukan karakter peserta didik agar memiliki wawasan secara luas mengenai kondisi dimasyarakat sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di daerahnya serta dapat melestarikan kebudayaan. Mata pelajaran muatan lokal (mulok) sebagai upaya dalam memberikan keterampilan siswa, salah satunya dengan mata pelajaran bahasa Jawa. Pada jenjang Sekolah Dasar, guru diwajibkan untuk membuat siswa

memahami makna dari setiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Jawa. Muatan Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar memuat salah satunya materi Tembang Macapat.

Tembang Macapat (dalam Gumilang, 2017: 63), merupakan tembang klasik asli Jawa dan pertama kali muncul pada awal zaman para Wali Songo, yang digunakan pada saat berdakwah dan mengenalkan Islam melalui budaya diantaranya dengan Tembang Macapat. Selain itu, Zahra (2018:3) mengatakan bahwa tembang macapat adalah puisi tradisional Jawa dari warisan leluhur yang memiliki makna. Tembang macapat menggambarkan kehidupan manusia dari sejak kandungan hingga meninggal dunia yang memiliki pesan-pesan indah dan nasihat yang berharga. Sebagai suatu karya Jawa tembang macapat memiliki ciri-ciri yaitu terdapat guru gatra (jumlah lirik tiap baris), guru wilangan (jumlah suku kata dalam lirik), dan guru lagu (bunyi suku kata pada akhir lirik).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Panglungan 1 Kecamatan Wonosalam menemukan permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Macapat. Permasalahan muncul pada saat proses pembelajaran banyak siswa yang merasa bosan karena guru hanya menjelaskan secara teori, dan tidak menggunakan media sehingga siswa belum memahami materi pada Tembang Macapat. Selain itu, guru hanya menggunakan metode ceramah, jadi siswa dalam pembelajaran kurang tertarik untuk mempelajari Tembang Macapat. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 5 dari 18 siswa di kelas V. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik salah satu media yang dapat merangsang motivasi belajar agar lebih aktif dalam memahami materi dengan baik dan secara cepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Katar (Kartu Pintar).

Pembelajaran bahasa daerah merupakan salah satu pelajaran muatan lokal yang di dalamnya mengandung nilai kearifan lokal dan nilai-nilai budi pekerti. "Pembelajaran muatan lokal bahasa daerah diarahkan supaya peserta

didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar, secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya daerah”(Firmansyah, 2015). Bahasa Daerah memiliki peran dan fungsi sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat sekaligus sebagai sebuah identitas daerah. Bahasa, sastra, seni dan budaya perlu dilestarikan dan dikembangkan melalui pendidikan formal. Pembelajaran bahasa daerah (jawa dan madura) menggunakan model utama pendagogi genre. Model pendagogi genre memiliki empat tahapan yang digunakan dalam pembelajaran meliputi penjelasan untuk membangun konteks (*eksplaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*).

Pada kurikulum Merdeka di kelas V termasuk dalam Fase C. Fase C diharapkan memiliki kemampuan berbahasa daerah dalam memahami, mengolah, menginterpretasi berbagai jenis teks informatif, fiksi dan tembang macapat (Pucung, Gambuh, Kinanthi). Fase C yang berdasarkan pada elemen berbicara dan mempresentasikan terdapat capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan menyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif konotatif dan kiasan. Pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya menjamin informasi dengan fasih dan santun (menggunakan bahasa krama/engghi bhunten). Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta imajinasi ( dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif dan kritis. Mempresentasikan imajinasi secara kreatif. Peserta didik mampu melakukan tembang macapat ( Pucung, gambuh, dan Kinanthi) dan tembang madhura. Tetapi pada penelitian ini hanya berfokus pada materi tembang macapat.



Media berasal dari kata latin *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “presentasi”. Menurut Muinnah (2019), media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga dapat merangsang minat belajar siswa. Sementara itu, Fitriana (2018), media pembelajaran adalah alat atau pendukung yang dapat digunakan seorang guru untuk menyampaikan informasi dengan baik. Ahmad Susanto (2014: 315) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar mempermudah komunikasi siswa dan guru sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan berhasil dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran membutuhkan media untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu saran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk permainan yang terkenal adalah permainan kartu. Menurut Poewadarminta (2007:524), kartu merupakan kertas besar yang tidak berapa besar, biasanya benbentuk persegi atau persegi panjang (untuk berbagai keperluan)”. Menurut Silberman (2012: 250), permainan kartu merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk mi]eninjau ulang materi pelajaran”. Kartu Pintar (KATAR) merupakan media Kartu pintar adalah media pembelajaran visual dua dimensi yang di dalamnya berisi mengenai tembang macapat. Menurut Anatri Desstya (2012), menggunakan kartu siswa dapat memvisualisasi sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit hal ini juga sama untuk kartu pintar karena merupakan modifikasi dari media kartu. Melalui kartu pintar, peserta didik akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pasangan dari setiap tembang macapat.

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa daerah, media mempunyai peran yang penting. Peserta didik akan mudah memahami materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam belajar. Guru juga dapat lebih mudah dalam menyampaikannya jika menggunakan media pembelajaran, sehingga materi akan tersampaikan dengan jelas dan lebih menarik. Dari uraian yang dijabarkan diatas, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Katar (Kartu Pintar) Pada Materi Tembang Macapat Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Panglungan 1 Kecamatan Wonosalam**".

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi :

1. Siswa sulit dalam memahami materi tembang macapat.
2. Siswa yang merasa bosan karena guru hanya menjelaskan secara teori
3. Guru menjelaskan dengan metode ceramah
4. Media yang digunakan kurang menarik bagi siswa sehingga kurang konsentrasi
5. Hasil belajar menunjukkan kategori rendah di SDN Panglungan 1.
6. Guru dalam penyampaian materi hanya monoton serta hanya berpacu pada bahan ajar sebagai sumber satu-satunya

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang dapat menjadi pokok penellitian adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kartu Pintar materi tembang macapat kelas V di SDN Panglungan 1.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi Siswa
  - a. Menambah wawasan siswa dalam belajar dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik
  - b. Mampu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran
2. Bagi Guru
  - a. Memudahkan guru dalam menyajikan materi kepada siswa
  - b. Membantu guru dalam proses pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang interaktif
3. Bagi Sekolah

- a. Menambah masukan kepada pendidik dalam penyampaian materi yang baik agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.
- b. Memberikan manfaat yang positif dalam meningkatkan proses pembelajaran
- c. Untuk meningkatkan kualitas dan mutu pada pembelajaran di sekolah khususnya dalam meningkatkan kualitas pada pembelajaran muatan lokal Bahasa Daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus. (2011). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: EGC.
- AH Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Ahmad Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Angko, Nancy dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*. 1 (1): 1-15
- Arfika, Fitria. (2017). Pengaruh Media Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Membuat Kampuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat. *E-Journal Universitas Negeri Medan* 5 (1).Hal. 1-12.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astimar, L. R. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick di Kelas III SDN 27 Anak Air Kota Padang.
- Chairunnisa, C. (2018). *Bahasa Dan Kebudayaan. Unes Journal of Education Scienties*, 2(1), 48-61.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desstya, A. (2012). Pembelajaran Kimia dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasidan Kartu Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Thesis. Tidak Dipublikasikan*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Fathurrohman, Pupuh. (2014). *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: Redaksi Refika Aditama.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).

- Firmansyah, M. D. (2015). *Pelaksanaan Pemanfaatan Media Tolling G'drum (Botol Beling Dan Gong Drum) Dalam Pembelajaran Tembang Dolanan Siswa Kelas 4 SDN Lowokwaru 1 Kota Malang* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Fitri, R. N., & Deswati, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Pintar Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP Negeri 27 Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(02), 3-4.
- Fitriana, D. (2018). Peran Media E-Learning Dalam Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Matematika dan Norma Sosiomatematik. In *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global* (Vol. 291, pp. 58-62).
- Gumilang, G. S. (2017). Internalization of Philosophical Value "Tembang Macapat" In Guidance and Counseling. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling* (Vol. 1, No. 1, pp. 62-77).
- Haidar, Zahra. (2018) *Macapat: Tembang Jawa Indah dan Kaya Makna*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lestari, I. A. P. S. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dan Resitasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tumbu Karangasem. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(01), 58-66.
- Mel Silberman. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk mengajar secara aktif*. Jakarta barat: PT Indeks
- Muin, A., & Ulfah, R. M. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswadengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasimoodle. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*. Vol. 2, No. 1.

- Nugraha, dkk. (2020). *Pengantar. Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya : Edu. Publisher. Permadi, Yohanes Andik.
- Poerwadarminta. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II SD. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(1), 46-54.
- Rusman.(2013).*Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Salatiga: Aswaja Pressindo.
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran (modul) berbantuan GeoGebra pokok bahasan Turunan. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135-152.
- Silberman, Mel. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta : Permata Puri Media.
- Sinurat, M., Syahputra, E., & Rajagukguk, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP. *Jurnal Tabularasa*, 12(02).
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suparno, T. Slamet. (2013). *Tembang Macapat*. Surakarta.
- Suryani,dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja.

Tim Pengembang MKDP. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Zahra, H. (2018). *Macapat: Tembang Jawa Indah Dan Kaya Makna*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.