

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CARD
TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS
VI MIS AL-MA'RUF T.A. 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

JUHaida RISNA SARI
NPM. 1802090142



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 29 November 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Juhaida Risna Sari
NPM : 1802090142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS AL-Ma'ruf T.A 2022/2023

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2. 

3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Juhaida Risna Sari
NPM : 1802090142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A 2022/2023

Sudah layak disidangkan.

Medan, 27 Oktober 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan

Drs. H. Samsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Juhaida Risna Sari
NPM : 1802090142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al – Ma’ruf T.A 2022/2023”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



JUHaida RISNA SARI

ABSTRAK

Juhaida Risna Sari,1802090142, Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A 2022/2023. Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Proses pembelajaran yang dilakukan masih belum optimal terhadap kemampuan kerjasama peserta didik. Masalah yang terdapat yakni guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang optimal, sehingga peserta didik masih kurang tertarik bahkan mudah bosan pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas VI MIS Al-Ma'ruf medan marelan. Oleh karena itu perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran *magic card*. Menurut Rudi Susilana (dalam Nurfajrinah, dkk, 2018:221), *magic card* atau kartu ajaib merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada kartu ajaib merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama siswa yang diuji coba kelompok kecil kepada 12 siswa kelas VI. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yakni terdiri dari tahap awal pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Dengan hasil penelitian validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rata-rata kevalidan media pembelajaran *magic card* mendapatkan nilai 88,66 % dengan tingkat validasi sangat valid. Kemudian pada tingkat kepraktisan media pembelajaran mendapatkan hasil nilai rata-rata P=4,11 yang berarti tingkat kepraktisannya tinggi. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dan sudah layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Magic Card*, Kerjasama Siswa

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS AL-MA'RUF T.A. 2022/2023 Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, peneliti sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Rudianto S** dan Ibunda tercinta **Asnah Lyrawati Siregar** yang telah mendidik dan membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang, dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa kepada tuhan, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Adapun ucapan terimakasih khusus peneliti sampaikan kepada kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Prof. Muhammad Arifin S.H, M.Hum.** selaku wakil rektor 1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS, M.Hum., dan Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I dan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing penelitian ini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu Kepala Sekolah MIS AL-MA'RUF, guru kelas VI yang telah memberikan saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
10. Terimakasih untuk **Delila Dira Ardina**, selaku adik kandung.
11. Terimakasih untuk semua pihak yang telah mendukung peneliti menyelesaikan hingga saat ini.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama penulisan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, 29 November 2022

Peneliti

JUHaida RISNA SARI
NPM. 1802090142

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Pengembangan	10
a. Pengertian Pengembangan.....	10
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	13
c. Fungsi Media Pembelajaran	14
d. Peran Media Pembelajaran.....	15
3. Media Pembelajaran <i>Magic Card</i>	17

a.	Pengertian Media Pembelajaran <i>Magic Card</i>	17
b.	Jenis Media Pembelajaran <i>Magic Card</i>	19
c.	Kelebihan Media Pembelajaran <i>Magic Card</i>	21
d.	Kekurangan Media Pembelajaran <i>Magic Card</i>	23
e.	Fungsi Media Pembelajaran <i>Magic Card</i>	24
f.	Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran <i>Magic Card</i> menurut para ahli	25
4.	Kemampuan Kerjasama.....	27
a.	Pengertian Kerjasama	27
b.	Tujuan Kerjasama Siswa	29
c.	Aspek-aspek Kerjasama Siswa	31
d.	Indikator Kerjasama Siswa	32
e.	Manfaat Kerjasama	33
5.	Pembelajaran Tematik	34
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik	34
b.	Karakteristik Pembelajaran Tematik	35
c.	Keunggulan Pembelajaran Tematik.....	36
d.	Kelemahan Pembelajaran Tematik	37
e.	Tujuan Pembelajaran Tematik	38
B.	Kerangka Konseptual.....	38
BAB III METODE PENELITIAN		41
A.	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	41
1.	Lokasi	41

2. Waktu Penelitian	41
B. Subjek Dan Objek Penelitian	42
1. Subjek.....	42
2. Objek	42
C. Desain Penelitian.....	42
D. Variabel Penelitian	46
1. Variabel Independen (Bebas).....	46
2. Variabel Dependen (Terikat).....	47
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Valid Siswa Pada Pembelajaran Tematik	4
Tabel 3.1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian	41
Tabel 3.2 Jumlah Siswa kelas VI	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa	50
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru	51
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3.8 Rentang Skor Angket Kemampuan Kerjasama Siswa.....	52
Tabel 3.9 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran	54
Tabel 3.10 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	55
Tabel 4.1 Nama Validator	64
Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.3 Hasil Perolehan Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Validasi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian Validator	70
Tabel 4.6 Hasil Respon Guru	71
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	78
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	82
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	93
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	96
Lampiran 6 Angket Respon Guru	99
Lampiran 7 Angket Kemampuan Kerjasama Siswa	107
Lampiran 8 Materi	133
Dokumentasi	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bagi negara dan bangsa. Karena pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan ataupun penelitian. Selain itu, pendidikan juga sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga tidak memungkinkan secara otodidak (belajar sendiri). Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengembangkan potensi seseorang demi kepentingan masyarakat dan menjamin sebuah kemajuan bagi bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang lebih baik bagi masyarakat dan negara. Pendidikan juga bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar dengan minimal wajib belajar yang telah ditetapkan di Indonesia yakni dua belas tahun pada jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang (UU) sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, kepribadian, kecerdasan, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya untuk melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui jenjang

pendidikan di Indonesia, maka dapat menimbulkan kemampuan kerjasama. Kemampuan kerjasama adalah suatu usaha bersama antar individu atau kelompok sosial untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu kerjasama dilakukan sejak manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Hal ini sangat penting pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk membentuk karakter peserta didik. Karena pada saat proses pembelajaran guru cenderung lebih sering memberikan kegiatan secara individu melalui metode dan strategi yang kurang tepat contohnya dengan memberikan tugas yang dikerjakan secara individu dan tanya jawab. Dan pada akhirnya peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran seperti itu. Hal ini membuat beberapa peserta didik tidak ingin untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, karena merasa bosan dan mencari kesibukan sendiri. Khususnya pada kemampuan kognitif peserta didik yang berbeda – beda, sehingga apabila peserta didik kurang pintar maka akan lebih mudah tertinggal dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu pentingnya kemampuan kerjasama karena masih banyak peserta didik di dalam kelas masih belum dapat bekerjasama dalam kelompok, masih enggan untuk bermain, membantu teman yang sedang mengalami kesulitan, serta berkomunikasi dengan temannya.

Upaya yang dapat dilakukan terhadap kemampuan kerjasama peserta didik pada saat proses pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang

membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Gerlach dan Ely, 2013:3) Sementara itu, dalam realitas pendidikan dilapangan, kita lihat banyak kurikulum pendidikan yang masih menggunakan media pembelajaran yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusunnya sendiri. Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, maupun audio-visual. Dengan kata lain guru harus efektif dan kreatif memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran agar mempermudah pemahaman dan kemampuan kerjasama peserta didik sehingga menciptakan daya tarik peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian pesan atau materi, mengatasi keterbatasan waktu, mengkombinasikan gaya belajar peserta didik, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara melalui guru kelas yang telah dilakukan peneliti pada hari Jum'at 12 November 2021 di kelas VI MIS AL-MA'RUF, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih belum optimal terhadap kemampuan kerjasama peserta didik. Beberapa masalah yang terdapat yakni guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang optimal dan kurang menarik, sehingga peserta didik masih kurang tertarik bahkan mudah bosan pada saat melaksanakan

proses pembelajaran di kelas. Jika dilihat dari bukti yang valid melalui nilai siswa yakni sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai Valid Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	KKM	Mencapai KKM	Belum Mencapai
VI	26	69	75	10	16

Berdasarkan tabel diatas terdapat 26 jumlah siswa. Jumlah siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (75) atau yang mencapai nilai tuntas dalam pembelajaran tematik pada materi ASEAN terhadap kemampuan kerjasama yaitu hanya 10 siswa dan yang belum mencapai kkm ada 16 siswa. Hal ini diduga media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif karena masih terpaku pada buku tematik dalam penyampaian materi pembelajaran, tanpa mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran agar tidak membosankan. Oleh karena itu perlunya ada media pembelajaran yang menarik minat peserta didik sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang menjadi patokan siswa, dengan harapan dapat melaksanakan pembelajaran terhadap kemampuan kerjasama yang dapat dilihat dari sosialisasi peserta didik di dalam kelas sehingga berdampak terhadap kemampuan kerjasama pada peserta didik.

Guru kurang efektif karena masih kurangnya menggunakan media yang optimal dalam menyampaikan materi di dalam kelas, hal ini mengakibatkan pembelajaran yang kurang aktif dan kreatif. Jika hal ini terus

diterapkan tanpa adanya perubahan secara perlahan, maka akan berdampak negatif pada keseluruhan peserta didik. Dampak negatif dari permasalahan diatas yakni akan menimbulkan rasa bosan pada saat proses pembelajaran, karena juga kurangnya dalam menerapkan dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pada saat menggunakan media pembelajaran, guru juga harus tepat dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran agar menimbulkan rasa ketertarikan siswa pada saat proses pembelajaran. Jika siswa kurang tertarik di dalam proses pembelajaran maka hal ini akan mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa kelas VI. Proses pembelajaran belum berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan proses pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Dengan berkurangnya kemampuan kerjasama pada pembelajaran tematik, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran jauh lebih baik bagi perkembangan siswa kelas VI.

Pentingnya masalah tersebut diteliti agar mengetahui pentingnya kemampuan kerjasama peserta didik melalui media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dan kreatif seperti media pembelajaran *magic card*. Media pembelajaran *magic card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk bulat kemudian dapat diputar. Sehingga seluruh peserta didik dapat mencoba mengaplikasikan media pembelajaran tersebut secara bergantian dengan teman kelompoknya pada saat pembelajaran tematik materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*). Selain itu aktivitas berfikir,

mencoba dan kemampuan kerjasama adalah salah satu bentuk aktivitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang memberikan peluang terhadap kemampuan kerjasama pada pembelajaran tematik.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran *magic card* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *magic card* didesain secara menarik dan kreatif. Media pembelajaran *magic card* ini juga dapat didesain sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Peneliti menggunakan media pembelajaran ini selain mudah digunakan yakni dapat mengetahui pentingnya terhadap kemampuan kerjasama dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga peserta didik mampu menarik minat peserta didik dan aktif pada proses pembelajaran agar tidak mudah bosan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti dalam penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma’ruf T.A. 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran tematik materi ASEAN siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF.
2. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang bervariasi pada saat proses pembelajaran tematik materi ASEAN sehingga kurangnya ketertarikan siswa ketika pembelajaran tematik materi ASEAN.

3. Kurangnya kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF pada pembelajaran tematik materi ASEAN.
4. Penggunaan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian agar tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Media pembelajaran yang digunakan hanya media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khusus materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*) terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF?
2. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik materi ASEAN diharapkan dapat memberikan ide terhadap teori pengembangan, media pembelajaran *magic card* dapat membantu terhadap kemampuan kerjasama siswa pada saat melaksanakan pembelajaran.

2. Praktis

Secara praktis adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah:

a. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama pada pembelajaran tematik materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*).

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran yang menarik terhadap kemampuan kerjasama siswa.

c. Bagi Guru

Hal ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan evaluasi kepada guru dalam pengembangan media pembelajaran *magic card* pada proses pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengertian Metode Penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan istilah Research & Development (R&D), merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.

Menurut Indriana (dalam Hayati, 2021:197), Pengembangan adalah suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pembelajaran, menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam wujud fisik tertentu. Media merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber kepada penerima agar pesan dapat diserap dengan cepat dan sesuai dengan tujuan.

Menurut Yasa (dalam Wanto dkk, 2020:47), Produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model- model pendidikan, pembelajaran pelatihan,

bimbingan, evaluasi, manajemen dan lainnya. Produk juga berupa pembelajaran online yang dibuat.

Menurut Sugiyono (dalam Martaningtyas, 2019:3), Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam dunia pendidikan, penelitian jenis ini sangat terpengaruh dalam peningkatan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan bisa meningkat melalui produk yang dihasilkan.

Menurut Putra (dalam Ilmiawan dkk 2018:102), Pengembangan merupakan penggunaan ilmu ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Produksi dan jasa ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistim baru, sebelum dimulainya sistim produksi komersial meningkatkan secara substansial apa yang sudah di produksi. Pengertian mengenai pengembangan dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan merupakan perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui teori yang ada dan menyempurnakan produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari “medium” yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi “pesan” antara sumber “pemberi pesan” dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Sedangkan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Fleming (dalam Arsyad, 2020:3), Media sering diganti dengan kata *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Aryad, 2020:3), Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Djamarah dan Zain, 2020:121), Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Adam dan Syastra (dalam Tafonao, 2018:105), Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu alat fisik, yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi pembelajaran secara efektif dan kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (dalam Kustandi dkk, 2020:10), Tiga ciri media yang merupakan pertunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (Fixative Property), ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*), transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.
3. Ciri Distributif (*Distributive Property*), ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz (dalam Kustandi dkk, 2020:16), Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi, fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.
4. Fungsi Kompensatoris, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk

memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Kustandi dkk, 2020:17), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya. Yaitu, memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik melalui drama atau hiburan.

d. Peran Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

Kemp & Dayton (dalam Kustandi dkk, 2020:17), mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.

Sudjana & Rivai (dalam Kustandi dkk, 2020:19), mengemukakan manfaat dan peran media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Dari uraian di dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

3. Media Pembelajaran *Magic Card*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Magic Card*

Media pembelajaran *Magic Card* terdiri dari dua suku kata yakni “*Magic*” yang artinya ajaib atau sulap. Ajaib atau sulap merupakan trik dan teka- teki. Banyak inovasi baru yang bisa dipelajari anak dengan bermain sulap. Sulap dapat mengasah otak dan kreatifitas, imajinasi serta logika anak selain itu sulap juga merupakan kegiatan yang menyenangkan. “*Card*” yang memiliki arti kartu, kartu merupakan potongan kertas tebal yang berisi tulisan, gambar, angka, dan symbol visual dengan ukuran yang tidak terlalu besar atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut Dina Indriana (dalam Nurfajrinah, dkk, 2018:221), *Magic Card* atau kartu ajaib adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm.

Menurut Rudi Susilana (dalam Nurfajrinah, dkk, 2018:221), *Magic Card* atau kartu ajaib merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada kartu ajaib merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Kartu ajaib berisi materi dan gambar.

Media pembelajaran *Magic Card* menurut Rustono (2018:37), *Magic Card* merupakan sebuah media pembelajaran dengan bahan kertas karton tipis yang berbentuk persegi Panjang. Didalam karton diletakkan gambar gambar terkait materi report teks, seperti: gambar fenomena alam, hewan, bangunan kuno bersejarah dan lain sebagainya. Gambar gambar tersebut disusun secara menarik agar bisa menarik perhatian siswa yang melihat. Bila tampilan yang menarik dan unik tersebut dibuka di dalamnya akan tampak sebuah gambar yang akan digunakan siswa sebagai media untuk membuat teks Report. Disitulah letak keajaiban kartu tersebut.

Menurut Atiek Indryastuti (2018:61), *Magic Card* merupakan sebuah media pembelajara yang terbuat dari selembar kertas tebal atau karton tipis berbentuk persegi panjang, pada karton terebut terdapat gambar yang disajikan dengan tampilan yang menarik dan unik, di setiap kartu terdapat gambar yang berbeda. Gambar tersebut menunjukkan gambar benda atau orang atau tempat. Bila tampilan yang menarik dan unik tersebut dibuka di dalamnya akan tampak sebuah gambar yang akan digunakan siswa sebagai media. Disitulah letak keajaiban kartu tersebut. Sehingga setelah menerima,

membuka dan mencermati kartu tersebut siswa akan merasa senang, lebih bersemangat dan mudah menuangkan ide-idenya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Magic Card* adalah media berbasis visual yang berbahan dasar kertas karton kemudian diberikan gambar-gambar mengenai materi terkait dan dijadikan satu kemudian dapat diaplikasikan dengan cara diputar.

b. Jenis Media Pembelajaran *Magic Card*

Menurut Wati (2016:4), jenis media pembelajaran visual ada 6 yakni sebagai berikut:

1. Media Visual
2. Audio Visual
3. Komputer
4. Microsoft Power Point
5. Internet
6. Multimedia

Media visual dapat ditunjukkan dengan dua bentuk yang mendukung yaitu visual gambar diam dan visual gambar bergerak. Audio Visual, merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar diiringi suara yang mendukung gambar tersebut. Media audio visual dapat menggambarkan objek dan kejadian seperti keadaan yang sesungguhnya.

Media pembelajaran *Magic Card* ini merupakan media pembelajaran berbasis media visual. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin

disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis. Grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Susanto, 2018:327), adalah sebagai berikut:

a) Kesederhanaan

Lebih mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Dengan jumlah elemen yang lebih sedikit akan membuat siswa lebih mudah sedikit menangkap dan memahami pesan yang sedang disajikan.

b) Keterpaduan

Untuk keterpaduan lebih mengacu kepada hubungan yang terdapat pada elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersamaan dan saling terkait dan menyatu.

c) Penekanan

Di dalam konsep perlu adanya penekanan terhadap salah satu unsur yang ingin menjadi pusat perhatian siswa.

d) Keseimbangan

Sebaiknya dalam menepati ruang bentuk dan pola yang dipilih dapat memberikan persepsi keseimbangan yang secara keseluruhannya tidak simetris.

e) Bentuk

Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan karena bentuk yang aneh serta asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

f) Garis

Dapat menghubungkan beberapa unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu uruutan khusus.

g) Tekstur

Unsur yang dapat menimbulkan kesan kasar dan halus yang digunakan sebagai penekanan suatu unsur seperti warna.

h) Warna

Salah satu unsur terpenting namun harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik karena warna akan memberi kesan pemisah atau penekanan untuk membangun keterpaduan.

Penggunaan media pembelajaran *Magic Card* dalam bahasa indonesia dapat diartikan kartu ajaib bergambar sebagai media pembelajaran secara tidak langsung mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk memahami pesan yang terkandung dalam kartu ajaib bergambar tersebut. Media pembelajaran *Magic Card* merupakan kartu yang terbuat dari bahan kertas tebal (karton) yang berbentuk persegi kemudian digabungkan menjadi satu bentuk bulat yang dapat diputar dan termasuk kepada media pembelajaran dua dimensi.

c. Kelebihan Media Pembelajaran *Magic Card*

Media pembelajaran *Magic Card* merupakan media pembelajaran berbasis media visual. Menurut Wati (2016:43), kelebihan dari media pembelajaran berbasis visual antara lain:

1. Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
2. Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pembelajaran.
3. Media visual menciptakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
4. Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, karena tampilan visual lebih menarik daripada hanya tampilan verbal.
5. Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

Menurut Arsyad (2016:49) kelebihan yang terdapat dari media visual yaitu:

1. Tahan lama.
2. Analisa lebih tajam.
3. Melengkapi pengalaman dasar siswa.
4. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
5. Memecahkan masalah keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Menurut pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan kelebihan media pembelajaran berbasis visual yakni media pembelajaran *Magic Card* adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi.
3. Siswa lebih mudah memahami materi dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

d. Kekurangan Media Pembelajaran *Magic Card*

Media pembelajaran *Magic Card* merupakan media pembelajaran berbasis media visual. Menurut Wati (2016:45), kekurangan dari media pembelajaran berbasis visual antara lain:

1. Media visual terkadang kurang praktis dan memerlukan waktu pembuatan yang lama.
2. Media visual tidak diikuti oleh audio, sehingga memerlukan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran.
3. Memerlukan bahan pembuatan dan desain media yang bagus dan praktis, agar media visual dapat bertahan lama, sehingga proses pembuatannya cukup rumit.
4. Apabila terjadi kesalahan dalam media tersebut, maka sulit untuk diperbaiki. Bisa jadi membongkar dan membuat mulai dari awal lagi media tersebut.

Menurut Arsyad (dalam Nurul dkk, 2020:23), kekurangan media pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut:

1. Biaya pembuatan media cukup mahal.
2. Tidak adanya audio.
3. Visual yang terbatas.
4. Kurang praktis dan lambat dalam penggunaan.
5. Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diharapkan sehingga perlu dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu.

Menurut pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan kekurangan media pembelajaran berbasis visual yakni media pembelajaran *Magic Card* adalah sebagai berikut:

1. Tulisan pada media pembelajaran terlalu kecil.
2. Harus memahami penggunaan media *Magic Card* secara benar.
3. Siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dari awal akan susah memahami materi yang ada dalam media *Magic Card*.

e. Fungsi Media Pembelajaran *Magic Card*

Media pembelajaran *Magic Card* merupakan media pembelajaran berbasis visual. Menurut Levie & Lents (dalam Taseman, 2020:91) Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual merupakan fungsi inti yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran

2. Fungsi afektif media visual bisa dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif dari media visual dapat terlihat pengungkapan dari para ahli bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar kemampuan peserta didik dalam menerima rangsangan materi.
4. Sebagai fasilitas media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian, karena media berbasis visual membantu anak yang memiliki tingkat kemampuan rendah akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

**f. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Magic Card*
Menurut Para Ahli**

Menurut Ega Rima Wati (2016:32), media visual sangat bermanfaat bagi pembelajaran, yaitu proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran dapat terjadi di kelas, di perpustakaan, dan objek lainnya yang kesemuanya merupakan input bagi perkembangan pengetahuan para siswa. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis visual.

1. Penggunaan Media Sesuai Fungsi

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual menekankan pada fungsi media pembelajaran sebagai sarana yang dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar, memberikan informasi kepada siswa, dan memberikan instruksi kepada siswa agar aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

2. Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran

Guru dituntut kreatif menggunakan media pembelajaran berbasis visual di dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pengajar. Salah satu konsep kunci operasional pembelajaran yang harus dipahami dan diterapkan oleh seorang guru adalah paham cara merancang pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan.

3. Media Pembelajaran Memfasilitasi Tujuan Pembelajaran

Penggunaan media berbasis visual dalam aktivitas pembelajaran harus dapat memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu memotivasi siswa untuk memperelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalam materi yang ditampilkan secara visual. Media pembelajaran juga harus di rancang agar menarik sehingga mampu membuat siswa fokus belajar dan termotivasi berprestasi.

4. Penggunaan Media Dapat Berbentuk Permainan

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus mampu melibatkan psikologis siswa dalam melakukan proses belajar. Media pembelajaran dapat berbentuk permainan dan simulator materi. Bentuk permainan tidak sekedar bermain, namun sebagai sarana bermain sembari belajar.

5. Panduan Penggunaan

Media pembelajaran berbasis visual yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan mengenai penggunaannya.

Menurut Azhar Arsyad (2016:92), memberikan gambaran mengenai beberapa konsep penggunaan media visual efektif yaitu, bentuk media visual dibuat yang sesederhana mungkin agar mudah dipahami, penggunaan media visual untuk menjelaskan informasi yang terdapat teks, berikan pengulangan sajian visual dan libatkan peserta didik di dalamnya, gunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda, keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar, dan penggunaan warna harus realistik

Menurut pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Magic Card* berbasis visual adalah sebagai berikut:

1. Guru membuka dengan salam dan menyampaikan materi tentang ASEAN.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
3. Guru memperlihatkan media pembelajaran *Magic Card*, cara penggunaan media beserta aturan-aturannya.
4. Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) kepada siswa untuk digunakan saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Magic Card*.
5. Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk mengambil kartu.
6. kemudian masing-masing kelompok mendengarkan instruksi yang disampaikan oleh guru agar membuka dan membaca isi yang ada di dalam kartu.
7. Masing-masing kelompok mengerjakan secara bersama dengan anggota kelompoknya, kemudiannya mempresentasikan di depan kelas.

8. Lalu masing-masing kelompok menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan di depan kelas.
9. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini, dan mengumpulkan hasil kerja kelompok secara teratur di atas meja guru.
10. Guru menutup dengan do'a dan salam.

4. Kemampuan Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kemampuan merupakan kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan dan kemampuan seorang individu juga pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu: kemampuan intelektual (*intellectual ability*), merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah, kemampuan fisik (*physical ability*), merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Menurut Agusniatih & Manopa (dalam Surni dkk, 2021:110), Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil di mana terdapat kegiatan saling berbagi, menghargai dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa kerjasama anak terjadi apabila anak saling berkomunikasi satu sama lain dalam melakukan kegiatan bersama serta anak bisa berinteraksi dengan orang lain. Kerjasama anak

bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam kelompok atau bermain bersama teman- temannya dan untuk saling menerima pendapat.

Menurut Sari (dalam Surni dkk, 2021:111), Kerjasama juga diartikan sebagai upaya manusia yang secara simultan mempengaruhi berbagai macam bentuk intruksional. Bentuk-bentuk yang dimaksudkan antara lain motivasi, daya tarik interpersonal, persahabatan, menghargai perbedaan, dukungan sosial, berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama, rasa harga diri, serta hubungan sosial. Pernyataan-pernyataan tersebut menyatakan pengertian bahwa kerjasama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku yang terkait dengan interaksi sosial dan cara seseorang dalam berkomunikasi serta saling menghargai.

Menurut Thomas dan Johnson (dalam Marlina, 2021:55), Kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal. Kerja sama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim), yang anda butuhkan kemudian di dalam kehidupan.

Menurut Ardianti, & Kanzunudin (dalam Dewi, 2020:356), Bekerjasama merupakan suatu sikap mau dengan kelompok didalam suatu kegiatan yang dikerjakan dengan berkelompok. Kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk

saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama adalah interaksi yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran membentuk kelompok dengan cara-cara tertentu demi menumbuhkan solidaritas kelompok-kelompok kecil dalam kehidupan demi mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Kerjasama Siswa

Tujuan kerjasama dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama dapat mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok bermain bersama teman-temannya, karena apabila anak tidak memiliki kemampuan kerjasama, maka anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang.

Menurut Ayu (dalam Dewi, 2020:356), Kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya.

Tujuan Kerjasama Menurut Modjiono (dalam Marlina, 2021:55), menerangkan bahwa tujuan kerjasama sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.
2. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi.
3. Menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan siswa.

4. Untuk dapat memahami dan menghargai satu sama lain antar teman.

Menurut Damayanti dan Modjiono (Dalam Harumnisa, 2019:13)

menerangkan bahwa tujuan kerjasama adalah:

1. Untuk mengembangkan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.
2. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi.
3. Menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan peserta didik.
4. Untuk dapat memahami dan menghargai satu sama lain antar teman.

Terdapat sejumlah tujuan dari kerjasama dan sistem informasi pendidikan sebagaimana tersebut di atas yaitu:

1. Dapat menjaring peserta didik yang lebih luas untuk memasuki lembaga pendidikan dan program-program yang ditawarkan.
2. Dapat melakukan penghemat waktu, tenaga dan biaya dalam pemberian informasi dan penyelenggaraan pendidikan.
3. Dapat digunakan untuk membantu citra positif lembaga, sehingga lebih dikenal dan di percaya oleh masyarakat.

Dari penjelasan diatas pembelajaran kerjasama bermaksud untuk memudahkan siswa mengerjakan tugas secara bersama-sama dan memudahkan siswa menghadapi permasalahan dalam pembelajaran.

c. Aspek-aspek Kerjasama Siswa

Dalam kerjasama kita harus mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan kerjasama yang dapat mencapai tujuan. Ada tiga aspek dalam pencapaian tujuan adalah:

1. Saling ketergantungan diperlukan di antara para anggota tim dalam hal ini informasi yang berkaitan dengan permasalahan. Adanya ketergantungan dapat memperkuat kebersamaan tim dan dapat mempertanggung jawabkan masalah yang dibahas.
2. Konfrontasi atau konflik perbedaan pendapat adalah hal yang wajar. Oleh karena itu dibutuhkan keterampilan dalam penerimaan perbedaan pendapat dan menyampaikan ketidak setujuan terhadap pendapat orang lain tanpa harus menyakiti.
3. Penjajaran merupakan hal yang sangat penting dimana seorang anggota tim harus bersedia menyisihkan sikap individualisnya dalam rangka pencapaian tujuan yang dibahas.

Tiga aspek sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan dalam kelompok sehingga saat bekerjasama anggota tim harus memperhatikan aspek tersebut sehingga dapat membawa kelompok tersebut yang bisa kooperatif dan tidak mendominasi salah satu orang.

Untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa perlu diajarkan keterampilan sosial. Hal ini dikarenakan dengan keterampilan sosial nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa dengan cara pembiasaan. Keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan kerjasama siswa ini harus melalui tahapan dari ketiga aspek di atas.

d. Indikator Kerjasama Siswa

Teori perkembangan piaget mengemukakan bahwa, perkembangan kognitif siswa sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi siswa dengan lingkungan dan teman sebayanya. Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu, bahwa interaksi dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi mampu memperjelas pemikiran itu lebih ke logis.

Indikator kerjasama siswa menurut Kamawarni (dalam Azizah dkk, 2021:576) antara lain sebagai berikut:

1. Saling membantu sesama anggota dalam kelompok.
2. Mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas.
3. Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan.
4. Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.
5. Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas.
6. Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung.
7. Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya.
8. Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok.
9. Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Sedangkan menurut Maasawet (dalam Azizah dkk, 2021:576) kriteria kerjasama adalah:

1. Memberi informasi sesama anggota kelompok.

2. Dapat menyelesaikan perselisihan yang terjadi.
3. Menciptakan suasana kerjasama yang akrab.
4. Bertukar ide dan pendapat kepada anggota kelompok.
5. Mendukung keputusan kelompok.
6. Menghargai masukan dan keahlian anggota lain.
7. Berpartisipasi melaksanakan tugas.
8. Menghargai hasil kerja kelompok.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator kerjasama siswa adalah interaksi siswa yang melibatkan siswa dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya agar menimbulkan rasa peduli dengan saling membantu dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

e. Manfaat Kerjasama

Beberapa manfaat kerjasama menurut Sunarto dalam Bony (2017:14) antara lain:

1. Individu satu dengan yang lainnya akan bekerjasama saling membantu.
2. Segalah masalah yang membutuhkan pemecahan masalah akan teratasi, mengurangi beban pekerjaan yang besar.
3. Individu satu dengan yang lain akan dapat memberikan masukan.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran

sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajukan satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Menurut Carlo (dalam Halimah, 2017:275), tema yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik merupakan wahana penting untuk memadukan seluruh area atau isi kurikulum.

Menurut Post dkk (dalam Halimah, 2017:276), tema pembelajaran mungkin memiliki ruang lingkup yang sempit atau mungkin juga ruang lingkup yang luas.

Menurut Beans (dalam Khadir dkk, 2015:5), pembelajaran tematik sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan pengetahuannya.

Menurut Joni (dalam Khadir dkk, 2015:6), bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Secara sederhana apa yang dimaksudkan dengan pembelajaran

tematik adalah kegiatan siswa bagaimana seorang siswa secara individual atau secara kelompok dapat menemukan keilmuan yang holistik.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah keterpaduan atau keterkaitan beberapa mata pelajaran di sekolah dasar dirangkup di dalam satu tema dan subtema.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Anak Didik Sebagai Pusat Pembelajaran

Anak didik sebagai perilaku utama pendidikan. Semua arah dan tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik.

2. Memberikan Pengalaman Langsung (Direct Experiences)

Anak didik diharap mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses sampai produknya.

3. Menghilangkan Batas Pemisah Antar Mata Pelajaran

Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi, maka pemisahan antara berbagai mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema.

4. Fleksibel (Lues)

Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan-hubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan lain, atau menghubungkan antara pengalaman yang satu dengan pengalaman dan sebaliknya.

5. Hasil Pembelajaran Sesuai Dengan Minat Dan Kebutuhan Anak Didik

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.

6. Menggunakan Prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)

Pembelajaran tematik berangkat dari prinsip bahwa belajar itu harus melibatkan anak didik secara aktif dalam mengembangkan kreativitas anak didik tetapi juga mencapai sasaran.

7. Holistik

Bahwa pembelajaran tematik bersifat integrated, dan satu tema dilihat dari berbagai perspektif.

8. Bermakna

kebermaknaan (meaningfull) pembelajaran. Bahwa pembelajaran akan semakin bermakna bilamana memberikan kegunaan bagi anak didik.

c. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Dalam melaksanakan pembelajaran tematik yang memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat, yaitu:

1. Dapat mengurangi overlapping antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
2. Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.

3. Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
4. Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan penguasaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
5. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

d. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain:

1. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
2. Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
3. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana, dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik

berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

e. Tujuan Pembelajaran Tematik

Dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpang tindih materi.
2. Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna.
3. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Dalam konteks pengembangan kurikulum 2013 ruang lingkup pembelajaran, seperti mata pelajaran, seperti mata pelajaran: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes dan Seni Budaya dan Prakarya. Sementara untuk mata pelajaran Agama dikembangkan secara tersendiri.

B. Kerangka Konseptual

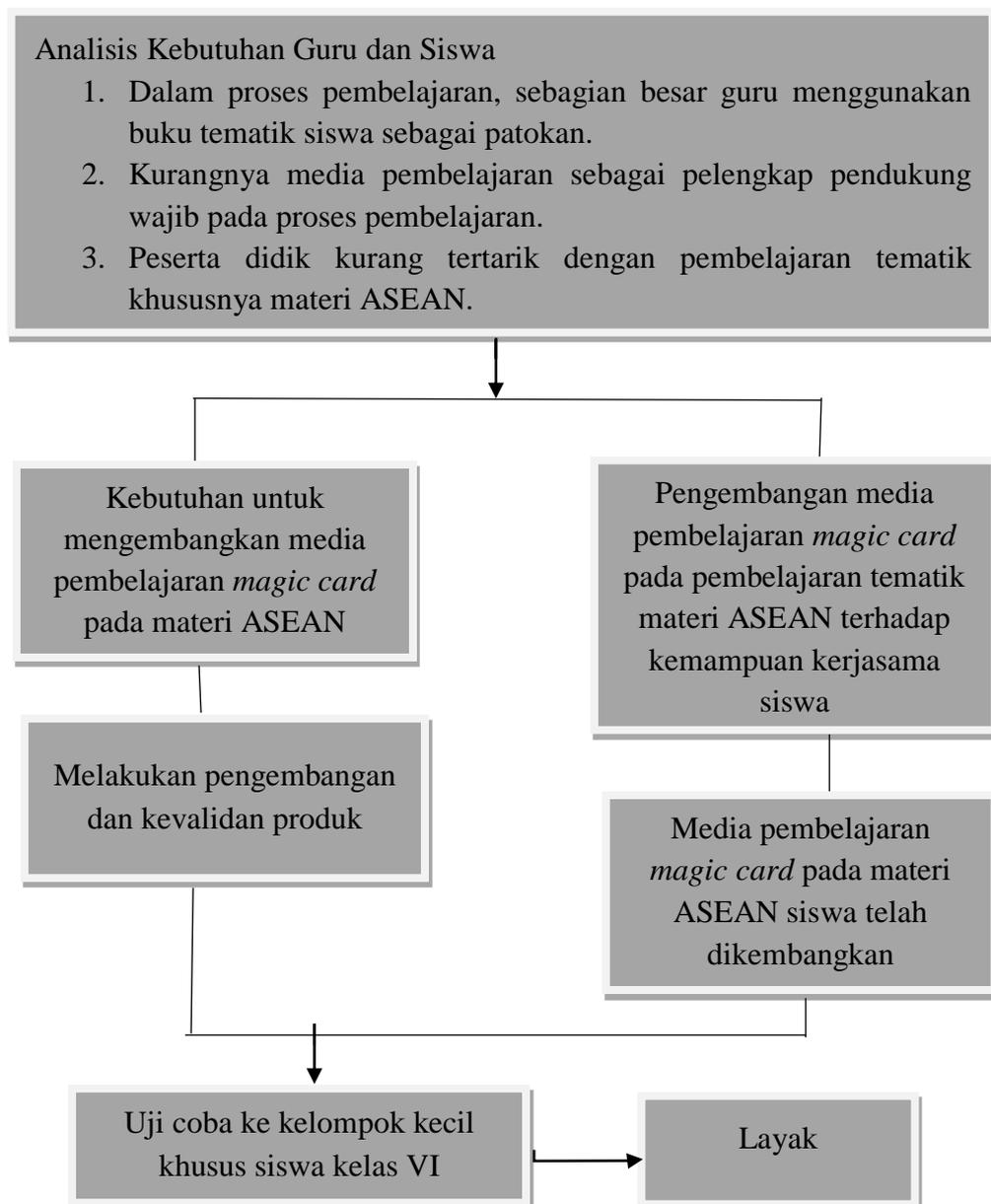
Mengingat di era modern saat ini siswa kurang tertarik mengenai pembelajaran tematik khususnya pada materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*) sehingga penting menerapkan media yang membuat siswa tertarik serta mengalihkan perhatian siswa terfokus pada materi ini saja. Awalnya pembelajaran tematik materi ASEAN (*Association*

Of Shoutheast Asian Nations) bersifat abstrak sehingga cenderung menggunakan metode ceramah. Maka hal tersebut menyulitkan siswa dalam memahami materi dan konsep yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dengan pengembangan media pembelajaran *magic card* agar pembelajaran lebih menarik. Diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta dapat memahami secara mandiri konsep-konsep yang diterima.

Media pembelajaran *magic card* merupakan kebaruan dari media pembelajaran kartu bergambar. Media pembelajaran kartu bergambar merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media pembelajaran kartu bergambar hanya dapat digunakan dengan dilihat dari depan dan belakang tanpa adanya inovasi baru untuk diterapkan. Maka peneliti mengembangkan kebaruan dari media pembelajaran kartu bergambar yakni media pembelajaran *magic card* yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran *magic card* adalah alat bantu bagi peserta didik untuk mengingat pembelajaran. *magic card* dapat menimbulkan kesan di hati sehingga peserta didik tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan peserta didik, *magic card* juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *magic card* tidak hanya digunakan dengan cara dilihat dari depan dan belakang melainkan kebaruan yang dikembangkan dari media pembelajaran ini yakni dengan cara diputar searah jarum jam.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*) diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan kerjasama. Hal ini akan membantu peserta didik memperkuat rasa peduli terhadap materi pembelajaran dan terhadap kegiatan yang dilakukan bersama teman yang lainnya. Untuk itu lebih jelasnya kerangka konseptual (kerangka berfikir) bisa dilihat di bawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS AL-MA'RUF JL. Platina Raya Gg. Keluarga No. 50, Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara. Pada kelas VI MIS AL MA'RUF Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan selesai. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik dari sekolah. Adapun pelaksanaan penelitian yang memuat kegiatan rencana dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan/Tahun						
	Nov	Jan	Mar	Jun	Agst	Sept	Nov
Observasi awal	■						
Penyusunan proposal		■					
Bimbingan proposal			■				
Seminar proposal				■			
Pelaksanaan penelitian					■		
Pengelolaan data, analisis, penyusunan laporan						■	
Hasil akhir dan kesimpulan						■	
Sidang skripsi							■

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama pada pembelajaran tematik ini adalah 12 siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF. Berikut ini tabel perincian jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 3.2. Jumlah Siswa kelas VI

No	Kelas	Jumlah
1.	Laki-laki	6 siswa
2.	Perempuan	6 siswa
Total		12 Siswa

Sumber : Guru Kelas VI

2. Objek

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *magic card* yang akan diajarkan adalah materi ASEAN untuk kelas VI MIS AL-MA'RUF.

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (Research and Development), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik, Jadi penelitian dan pengembangan bersifat bertahap. Produk yang akan dikembangkan berupa media

pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khusus materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*) yang akan diuji kepraktisan dan pengembangannya. Melalui pengumpulan data awal, perencanaan produk, lalu diuji coba kepada siswa kelas VI.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan. Model Thiagarajan (dalam Nurdiah Lestari 2018:58), dikenal dengan model 4-D yang terdiri dari empat tahap, yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Keempat tahap ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Kegiatan pada tahap ini digunakan untuk memberi batasan dan menentukan kebutuhan yang akan digunakan untuk membuat suatu produk pengembangan. Pendefinisian bertujuan untuk menganalisis awal sampai akhir, pokok materi, tugas, serta bagian-bagian media yang akan digunakan pada tahap perancangan. Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan Awal-Akhir

Pada tahap ini peneliti mencari informasi mengenai karakteristik siswa kelas VI, meliputi perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik.

b. Analisis Pokok materi

Pada tahap ini merupakan dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran. Analisis pokok materi ini sangat berfungsi untuk menentukan bagian-bagian materi yang akan dipelajari pada saat proses pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Pada tahap ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pada materi ASEAN yang tercantum di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

d. Analisis Bagian-bagian Media

Pada tahap ini disusun beberapa gambar bendera anggota ASEAN, kemudian dirancang dengan bentuk yang menarik dan penuh dengan warna.

2. Tahap Perancangan (*desain*)

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang media yang akan dikembangkan berapatoakan dengan pengembangan media terdahulu, dimana perancangan yang dibuat yaitu desain pemilihan media berupa konsep background dan pemilihan format isi media. Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Pemilihan Media

Pada tahap ini peneliti menentukan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan materi ASEAN yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media disesuaikan dengan

konsep background, yakni tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas VI, waktu, serta kemampuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran.

b. Pemilihan Format Isi Media

Pada tahap ini peneliti memilih format isi media, pemilihan metode atau strategi pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI, serta langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Desain awal dari media pembelajaran ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan tes hasil belajar siswa kelas VI.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Pada tahap ini yaitu terdapat bertujuan untuk menghasilkan produk final media pembelajaran yang baik. Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Validasi Produk

Desain validasi produk atau tampilan sampul *magic card* menggunakan gambar atau lambang dari ASEAN di bagian tengah. Kemudian isi *magic card full colour*, tulisan berwarna putih, ukuran font tulisan 16pt dengan tulisan *archivo black*. Desain *magic card* terdiri dari gambar bendera-bendera anggota ASEAN secara keseluruhan kemudian digabungkan menjadi satu bentuk mengelilingi lingkaran di tengah yang berisikan lambang dari ASEAN. Isi materi *magic card* yang akan

dikembangkan oleh peneliti menggunakan bahasa yang komunikatif dan interaktif. Isi *magic card* berasal dari buku-buku yang relevan.

b. Uji Penggunaan

Uji penggunaan media pembelajaran ini harus menggunakan pengelompokan kelas. Peneliti akan menggunakan subjek penelitian yakni siswa kelas VI. Kemudian dibagi menjadi lima kelompok, dengan setiap kelompok beranggotakan lima sampai enam siswa. Kemudian akan menggunakan media pembelajaran *magic card*. Lalu akan dijelaskan cara penggunaannya saat pembelajaran tematik materi ASEAN. Hal ini dapat dilihat terhadap kemampuan kerjasama siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung karena dibentuk pengelompokan kelas.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini tidak dilakukan penyebaran produk media pembelajaran *magic card* di setiap sekolah, melainkan hanya saja dilakukan uji coba kelompok kecil di kelas VI MIS AL-MA'RUF.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (Bebas)

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel Independen (x) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independennya adalah "Media pembelajaran *magic card* (x)".

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel Dependen (y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependennya adalah “ Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas VI (y)”.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan peneliti sebagai dasar melakukan penilaian produk media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*). Menurut sugiyono (2017:157) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah sebuah alat yang dapat menghasilkan data kuantitatif yang bertujuan untuk mengobservasi dan mengukur data. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen wawancara, instrumen angket, dan instrumen soal tes. Instrumen wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang ada di kelas VI MIS AL-MA'RUF. Sedangkan instrumen angket berisi pernyataan yang disusun untuk menilai kelayakan media pembelajaran *magic card* yang dibuat oleh peneliti serta menilai bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *magic card*. Adapun instrumen soal tes digunakan untuk menilai keefektifan media pembelajaran *magic card*.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Angket yang disajikan kepada responden menggunakan tipe jawaban berupa check list (\surd). Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert yang merupakan pengukur sikap, pendapat dan persepsi, berupa pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya berbentuk skala persetujuan atau penolakan. Pilihan jawaban disusun dengan 5 Skala dengan kategori, Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Cukup Setuju (CS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

a. Angket Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan oleh validator untuk mengukur kelayakan isi materi yang terdapat pada media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khususnya materi ASEAN yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi untuk validasi ahli materi yakni sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item
Ketepatan isi materi	a. Kesesuaian, kejelasan, kedalaman dan kemudahan materi yang terdapat di dalam pembelajaran.	1-4
Penggunaan	b. Kegunaan, kejelasan, ketepatan, kesesuaian dengan menggunakan media pembelajaran <i>Magic Card</i> .	5-7
Bahasa	c. Ketepatan penggunaan, penulisan, keterbacaan dan ketepatan dalam berbahasa.	8-10

b. Angket Ahli Desain Media

Angket ahli desain media digunakan oleh validator untuk mengukur kevalidan desain yang terdapat pada media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khususnya materi ASEAN yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi untuk validasi ahli desain media yakni sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Desain Media

Aspek	Indikator	Nomor Item
Aspek media (keterpaduan, keseimbangan)	a. Sistem pengoprasian	1-4
Aspek tampilan (bentuk huruf, warna)	b. Tampilan media pembelajaran <i>Magic Card</i>	5-7
Bahasa	c. Ketepatan bahasa dan kalimat	8-10

c. Angket Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa digunakan oleh validator untuk mengukur kevalidan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi bahasa terhadap media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khususnya pada materi ASEAN yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi untuk validasi ahli bahasa yakni sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Item
Ketepatan struktur kalimat	a. Kalimat yang digunakan mewakilkan isi pesan/informasi	1-4
Keefektifan kalimat	b. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung tepat sasaran	5-7
Kebakuan istilah	c. Sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	8-10

d. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan oleh guru untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa, serta untuk mengetahui saran atau masukan guru terhadap media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khususnya pada materi ASEAN yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi untuk angket respon guru yakni sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Item
Aspek tampilan dan efek bagi siswa.	a. Tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa.	1-7
Aspek kepraktisan	b. Menggunakan media pembelajaran dengan efisien tanpa ada batasan waktu.	8-15
Aspek isi media	c. Isi media pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.	16-20

e. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan oleh siswa untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik khususnya pada materi ASEAN yang telah dikembangkan.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Item
Aspek media pembelajaran.	a. Tampilan isi media pembelajaran <i>magic card</i> dapat menarik minat siswa. b. Penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> mempermudah pemahaman isi materi.	1-20
Aspek kerjasama	c. Memahami materi yang dipelajari pada saat melakukan kerjasama. d. Menyelesaikan tugas dengan pengelompokan kelas dengan tepat waktu.	1-20

Tabel 3.8 Rentang Skor Angket Kemampuan Kerjasama Siswa

No	Kriteria Angket	Tingkat Skor
1.	0 – 19	Kurang Sekali
2.	20 – 39	Kurang Baik
3.	40 – 59	Cukup
4.	60 – 79	Baik
5.	80 – 100	Sangat Baik

Sumber: Maasawet (dalam Azizah dkk, 2021:576

F. Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya data tersebut perlu untuk diolah ataupun dianalisis. Teknik analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk menjawab kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Analisis kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan sudah layak dan sudah sesuai dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan yakni melakukan rekapitulasi hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan skala penilaian 1-5. Selanjutnya, setelah dilakukan skala uji validasi diperoleh maka skor akan dipresentasikan untuk mengetahui tingkat kevalidan dengan cara mengadaptasi rumus yang dicantumkan oleh Akbar (dalam Pinunggul dkk, 2018:154).

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

V = Presentase validitas

Tse = Total skala empiris (jumlah skor maksimal)

TSh = Total skala harapan (jumlah skor penilaian oleh validator)

Karena dalam penelitian ini melibatkan 3 ahli sebagai validator, maka selanjutnya dapat dilakukan validitas gabungan dari hasil analisis kedalam rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V_1 + V_2 + V_3}{3} = \dots \%$$

Dalam penelitian ini, valid tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dicocokkan dengan kriteria validitas yang dikemukakan Akbar (dalam Pinunggul dkk, 2018:154) sebagai berikut:

Tabel 3.9 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

No	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1.	85,01% - 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01% - 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01% - 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00% - 50,00%	Tidak Valid

Sumber: Akbar (dalam Pinunggul dkk, 2018:154)

2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis kepraktisan media pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan angket respon kepada siswa. Pernyataan dalam angket terdiri atas 2 bentuk yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Jumlah skor yang diperoleh dari siswa kemudian digunakan untuk menguji kepraktisan menggunakan rumus yang dipaparkan Handayani, Yuwono, dan Madja (dalam Pinunggul dkk, 2018:155) sebagai berikut:

Untuk menentukan rata-rata semua responden untuk setiap kriteria:

$$I_{sj} = \frac{\sum_{i=1}^n S_{ij}}{n}$$

Menentukan nilai kepraktisan:

$$P = \frac{\sum_{j=1}^m I_{sj}}{m}$$

Keterangan:

I_{sj} = Skor rata-rata semua siswa untuk P

P = Nilai akhir kepraktisan

n = Banyak siswa

S_{ij} = Skor dari siswa ke i terhadap kriteria m

m = Banyak kriteria ke j

Analisis uji kepraktisan hasil dari angket respon siswa berpedoman pada kriteria yang dikemukakan oleh Hobri (dalam Pinunggul dkk,2018:155) sebagai berikut:

Tabel 3.10 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
1.	$P = 5$	Sangat Tinggi
2.	$4 < P \leq 5$	Tinggi
3.	$3 < P \leq 4$	Sedang

4.	$2 < P \leq 3$	Rendah
5.	$1 < P \leq 2$	Sangat Rendah

Sumber: Hobri (dalam Pinunggul dkk,2018:155)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa media pembelajaran *magic card*. Sehingga produk dari penelitian dan pengembangan ini dapat memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil pengembangan media pembelajaran *magic card* ini mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Nurdiyah Lestari 2018:58), adalah model pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*desain*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*).

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid dan praktis maka dilakukannya kegiatan seperti validasi, revisi, uji coba ke kelompok kecil menggunakan media pembelajaran yang telah disusun. Hasil penelitian yang diperoleh dari keempat tahapan pengembangan ini yakni sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa tahap untuk menganalisis, yakni analisis awal sampai akhir, analisis pokok

materi, analisis tugas, serta analisis bagian-bagian media. Kegiatan pada tahap ini akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Awal-Akhir

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah yang terdapat di dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan observasi secara langsung. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi di dalam proses pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah masih kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan isi materi atau informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Sehingga mempengaruhi karakteristik siswa yang meliputi perkembangan afektif, kognitif dan psikomotorik. Hal ini mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa, karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

b. Analisis Pokok Materi

Analisis pokok materi merupakan proses pemilihan materi berdasarkan perbandingan bagian-bagian pokok materi yang akan dipelajari pada saat proses pembelajaran. Materi ASEAN yang disampaikan kepada siswa terbatas karena cenderung menggunakan buku paket dan lks pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang tertarik pada materi ASEAN dan mudah bosan dengan apa yang disajikan buku paket tersebut. Pada ASEAN seperti ini sangat dibutuhkan media visual yang dilengkapi

dengan gambar-gambar dan tulisan berwarna dengan bentuk yang unik agar menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa pada proses pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan perancangan yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pada materi ASEAN. Hasil analisis ini disusun menjadi beberapa materi pokok, sehingga materi ASEAN yang ditampilkan pada media pembelajaran *magic card* disusun menjadi beberapa bagian. Pada tiap materi pokok diberikan beberapa tugas agar dapat menguasai Analisis tugas harus disesuaikan oleh indikator yang terdapat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

d. Analisis Bagian-bagian Media

Analisis bagian-bagian media merupakan tahapan-tahapan yang menyusun beberapa gambar materi terkait kemudian dirancang dan penuh dengan warna. Pada media pembelajaran *magic card* terdapat bagian tengah media yang berlambangkan materi terkait dapat diputar sesuai dengan arah jarum jam, dan bagian belakang media terdapat beberapa laci yang berisikan materi pokok yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga siswa tertarik dan mampu mengaplikasikan bagian-bagian media pembelajaran secara keseluruhan.

2. Tahap Perancangan (*Desain*)

Pada tahap perancangan (*desain*) ini bertujuan untuk merancang media yang akan dikembangkan berpatokan dengan pengembangan media terdahulu, dimana perancangan yang dibuat yaitu desain pemilihan media berupa konsep background dan pemilihan format isi media. Kegiatan pada tahap perancangan ini adalah:

a. Pemilihan Media

Kegiatan pada tahap ini peneliti menentukan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan materi ASEAN yang sesuai dengan analisis awal-akhir, analisis pokok materi, analisis tugas, dan analisis bagian-bagian media. Berdasarkan analisis tersebut dan sarana yang tersedia maka media yang dipilih adalah media pembelajaran *magic card*. Media pembelajaran *magic card* merupakan media visual yang berbahan dasar kertas tik ukuran A3, kemudian dilengkapi dengan pelengkap tampilan media yakni kardus, kertas karton, kertas ubi, kertas manila, lem kertas, penggaris, pensil.

b. Pemilihan Format Isi Media

Kegiatan pada tahap ini peneliti memilih format dalam pengembangan media pembelajaran *magic card* materi ASEAN meliputi pemilihan format untuk merancang isi media, pemilihan metode atau strategi pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI. Serta langkah-langkah pemilihan format untuk merancang isi media adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis kertas yang dipilih adalah kertas tik dengan ketebalan 260gsm disesuaikan dengan ukuran A3.
- 2) Desain tampilan bagian depan media menggunakan aplikasi *Picsart* dengan memilih warna biru untuk latar belakang, jenis huruf *archivo black* berwarna putih berukuran 16pt. Kemudian menyusun bendera dari setiap negara-negara anggota ASEAN berbentuk lingkaran, dan bagian tengahnya dilengkapi dengan lambang negara ASEAN. pada tampilan bagian tengah media yang dilengkapi dengan lambang negara ASEAN, terdapat ibu kota negara dan jenis mata uang negara-negara ASEAN dapat diaplikasikan dengan cara memutar setiap bendera negara yang dituju sesuai tanda panah searah jarum jam. Dilengkapi dengan cara penggunaan media pembelajaran *magic card* pada bagian bawah, agar mempermudah cara pengaplikasiannya. Untuk memperjelas desain tampilan bagian depan media pembelajaran *magic card*, maka akan ditampilkan gambar bentuk media visual yang digunakan pada media pembelajaran materi ASEAN adalah sebagai berikut:



- 3) Desain tampilan bagian belakang media pembelajaran *magic card* menggunakan bentuk yang menarik yaitu laci-laci materi. Terdapat empat laci materi pada bagian belakang, materi pertama mencakup literasi dengan “Ayo membaca! Latar belakang berdirinya ASEAN dan tujuan berdirinya ASEAN”. Materi kedua, “Ayo berfikir! Ada berapa negara-negara anggota ASEAN?”. Materi ketiga, “Kondisi geografis dan kehidupan sosial budaya negara ASEAN”. Materi keempat, “Lambang ASEAN”. Untuk memperjelas desain tampilan bagian belakang media pembelajaran *magic card*, maka akan ditampilkan gambar bentuk media visual yang digunakan pada media pembelajaran materi ASEAN adalah sebagai berikut:



4) Desain penyajian isi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran *magic card* harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ada di rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), agar mudah mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memperjelas desain penyajian isi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran *magic card*, maka akan ditampilkan gambar sebagai berikut:



5) Penyusunan media pembelajaran *magic card* sudah tersusun secara sistematis dan berurutan. Sehingga menimbulkan ketertarikan siswa pada bagian depan media pembelajaran dengan dikombinasikan penuh warna-warni, gambar-gambar bendera ASEAN, lambang ASEAN, dan jenis

huruf serta ukuran yang sangat cocok untuk menarik ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dan materi pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan (*develop*) ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran *magic card* yang telah direvisi berdasarkan saran dari validator. Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu validasi oleh validator untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran *magic card*. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Produk

Dalam melakukan validasi media pembelajaran dibagi menjadi, validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah dilakukan proses validasi oleh validator pada bulan agustus, tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan sebuah kevalidan media serta mendapatkan saran dari validator. Peneliti melaksanakan revisi produk pada beberapa bagian media pembelajaran *magic card* sesuai dengan saran dari validator. Selain media pembelajaran *magic card*, angket respon peserta didik juga divalidasi. Adapun data validator yang memvalidasi media ini sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama Validator

No	Nama	Jabatan
1.	Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMSU

2.	Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si	Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi UMSU
3.	Dr. Tiurmaida Situmeang, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMSU

Selain memberikan nilai hasil validasi, validator memberikan saran yang dijadikan bahan dalam melakukan revisi produk supaya menjadi lebih baik. Berikut ini hasil perolehan validasi dan saran revisi yang dilaksanakan oleh validator terhadap media pembelajaran *magic card*.

1) Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Baihaqi Siddiq Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pendidikan guru sekolah dasar umsu sebagai validator ahli materi. Pada tahap awal validasi diperoleh hasil penilaian validasi ahli materi dengan kategori sangat valid. Berikut hasil validasi materi media pembelajaran *magic card* pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Ketepatan Isi Materi	Keseuaian materi	5
	Kejelasan materi	4
	Kedalaman materi	3
	Kemudahan materi	5
Penggunaan	Kegunaan media	5

	Kesesuaian penggunaan media	5
	Ketepatan media	4
Bahasa	Sesuai EYD	5
	Ketepatan penulisan	4
	Ketepatan bacaan	4
Jumlah Skor		44
Nilai Presentase Validasi		88,00%
Kategori		Sangat Valid

2) Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si sebagai ketua prodi pendidikan akuntansi umsu sebagai validator ahli media. Pada tahap awal validasi diperoleh hasil penilaian validasi ahli media dengan kategori sangat valid. Berikut hasil validasi media pembelajaran *magic card* pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Perolehan Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Keterpaduan Media dan Keseimbangan	Cara pengoperasian media	5
	Kemenarikan penggunaan media	5
	Keawetan media	4

	Kejelasan media	5
Tampilan	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf	4
	Kesesuaian background	5
	Kesesuaian warna	5
	Sesuai EYD	5
Bahasa	Ketepatan bahasa	5
	Ketepatan kalimat	5
	Jumlah Skor	48
Nilai Presentase Validasi		96,00%
Kategori		Sangat Valid

3) Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Dr. Tiurmaida Situmeang, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pendidikan guru sekolah dasar umsu sebagai validator ahli bahasa. Pada tahap awal validasi diperoleh hasil penilaian validasi ahli bahasa dengan kategori cukup valid. Berikut hasil validasi bahasa terhadap angket kemampuan kerjasama siswa pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Perolehan Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Ketepatan Struktur Kalimat	Mewakikan isi informasi	5
	Sesuai dengan EYD	4

	Keawetan penyampaian	4
	Kesesuaian penulisan	4
Keefektifan Kalimat	Kesederhanaan kalimat	4
	Kemenarikan kalimat	4
	Ketepatan sasaran	4
Kebakuan Istilah	Kesesuaian KBBI	4
	Kesesuaian perkembangan	4
	Ketepatan bacaan	4
Jumlah Skor		41
Nilai Presentase Validasi		82,00%
Kategori		Cukup Valid

b. Uji Penggunaan

Uji penggunaan dilakukan pada bulan september, dimulai pada tanggal 02 September s/d selesai. Media pembelajaran yang telah divalidasi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator sudah dinyatakan layak untuk diuji ke sekolah. Tahap selanjutnya akan dilakukan uji kelompok kecil agar mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Uji penggunaan kepada subje kelompok kecil diberikan kepada 12 siswa kelas VI MIS Al-Ma'ruf dengan pengelompokan kelas sebanyak tiga kelompok yang beranggotakan 4 siswa pada setiap kelompoknya.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan, sudah melalui berbagai tahap dan dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian penyebaran produk media pembelajaran ini hanya dilakukan kepada kelompok kecil di kelas VI MIS Al-Ma'ruf.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model 4-D, diawali dengan tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Desain*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*).

1. Kevalidan Media Pembelajaran *Magic Card*

Media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan sudah layak dan sudah sesuai dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan yakni melakukan rekapitulasi hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan skala penilaian 1-5. Selanjutnya, setelah dilakukan skala uji validasi

maka skor dapat dipresentasikan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *magic card*.

Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan telah memenuhi presentase kategori valid. Hal ini dikarenakan aspek dari media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata 88,67 mendapatkan kriteria validasi sangat valid berdasarkan tingkat validasi.

Karena seluruh aspek penilaian dari media pembelajaran *magic card* berada pada kriteria valid, maka media pembelajaran *magic card* dapat digunakan pada pengembangan selanjutnya dan dapat diuji kepraktisannya. Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator pada aspek yang telah divalidasi, perlu dilakukan revisi yang sesuai dengan masukan yang diberikan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi jauh lebih baik sehingga mendekati kata kesempurnaan.

Tabel 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian Validator

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Tingkat Validasi
Materi	88,00%	Sangat Valid
Media	96,00%	Sangat Valid
Bahasa	82,00%	Cukup Valid
Rata-rata	88,66%	Sangat Valid

2. Kepraktisan Media Pembelajaran *Magic Card*

Tingkat kepraktisan media pembelajaran *magic card* dilakukan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik dengan cara diuji coba di sekolah MIS Al-Ma'ruf khususnya kepada siswa kelas VI. Pernyataan yang terdapat di dalam angket terdiri atas dua bentuk yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% siswa memberikan respon positif terhadap sejumlah aspek pernyataan. Angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert dengan lima pilihan yakni SS (sangat setuju) = 5, S (setuju) = 4, CS (cukup setuju) = 3, TS (tidak setuju) = 2, STS (sangat tidak setuju) = 1. Untuk pernyataan dapat dikatakan mendapat respon positif apabila guru dan siswa memilih pilihan 5 dan 4, dan apabila pernyataan dapat dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 1 dan 2.

Tabel 4.6 Hasil Respon Guru

No	Guru Kelas	Pernyataan	Total Skor	Rata-rata	Rentang Skor
1.	Dessy Hariyani, S.Pd	1-20	99	4,95	Sangat Baik
Total skor keseluruhan			100		
Rata-rata skor total			4,95		

Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa

No	Peserta Didik	Pernyataan	Total Skor	Rata-rata	Rentang Skor
1.	MAA	1-20	40	2	Cukup
2.	KSAT	1-20	92	4.6	Sangat Baik
3.	ANM	1-20	59	2.95	Baik
4.	E	1-20	90	4.5	Sangat Baik
5.	R	1-20	89	4.45	Sangat Baik
6.	SA	1-20	84	4.2	Sangat Baik
7.	SRP	1-20	86	4.3	Sangat Baik
8.	M	1-20	89	4.45	Sangat Baik
9.	MAR	1-20	89	4.45	Sangat Baik
10.	MDI	1-20	91	4.55	Sangat Baik
11.	A	1-20	89	4.45	Sangat Baik
12.	P	1-20	89	4.45	Sangat Baik
Total Skor Keseluruhan			961		
Rata-rata Skor Total			4,11		

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila respon guru dan siswa memiliki nilai rentang $4 < P \leq 5$ sesuai dengan kategori tingkat kepraktisan. Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *magic card* diperoleh nilai $P= 4,95$ dan hasil angket respon 12 orang siswa diperoleh

nilai $P= 4,11$ yang berarti tingkat kepraktisannya adalah tinggi. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah disajikan pada bab IV, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *magic card* terhadap pada pembelajaran tematik terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS Al-Ma'ruf menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan memiliki 4 tahapan yakni pendefinisian (define), Perancangan (design). Pengembangan (develop), penyebaran (disseminate). Dilakukan penilaian oleh tim ahli yaitu validator ahli materi memperoleh hasil penilaian 88,00% (sangat valid), ahli media memperoleh hasil penilaian 96,00% (sangat valid), dan ahli bahasa memperoleh hasil penilaian 82,00% (cukup valid). Sehingga kevalidan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS Al-Ma'ruf, memperoleh rata-rata hasil penilaian 88,66% dengan kategori tingkat validasi "sangat valid".
2. Kepraktisan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS Al-Ma'ruf dilakukan oleh penilaian hasil respon guru kelas sehingga memperoleh hasil rata-rata skor total 4,95 (sangat baik), dan hasil respon siswa memperoleh hasil rata-rata skor total 4,11 (sangat baik). Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila

respon guru dan siswa memiliki nilai rentang $4 < P \leq 5$ sesuai dengan tingkat kepraktisan. Maka kepraktisan media pembelajaran *magic card* memperoleh tingkat kepraktisan “Tinggi”. Media pembelajaran *magic card* sudah praktis untuk diterapkan kepada peserta didik.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk guru, media pembelajaran *magic card* ini hendaknya digunakan sebagai media pembelajaran tematik khususnya pada materi ASEAN.
2. Untuk peserta didik, media pembelajaran *magic card* ini dapat dijadikan bahan atau sumber belajar yang bisa digunakan kapanpun.
3. Untuk peneliti selanjutnya, semoga bisa mengembangkan materi lain agar menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berkualitas. Serta membuat media pembelajaran *magic card* lebih baik dan menarik di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2013. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Barus, Agape, Robi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Tema 9 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Swasta Methodist 7 T.A. 2020/2021*. (Skripsi). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Bony. 2017. *Peningkatan Kerjasama Dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Weoharjo Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Tahun Ajaran 2016/2017*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas sanata darma.
- Dewi, N. P. S. 2020. Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 356-357.
- Djamarah, Syaiful, Bahri., & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Halimah, Leli. 2017. *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadi Guru Yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hayati, Lilik. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 197.
- Marlina, Leni. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Guided Discovery Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal PENDAS:Pendidikan Dasar*. Vol 3, No 1 Juni 2021. 53-61.
- Kadir, Abdul., & Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, Cecep., & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Marisha, Peavey. 2020. *Serumpun ASEAN Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Paket A Setara SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus-Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah-Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Mutmainah, Savira. Jamilah. Syahriani. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Al-Ahya*. Volume 2, No 2. 78-79.
- Renada, Fitri. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*. (Skripsi). Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadita, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : MIS Al-Ma'ruf

Kelas/Semester : 6/1

Tema : 1

Subtema : 3

Kompetensi Inti :

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

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia 3.1 Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca. 4.1 Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan atau wawancara yang diperkuat oleh bukti.	Menemukan ide pokok dan informasi penting. Mengembangkannya dengan menggunakan bahasanya sendiri.	Setelah membaca teks tentang perkembangbiakan jagung, siswa mampu menemukan ide pokok dan informasi penting serta menyajikannya dalam bentuk diagram. Setelah menemukan ide pokok dari bacaan, siswa mampu mengembangkannya dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci menjadi sebuah tulisan.	Teknik Penilaian Penilaian Sikap: Lembar Observasi Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	Per jam pelajaran	Buku guru dan buku siswa.

<p>IPS</p> <p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.</p>	<p>Menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua negara ASEAN terkait kondisi geografisnya</p> <p>Menulis laporan tentang perbedaan sosial budaya dari dua negara terkait kondisi geografisnya.</p>	<p>Setelah membaca teks tentang ASEAN dan kehidupan sosial budayanya, siswa mampu menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua Negara ASEAN terkait kondisi geografisnya dengan benar.</p> <p>Setelah berdiskusi, siswa mampu menulis laporan tentang perbedaan sosial budaya dari dua negara terkait kondisi geografisnya dengan benar melalui diagram ven.</p>	<p>Teknik Penilaian</p> <p>Penilaian Sikap:</p> <p>Lembar Observasi</p> <p>Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>Per jam mata pelajaran</p>	<p>Buku guru dan buku siswa.</p>
<p>IPA</p> <p>3.1 Membandingkan cara</p>	<p>Mengidentifikasi perkembangbiakan generatif melalui</p>	<p>Setelah mengamati bunga, siswa mampu</p>	<p>Teknik Penilaian</p> <p>Penilaian Sikap:</p> <p>Lembar Observasi</p>	<p>Per jam mata pelajaran</p>	<p>Buku guru dan buku siswa.</p>

perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. 4.1 Menyajikan karya tentang perkembangbiakan tumbuhan.	gambar Melaporkan perkembangbiakan generatif melalui tabel dan manfaatnya.	mengidentifikasi perkembangbiakan generatif melalui gambar yang dibuatnya dan manfaatnya dengan benar. Setelah berdiskusi, siswa mampu melaporkan perkembangbiakan generatif melalui tabel dan manfaatnya dengan benar.	Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		
---	---	--	---	--	--

Mengetahui Kepala Sekolah MIS Al-Ma'ruf	28 Juli 2022 Guru Kelas VI
<u>Dewi Nila Wati, S.Pd</u> NUPTK. 5450752654300013	Dessy Hariyani, S.Pd

LAMPIRAN 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: MIS Al-Ma'ruf
Kelas / Semester	: Enam (Enam) / 1 (Satu)
Tema	: 1 (selamatkan makhluk hidup)
Subtema	: 3 (Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan)
Pembelajaran	: 1 (Satu)
Alokasi waktu	: 6x35 Menit (3xPertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. Bahasa Indonesia

1.1. Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca.

1.2. Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan atau wawancara yang diperkuat oleh bukti.

2. IPS

2.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.

2.2. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.

3. IPA

3.1. Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.

3.2. Menyajikan karya tentang perkembangbiakan tumbuhan ASEAN.

C. INDIKATOR

1. Bahasa Indonesia

1.1. Menemukan gagasan utama dan informasi penting serta menyajikannya dalam bentuk diagram.

1.2. Menuliskan kesimpulan dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci menjadi sebuah tulisan.

2. IPS

2.1. Mendata negara-negara ASEAN.

2.2. Mencari karakteristik kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik diwilayah ASEAN.

3. IPA

3.1. Mengidentifikasi perkembangbiakan generatif melalui gambar yang dibuatnya dan manfaatnya.

3.2. Melaporkan perkembangbiakan generatif melalui tabel dan manfaatnya.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mendata negara-negara ASEAN melalui kegiatan menyimak dengan tepat.
2. Siswa mencari dan menemukan karakteristik sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN melalui kegiatan membaca teks dengan tepat.
3. Siswa mampu menyebutkan kehidupan politiknya dari dua negara terkait kondisi geografis melalui kegiatan membaca teks dengan benar.
4. Siswa mampu menulis laporan tentang perbedaan kehidupan politik dari dua negara terkait kondisi geografisnya melalui kegiatan berdiskusi dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Negara-negara ASEAN
2. kondisi geografis negara-negara ASEAN.
3. politik di wilayah ASEAN

F. PENDEKATAN / MODEL / METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok,
Penugasan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengajak berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 2. Guru menanyakan kabar siswa, memeriksa kehadiran siswa pada hari ini sebelum memulai pembelajaran di kelas. 3. Guru menyampaikan dan menjelaskan tema yang akan dipelajari pada hari ini yakni "Selamatkan Makhluk Hidup". 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	45 Menit

	pada hari in.	
	Pertemuan Ke-1	
Inti	<p>5. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini dengan menggunakan media yang telah dikembangkan yakni media pembelajaran <i>magic card</i>.</p> <p>6. Guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> yang telah dikembangkan agar siswa dapat menggunakannya dengan mudah.</p> <p>7. Guru meminta siswa mendata serta menuliskan negara-negara ASEAN yang telah mereka ketahui setelah menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i>.</p> <p>8. Guru membentuk kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari empat orang dan hanya terdapat tiga kelompok.</p>	120 Menit

	Pertemuan Ke-2	
	<p>9. Siswa diminta untuk menggunakan media dengan mengambil beberapa kartu dari setiap negara di dalam media tersebut lalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sesuai dengan arahan yang diberikan bersama teman kelompoknya.</p> <p>10. Kemudian setiap kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil diskusi kelompok.</p> <p>11. Setiap kelompok wajib menanggapi hasil kerja dari kelompok yang maju ke depan. Dan guru memberikan umpan balik dengan menambahkan hasil kerja setiap kelompok</p>	
	Pertemuan Ke-3	
	12. Guru memberikan angket respon	

	<p>siswa. Lalu guru menjelaskan cara pengisian angket tersebut sesuai dengan keadaan sebenarnya.</p> <p>13. Siswa mulai mengerjakan evaluasi berupa angket yang diberikan oleh guru secara individu.</p> <p>14. Guru mengumpulkan angket yang telah diisi oleh siswa secara keseluruhan.</p>	
Penutup	<p>15. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama dengan guru.</p> <p>16. Guru memberikan refleksi kepada siswa mengenai pembelajaran hari ini melalui kegiatan bertanya, memberikan tanggapan, dan saran untuk perbaikan selanjutnya.</p>	45 Menit

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media pembelajaran *Magic Card*
2. Sumber belajar yakni buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018. Buku siswa tema :
Selamatkan Makhluk Hidup kelas 6 (Buku Tematik).

I. PENILAIAN

Kelompok

Medan, 28 Juli 2022.

Guru Kelas VI

Peneliti

Dessy Hariyani, S.Pd

Juhaida Risna Sari

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIS Al-Ma'ruf Medan Marelan

Dewi Nila Wati, S.Pd
NUPTK. 5450752654300013

LAMPIRAN 3

Lembar Validasi Ahli Materi

**Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan
Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS AI-MA'RUF
T.A. 2022/2023**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian tentang media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF T.A. 2022/2023 menggunakan instrumen ini.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan media pembelajaran *magic card*.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban dengan makna angka skor skala penilaian adalah Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Cukup Setuju (CS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.
4. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 1 (Sangat Tidak Setuju) dan 2 (Tidak Setuju) dimohonkan untuk memberikan saran untuk hal-hal apa yang menjadi penyebab kekurangan atau hal-hal yang perlu ditambahkan di dalam media pembelajaran *magic card*.

5. Sebelum melakukan penilaian terhadap media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan terhadap kemampuan kerjasama siswa, dimohon kepada Bapak/Ibu mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

B. Identitas Validator

Nama : Baihaqi Siddik Lubis, M.Pd.
 NIDN : 0115019301

1. Penilaian Materi

Variabel	Aspek	Indikator	Skor Skala				
			Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Materi Pembelajaran	Ketepatan Isi Materi	1. Kesesuaian materi					✓
		2. Kejelasan materi				✓	
		3. Kedalaman materi			✓		
		4. Kemudahan materi					✓
	Penggunaan	5. Kegunaan media					✓
		6. Kesesuaian media					✓
		7. Ketepatan media				✓	
	Bahasa	8. Sesuai EYD					✓
		9. Ketepatan penulisan				✓	

LAMPIRAN 4

Lembar Validasi Ahli Media

**Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan
Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS AL-MA'RUF
T.A. 2022/2023**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian tentang media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF T.A. 2022/2023 menggunakan instrumen ini.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan media pembelajaran *magic card*.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban dengan makna angka skor skala penilaian adalah Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Cukup Setuju (CS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.
4. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 1 (Sangat Tidak Setuju) dan 2 (Tidak Setuju) dimohonkan untuk memberikan saran untuk hal-hal apa yang menjadi penyebab kekurangan atau hal-hal yang perlu ditambahkan di dalam media pembelajaran *magic card*.

5. Sebelum melakukan penilaian terhadap media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan terhadap kemampuan kerjasama siswa, dimohon kepada Bapak/Ibu mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

B. Identitas Validator

Nama : Dr. Faisal Rahman Dongoran, M. Si.
 NIDN : 0109037704

1. Penilaian Media

Variabel	Aspek	Indikator	Skor Skala				
			Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kualitas Media Pembelajaran	Keterpaduan media dan keseimbangan	1. Cara pengoprasian media					✓
		2. Kemenarikan penggunaan media					✓
		3. Keawetan media				✓	
		4. Kejelasan media					✓
	Tampilan	5. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf				✓	
		6. Kesesuaian background					✓
		7. Kesesuaian warna					✓

	Bahasa	8. Sesuai EYD						✓
		9. Ketepatan bahasa						✓
		10. Ketepatan kalimat						✓

2. Kebenaran Isi Media

No	Jenis Kesalahan Media	Saran Perbaikan
1.	Salah ada nam media freemove di media pembelaj y d be.	Salah penulisan nama Media bel di freemove atau di freemove di freemove era peger

3. Komentar/Saran

guru guru media y jaban an
ata d adapatn ke keurh digital (web pegeru)

Medan, 1 Agustus 2022.


 Faisal Media
 Dr. Faisal R. Daryus, M.P

LAMPIRAN 5

Lembar Validasi Ahli Bahasa

**Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan
Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS AL-MA'RUF
T.A. 2022/2023**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian tentang media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas VI MIS AL-MA'RUF T.A. 2022/2023 menggunakan instrumen ini.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan media pembelajaran *magic card*.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban dengan makna angka skor skala penilaian adalah Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Cukup Setuju (CS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.
4. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 1 (Sangat Tidak Setuju) dan 2 (Tidak Setuju) dimohonkan untuk memberikan saran untuk hal-hal apa yang menjadi penyebab kekurangan atau hal-hal yang perlu ditambahkan di dalam media pembelajaran *magic card*.

5. Sebelum melakukan penilaian terhadap media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan terhadap kemampuan kerjasama siswa, dimohon kepada Bapak/Ibu mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

B. Identitas Validator

Nama : DR. TIURMAIDA SITUMEANG, S.Pd., M.Pd.

NIDN : _____

1. Penilaian Bahasa

Variabel	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
Kualitas Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	1. Mewakikan isi informasi					✓
		2. Sesuai dengan EYD				✓	
		3. Kesesuaian penyampaian				✓	
		4. Kesesuaian penulisan				✓	
	Keefektifan kalimat	5. Kesederhanaan kalimat				✓	
		6. Kemenarikan kalimat				✓	
		7. Ketepatan sasaran				✓	
	Kebakuan istilah	8. Kesesuaian KBBI				✓	
		9. Kesesuaian perkembangan				✓	

		10. Ketepatan bacaan				✓
--	--	----------------------	--	--	--	---

2. Kebenaran Isi Bahasa

No	Jenis Kesalahan Bahasa	Saran Perbaikan
	Telah diberikan tanda pada angket	Semua yang diberi tanda harus diperbaiki!

3. Komentar/Saran

Medan, 3 Agustus 2022.



Dr. Tiurwaida Situmeang, S.Pd., M.Pd.
Validator

LAMPIRAN 6**ANGKET RESPON GURU****TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC CARD*****➤ Identitas Responden**

Nama :

➤ Petunjuk Pengisian

Angket pernyataan di bawah ini terdiri dari 20 butir. Pengisian angket ini dijawab dengan jujur sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam diri kamu!

1. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tertulis dengan memberi tanda check list (√) pada jawaban yang anda pilih!

2. Keterangan pengisian pernyataan:

SS (Sangat Setuju) : 5

S (Setuju) : 4

CS (Cukup Setuju) : 3

TS (Tidak Setuju) : 2

STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

➤ Lembar Angket

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
Aspek Tampilan dan Efek Bagi Siswa						
1.	Tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> menarik untuk dipelajari oleh siswa.					
2.	Tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa.					
3.	Media pembelajaran <i>magic card</i> mudah untuk digunakan.					
4.	Pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .					
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.					
6.	Media pembelajaran <i>magic card</i> memiliki tampilan yang rapi dan					

	sistematis.					
7.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa.					
Aspek Kepraktisan						
8.	Menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> lebih menghemat biaya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.					
9.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> berjalan lebih efisien.					
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat digunakan tanpa ada batasan waktu.					
11.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat digunakan tanpa ada batasan.					
12.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i>					

	memiliki keunggulan dibanding media visual lainnya.					
13.	Media pembelajaran <i>magic card</i> dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan materi pembelajaran.					
14.	Media pembelajaran <i>magic card</i> mudah untuk mengembangkan materi pembelajaran.					
15.	Media pembelajaran <i>magic card</i> dapat digunakan dimana saja.					
Aspek Isi Media						
16.	Isi media pembelajaran <i>magic card</i> yang terdapat di dalam media mudah dipahami oleh siswa.					
17.	Isi media pembelajaran <i>magic card</i> yang terdapat di dalam media mampu menjelaskan materi kepada siswa.					
18.	Isi media pembelajaran <i>magic card</i> dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.					
19.	Media pembelajaran <i>magic card</i> berisi					

	materi yang lengkap dan jelas.					
20.	Media pembelajaran <i>magic card</i> berisi bahan ajar yang sesuai dengan materi.					

Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

ANGKET RESPON GURU

TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC CARD*

➤ Identitas Responden

Nama : *Dessy Hariyani, S.Pd*

➤ Petunjuk Pengisian

Angket pernyataan di bawah ini terdiri dari 20 butir. Pengisian angket ini dijawab dengan jujur sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam diri kamu!

1. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tertulis dengan memberi tanda check list (✓) pada jawaban yang anda pilih!

2. Keterangan pengisian pernyataan:

SS (Sangat Setuju) : 5

S (Setuju) : 4

CS (Cukup Setuju) : 3

TS (Tidak Setuju) : 2

STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

➤ Lembar Angket

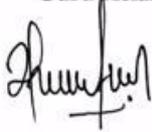
No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
Aspek Tampilan dan Efek Bagi Siswa						
1.	Tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> menarik untuk dipelajari oleh siswa.	✓				
2.	Tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa.	✓				
3.	Media pembelajaran <i>magic card</i> mudah untuk digunakan.	✓				

4.	Pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	✓				
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓				
6.	Media pembelajaran <i>magic card</i> memiliki tampilan yang rapi dan sistematis.	✓				
7.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa.	✓				
Aspek Kepraktisan						
8.	Menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> lebih menghemat biaya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	✓				
9.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> berjalan lebih efisien.	✓				
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat digunakan tanpa ada batasan waktu.	✓				
11.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> dapat digunakan tanpa ada batasan.	✓				
12.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> memiliki keunggulan dibanding media visual lainnya.		✓			

13.	Media pembelajaran <i>magic card</i> dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan materi pembelajaran.	✓				
14.	Media pembelajaran <i>magic card</i> mudah untuk mengembangkan materi pembelajaran.	✓				
15.	Media pembelajaran <i>magic card</i> dapat digunakan dimana saja.	✓				
Aspek Isi Media						
16.	Isi media pembelajaran <i>magic card</i> yang terdapat di dalam media mudah dipahami oleh siswa.	✓				
17.	Isi media pembelajaran <i>magic card</i> yang terdapat di dalam media mampu menjelaskan materi kepada siswa.	✓				
18.	Isi media pembelajaran <i>magic card</i> dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.	✓				
19.	Media pembelajaran <i>magic card</i> berisi materi yang lengkap dan jelas.	✓				
20.	Media pembelajaran <i>magic card</i> berisi bahan ajar yang sesuai dengan materi.	✓				

Mengetahui
Kepala Sekolah MIS Al-Ma'ruf
Medan Marehan
MIS
KOTANEDAN
Jl. Jember No. 20
Cg. MELURGA 90
Desy Nila Wati, S.Pd
NUP.1E.0450752654300013

Guru Kelas VI


Dessy Hariyani, S.Pd

LAMPIRAN 7**ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA****➤ Identitas Diri**

Nama :

Kelas :

➤ Petunjuk Pengisian

Angket pernyataan di bawah ini terdiri dari 20 butir. Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai kamu, isilah dengan cermat, teliti dan jujur sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam diri kamu!

3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tertulis dengan memberi tanda check list (✓) pada jawaban yang anda pilih!

4. Keterangan pengisian pernyataan:

SS (Sangat Setuju) : 5

S (Setuju) : 4

CS (Cukup Setuju) : 3

TS (Tidak Setuju) : 2

STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

No	Pernyataan Angket		SS	S	CS	TS	STS
	Aspek Media	Aspek Kerjasama					
1.	Saya lebih menyukai materi pembelajaran ASEAN menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih menyukai mengerjakan tugas kelompok tentang materi pembelajaran ASEAN dari pada materi pembelajaran lainnya.					
2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran ASEAN dengan mudah melalui media pembelajaran <i>magic card</i> .	Teman kelompok merupakan teman yang membuat minat belajar saya menjadi tinggi terhadap materi pembelajaran ASEAN.					
3.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> karena penuh dengan warna.	Saya berpendapat secara sukarela pada materi pembelajaran ASEAN saja.					

4.	Saya dapat memahami penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya memahami permasalahan kelompok terkait materi pembelajaran ASEAN.					
5.	Saya dapat memahami manfaat media pembelajaran <i>magic card</i> pada pembelajaran.	Saya mendengarkan pendapat teman kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN di kelas.					
6.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menarik minat dalam proses pembelajaran.	Saya memberikan pujian kepada teman ketika ia sedang berpendapat di dalam kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.					
7.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena	Saya mengerjakan soal-soal materi pembelajaran					

	lebih menghemat biaya karena dapat digunakan tanpa batas waktu.	ASEAN akan terasa lebih mudah karena dikerjakan secara kelompok.					
8.	Saya lebih suka mengerjakan tugas kelompok dengan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih suka mengerjakan tugas secara kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN.					
9.	Saya lebih konsentrasi ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya tidak peduli dengan teman yang malas membantu di dalam kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.					
10.	Saya ingin mempelajari materi ASEAN lebih dalam dengan	Saya percaya kepada teman-teman yang mengerjakan tugas kelompok pada					

	menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	materi pembelajaran ASEAN.					
11.	Menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> pada proses pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya.	Saya merasa kesulitan ketika diberikan soal-soal materi pembelajaran ASEAN apabila tidak bekerjasama dengan teman kelompok.					
12.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> sangat menyenangkan untuk saya.	Saya dapat bekerjasama dengan baik apabila materinya mengenai ASEAN.					
13.	Dengan ditampilkannya media pembelajaran <i>magic card</i> , saya	Saya senang bertanya kepada guru dan teman kelompok pada					

	memahami anggota-anggota setiap negara ASEAN.	materi pembelajaran ASEAN.					
14.	Penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan.	Bekerjasama dalam kelompok akan membantu saya lebih mengerti pada materi pembelajaran ASEAN.					
15.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kondisi geografis ASEAN.	Saya harus ikut berpartisipasi dalam presentase kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.					
16.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami	Materi pembelajaran ASEAN membantu saya terhadap kemampuan kerjasama kelompok					

	kehidupan sosial budaya negara ASEAN.	dalam berdiskusi.					
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami jenis mata uang setiap negara ASEAN.	Saya memberikan tanggapan yang sesuai apabila teman kelompok bertanya mengenai materi pembelajaran ASEAN.					
18.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami bahasa persatuan setiap negara ASEAN.	Kelompok saya gagal dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan pada materi pembelajaran ASEAN.					
19.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya	Kelompok saya berhasil menyelesaikan tugas pada materi					

	memahami mata uang setiap negara ASEAN.	pembelajaran ASEAN tepat waktu.					
20.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami alasan terbentuknya ASEAN.	Saya mendengarkan kritik, ide serta saran dari guru dan teman pada saat berdiskusi mengenai materi ASEAN.					

Hasil Angket Respon Peserta Didik Kemampuan Tinggi

ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA

➤ Identitas Diri

Nama : *khaira safira al-tahfah*
 Kelas : *6 SD*

➤ Petunjuk Pengisian

Angket pernyataan di bawah ini terdiri dari 20 butir. Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai kamu, isilah dengan cermat, teliti dan jujur sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam diri kamu!

1. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tertulis dengan memberi tanda check list (✓) pada jawaban yang anda pilih!

2. Keterangan pengisian pernyataan:

SS (Sangat Setuju) : 5
 S (Setuju) : 4
 CS (Cukup Setuju) : 3
 TS (Tidak Setuju) : 2
 STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

No	Pernyataan Angket		SS	S	CS	TS	STS
	Aspek Media	Aspek Kerjasama					
1.	Saya lebih menyukai materi pembelajaran ASEAN menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih menyukai mengerjakan tugas kelompok tentang materi pembelajaran ASEAN dari pada materi pembelajaran lainnya.	✓				

Total skor : 92

2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran ASEAN dengan mudah melalui media pembelajaran <i>magic card</i> .	Teman kelompok merupakan teman yang membuat minat belajar saya menjadi tinggi terhadap materi pembelajaran ASEAN.		✓			
3.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> karena penuh dengan warna.	Saya berpendapat secara sukarela pada materi pembelajaran ASEAN saja.		✓			
4.	Saya dapat memahami penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya memahami permasalahan kelompok terkait materi pembelajaran ASEAN.		✓			
5.	Saya dapat memahami manfaat media pembelajaran <i>magic card</i> pada pembelajaran.	Saya mendengarkan pendapat teman kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN di kelas.		✓			
6.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menarik minat dalam proses pembelajaran.	Saya memberikan pujian kepada teman ketika ia sedang berpendapat di dalam kelompok pada		✓			

		materi pembelajaran ASEAN.					
7.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menghemat biaya karena dapat digunakan tanpa batas waktu.	Saya mengerjakan soal-soal materi pembelajaran ASEAN akan terasa lebih mudah karena dikerjakan secara kelompok.	✓				
8.	Saya lebih suka mengerjakan tugas kelompok dengan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih suka mengerjakan tugas secara kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN.	✓				
9.	Saya lebih konsentrasi ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya tidak peduli dengan teman yang malas membantu di dalam kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.	✓				
10.	Saya ingin mempelajari materi ASEAN lebih dalam dengan menggunakan	Saya percaya kepada teman-teman yang mengerjakan tugas kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.		✓			

	media pembelajaran <i>magic card</i> .						
11.	Menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> pada proses pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya.	Saya merasa kesulitan ketika diberikan soal-soal materi pembelajaran ASEAN apabila tidak bekerjasama dengan teman kelompok.		✓			
12.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> sangat menyenangkan untuk saya.	Saya dapat bekerjasama dengan baik apabila materi pembelajarannya mengenai ASEAN.	✓				
13.	Dengan ditampilkannya media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami anggota-anggota setiap negara ASEAN.	Saya senang bertanya kepada guru dan teman kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.	✓				
14.	Penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> ini sesuai dengan	Bekerjasama dalam kelompok akan membantu saya lebih	✓				

	pembelajaran yang saya inginkan.	mengerti pada materi pembelajaran ASEAN.					
15.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kondisi geografis ASEAN.	Saya harus ikut berpartisipasi dalam presentase kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.	✓				
16.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kehidupan sosial budaya negara ASEAN.	Materi pembelajaran ASEAN membantu saya terhadap kemampuan kerjasama kelompok dalam berdiskusi.	✓				
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami jenis mata uang setiap negara ASEAN.	Saya memberikan tanggapan yang sesuai apabila teman kelompok bertanya mengenai materi pembelajaran ASEAN.	✓				
18.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami bahasa persatuan setiap negara ASEAN.	Kelompok saya gagal dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan pada materi pembelajaran ASEAN.	✓				

19.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami mata uang setiap negara ASEAN.	Kelompok saya berhasil menyelesaikan tugas pada materi pembelajaran ASEAN tepat waktu.	✓					
20.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami alasan terbentuknya ASEAN.	Saya mendengarkan kritik, ide serta saran dari guru dan teman pada saat berdiskusi mengenai materi ASEAN.	✓					

Hasil Angket Respon Peserta Didik Kemampuan Sedang

ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA

➤ **Identitas Diri**

Nama : Athifah Nur Maisya
Kelas : XI

➤ **Petunjuk Pengisian**

Angket pernyataan di bawah ini terdiri dari 20 butir. Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai kamu, isilah dengan cermat, teliti dan jujur sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam diri kamu!

1. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tertulis dengan memberi tanda check list (√) pada jawaban yang anda pilih!

2. Keterangan pengisian pernyataan:

SS (Sangat Setuju) : 5
S (Setuju) : 4
CS (Cukup Setuju) : 3
TS (Tidak Setuju) : 2
STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

No	Pernyataan Angket		SS	S	CS	TS	STS
	Aspek Media	Aspek Kerjasama					
1.	Saya lebih menyukai materi pembelajaran ASEAN menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih menyukai mengerjakan tugas kelompok tentang materi pembelajaran ASEAN dari pada materi pembelajaran lainnya.				√	

Total Skor : 59

2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran ASEAN dengan mudah melalui media pembelajaran <i>magic card</i> .	Teman kelompok merupakan teman yang membuat minat belajar saya menjadi tinggi terhadap materi pembelajaran ASEAN.			✓		
3.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> karena penuh dengan warna.	Saya berpendapat secara sukarela pada materi pembelajaran ASEAN saja.			✓		
4.	Saya dapat memahami penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya memahami permasalahan kelompok terkait materi pembelajaran ASEAN.			✓		
5.	Saya dapat memahami manfaat media pembelajaran <i>magic card</i> pada pembelajaran.	Saya mendengarkan pendapat teman kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN di kelas.			✓		
6.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menarik minat dalam proses pembelajaran.	Saya memberikan pujian kepada teman ketika ia sedang berpendapat di dalam kelompok pada			✓		

		materi pembelajaran ASEAN.					
7.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menghemat biaya karena dapat digunakan tanpa batas waktu.	Saya mengerjakan soal-soal materi pembelajaran ASEAN akan terasa lebih mudah karena dikerjakan secara kelompok.			✓		
8.	Saya lebih suka mengerjakan tugas kelompok dengan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih suka mengerjakan tugas secara kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN.			✓		
9.	Saya lebih konsentrasi ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya tidak peduli dengan teman yang malas membantu di dalam kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.			✓		
10.	Saya ingin mempelajari materi ASEAN lebih dalam dengan menggunakan	Saya percaya kepada teman-teman yang mengerjakan tugas kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.			✓		

	media pembelajaran <i>magic card</i> .					
11.	Menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> pada proses pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya.	Saya merasa kesulitan ketika diberikan soal-soal materi pembelajaran ASEAN apabila tidak bekerjasama dengan teman kelompok.			✓	
12.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> sangat menyenangkan untuk saya.	Saya dapat bekerjasama dengan baik apabila materi pembelajaran nya mengenai ASEAN.			✓	
13.	Dengan ditampilkannya media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami anggota-anggota setiap negara ASEAN.	Saya senang bertanya kepada guru dan teman kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.			✓	
14.	Penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> ini sesuai dengan	Bekerjasama dalam kelompok akan membantu saya lebih			✓	

	pembelajaran yang saya inginkan.	mengerti pada materi pembelajaran ASEAN.					
15.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kondisi geografis ASEAN.	Saya harus ikut berpartisipasi dalam presentase kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.			✓		
16.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kehidupan sosial budaya negara ASEAN.	Materi pembelajaran ASEAN membantu saya terhadap kemampuan kerjasama kelompok dalam berdiskusi.			✓		
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami jenis mata uang setiap negara ASEAN.	Saya memberikan tanggapan yang sesuai apabila teman kelompok bertanya mengenai materi pembelajaran ASEAN.			✓		
18.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami bahasa persatuan setiap negara ASEAN.	Kelompok saya gagal dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan pada materi pembelajaran ASEAN.			✓		

19.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami mata uang setiap negara ASEAN.	Kelompok saya berhasil menyelesaikan tugas pada materi pembelajaran ASEAN tepat waktu.			✓		
20.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami alasan terbentuknya ASEAN.	Saya mendengarkan kritik, ide serta saran dari guru dan teman pada saat berdiskusi mengenai materi ASEAN.			✓		

Hasil Angket Respon Peserta Didik Kemampuan Rendah

ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA

➤ Identitas Diri

Nama : Maudy azwa Affah
Kelas : 6 Sd

➤ Petunjuk Pengisian

Angket pernyataan di bawah ini terdiri dari 20 butir. Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai kamu, isilah dengan cermat, teliti dan jujur sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam diri kamu!

1. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tertulis dengan memberi tanda check list

(√) pada jawaban yang anda pilih!

2. Keterangan pengisian pernyataan:

SS (Sangat Setuju) : 5
S (Setuju) : 4
CS (Cukup Setuju) : 3
TS (Tidak Setuju) : 2
STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

No	Pernyataan Angket		SS	S	CS	TS	STS
	Aspek Media	Aspek Kerjasama					
1.	Saya lebih menyukai materi pembelajaran ASEAN menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih menyukai mengerjakan tugas kelompok tentang materi pembelajaran ASEAN dari pada materi pembelajaran lainnya.				✓	

Total skor: 40

2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran ASEAN dengan mudah melalui media pembelajaran <i>magic card</i> .	Teman kelompok merupakan teman yang membuat minat belajar saya menjadi tinggi terhadap materi pembelajaran ASEAN.					✓
3.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran <i>magic card</i> karena penuh dengan warna.	Saya berpendapat secara sukarela pada materi pembelajaran ASEAN saja.					✓
4.	Saya dapat memahami penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya memahami permasalahan kelompok terkait materi pembelajaran ASEAN.					✓
5.	Saya dapat memahami manfaat media pembelajaran <i>magic card</i> pada pembelajaran.	Saya mendengarkan pendapat teman kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN di kelas.					✓
6.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menarik minat dalam proses pembelajaran.	Saya memberikan pujian kepada teman ketika ia sedang berpendapat di dalam kelompok pada					✓

		materi pembelajaran ASEAN.					
7.	Saya menyukai media pembelajaran <i>magic card</i> karena lebih menghemat biaya karena dapat digunakan tanpa batas waktu.	Saya mengerjakan soal-soal materi pembelajaran ASEAN akan terasa lebih mudah karena dikerjakan secara kelompok.				✓	
8.	Saya lebih suka mengerjakan tugas kelompok dengan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya lebih suka mengerjakan tugas secara kelompok pada saat materi pembelajaran ASEAN.				✓	
9.	Saya lebih konsentrasi ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> .	Saya tidak peduli dengan teman yang malas membantu di dalam kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.				✓	
10.	Saya ingin mempelajari materi ASEAN lebih dalam dengan menggunakan	Saya percaya kepada teman-teman yang mengerjakan tugas kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.				✓	

	media pembelajaran <i>magic card</i> .						
11.	Menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> pada proses pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya.	Saya merasa kesulitan ketika diberikan soal-soal materi pembelajaran ASEAN apabila tidak bekerjasama dengan teman kelompok.				✓	
12.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> sangat menyenangkan untuk saya.	Saya dapat bekerjasama dengan baik apabila materi pembelajarannya mengenai ASEAN.				✓	
13.	Dengan ditampilkannya media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami anggota-anggota setiap negara ASEAN.	Saya senang bertanya kepada guru dan teman kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.				✓	
14.	Penggunaan media pembelajaran <i>magic card</i> ini sesuai dengan	Bekerjasama dalam kelompok akan membantu saya lebih				✓	

	pembelajaran yang saya inginkan.	mengerti pada materi pembelajaran ASEAN.					
15.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kondisi geografis ASEAN.	Saya harus ikut berpartisipasi dalam presentase kelompok pada materi pembelajaran ASEAN.				✓	
16.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami kehidupan sosial budaya negara ASEAN.	Materi pembelajaran ASEAN membantu saya terhadap kemampuan kerjasama kelompok dalam berdiskusi.				✓	
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami jenis mata uang setiap negara ASEAN.	Saya memberikan tanggapan yang sesuai apabila teman kelompok bertanya mengenai materi pembelajaran ASEAN.				✓	
18.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami bahasa persatuan setiap negara ASEAN.	Kelompok saya gagal dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan pada materi pembelajaran ASEAN.				✓	

19.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami mata uang setiap negara ASEAN.	Kelompok saya berhasil menyelesaikan tugas pada materi pembelajaran ASEAN tepat waktu.				✓	
20.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic card</i> , saya memahami alasan terbentuknya ASEAN.	Saya mendengarkan kritik, ide serta saran dari guru dan teman pada saat berdiskusi mengenai materi ASEAN.				✓	

LAMPIRAN 8

Materi Pembelajaran

Materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*)

Latar Belakang Berdirinya ASEAN

ASEAN adalah kepanjangan dari *Association Of Shoutheast Asian Nations* (Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara). ASEAN merupakan organisasi negara-negara di Asia Tenggara yang dibentuk pada tanggal 8 Agustus 1967.

Latar belakang berdirinya ASEAN karena adanya beberapa persamaan yang dimiliki oleh negara-negara anggotanya. Persamaan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1. Persamaan Letak Wilayah (geografis)

Berada dalam wilayah yang sama dengan letak yang berdekatan di lingkup Asia Tenggara.

2. Persamaan Nasib

Sama-sama pernah dijajah oleh bangsa asing kecuali negara Thailand.

3. Persamaan Budaya

Adanya kemiripan warna kulit, kebiasaan, makanan pokok dan adat istiadat.

4. Persamaan Kepentingan

Memiliki tujuan yang sama yaitu menyejahterakan masyarakatnya di berbagai bidang.

Dalam pertemuan tersebut, kelima menteri luar negeri menandatangani kesepakatan yang dikenal sebagai Dekralasi Bangkok. Dengan ditandatanganinya Dekralasi Bangkok Organisasi ASEAN secara resmi berdiri dan sejak saat itu ASEAN membuka diri untuk menerima anggota baru.

Tujuan berdirinya ASEAN

ASEAN sebagai organisasi bangsa-bangsa di Asia Tenggara memiliki tujuan yang telah disepakati oleh semua anggotanya. Tujuan tersebut tertuliskan dalam Dekralasi Bangkok atau piagam Bangkok yang ditanda tangani oleh lima pendiri ASEAN, adapun tujuan berdirinya ASEAN antara lain:

1. Mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial, dan pengembangan kebudayaan dalam wilayah ASEAN.
2. Mempromosikan perdamaian dan stabilitas regional melalui kewajiban menghormati keadilan negara-negara di kawasan dan patuh pada piagam Persatuan Bangsa-bangsa (PBB).
3. Mempromosikan kerjasama yang aktif dan saling membantu dalam masalah-masalah yang menjadi kepentingan bersama di bidang-bidang ekonomi, sosial, teknik, ilmu pengetahuan dan administrasi.
4. Membantu satu sama lain dalam bentuk pelatihan dan fasilitas riset.

5. Berkolaborasi secara efektif untuk mengembangkan agrikultur dan industri yang lebih baik, perluasan wilayah dagang, perkembangan transportasi, dan fasilitas komunikasi, serta menaikkan derajat hidup warga negaranya.
6. Mempromosikan studi terhadap Asia Tenggara.
7. Menjaga hubungan baik dengan organisasi internasional yang memiliki tujuan dan visi yang sama serta membuka peluang untuk hubungan yang lebih dekat.

Lambang ASEAN



Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Lambang_Perbara

- Lambang ASEAN diresmikan pada bulan juli 1997
 - Gagasan dasar rancangan lambang ASEAN adalah tanaman padi (ornamen garis melengkung kuning).
 - Padi adalah makanan pokok kebanyakan masyarakat Asia Tenggara serta pelambang kemakmuran.
- a. Negara-negara Anggota ASEAN**

Pada bagian sebelumnya, kita telah membahas latar belakang dan tujuan berdirinya ASEAN. Sekarang kita akan bersama-sama membahas

negara-negara yang menjadi anggota ASEAN. Setelah ASEAN diresmikan oleh 5 negara pendirinya, negara-negara lain yang berada dalam wilayah Asia Tenggara ikut bergabung dalam organisasi ASEAN. Sampai saat ini sudah 10 negara yang tergabung dalam ASEAN. Berikut adalah negara-negara anggota ASEAN.

Negara	Bendera dan Lambang
<p>1. INDONESIA</p> <p>Ibukota Negara : DKI Jakarta</p> <p>Hari Kemerdekaan : 17 Agustus 1945</p> <p>Tanggal Bergabungnya : 8 Agustus 1967</p> <p>Bentuk Pemerintahan : Republik</p> <p>Bahasa Persatuan : Indonesia</p> <p>Mata Uang : Rupiah (IDR)</p>	 
<p>2. FILIPINA</p> <p>Ibukota Negara : Manila</p> <p>Hari Kemerdekaan : 12 Juni 1898</p> <p>Tanggal Bergabungnya : 8 Agustus 1967</p> <p>Bentuk Pemerintahan : Republik</p> <p>Bahasa Persatuan : Tagalog</p> <p>Mata Uang : Peso (PHP)</p>	 
<p>3. MALAYSIA</p> <p>Ibukota Negara : Kuala Lumpur</p>	

Hari Kemerdekaan	: 31 Agustus 1957	 
Tanggal Bergabungnya	: 8 Agustus 1967	
Bentuk Pemerintahan	: Monarki Konstituonal	
Bahasa Persatuan	: Melayu	
Mata Uang	: Ringgit (MYR)	
4. SINGAPURA		 
Ibukota Negara	: Singapura	
Hari Kemerdekaan	: 9 Agustus 1965	
Tanggal Bergabungnya	: 8 Agustus 1967	
Bentuk Pemerintahan	: Republik	
Bahasa Persatuan	: Inggris, Melayu.	
Mata Uang	: Dolar Singapura (SGD)	
5. THAILAND		 
Ibukota Negara	: Bangkok	
Hari Kemerdekaan	: Tidak dijajah	
Tanggal Bergabungnya	: 8 Agustus 1967	
Bentuk Pemerintahan	: Monarki Konstituonal	
Bahasa Persatuan	: Thai	
Mata Uang	: Baht (TBH)	
6. BRUNEI DARUSSALAM		
Ibukota Negara	: Bandar Seri Begawan	
Hari Kemerdekaan	: 1 Januari 1984	

<p>Tanggal Bergabungnya : 7 Januari 1984</p> <p>Bentuk Pemerintahan : Monarki Absolut</p> <p>Bahasa Persatuan : Melayu</p> <p>Mata Uang : Dolar Brunei</p>	
<p>7. VIETNAM</p> <p>Ibukota Negara : Hanoi</p> <p>Hari Kemerdekaan : 2 September 1945</p> <p>Tanggal Bergabungnya : 2 Juli 1995</p> <p>Bentuk Pemerintahan : Republik Sosialis</p> <p>Bahasa Persatuan : Vietnam</p> <p>Mata Uang : Dong (VND)</p>	 
<p>8. LAOS</p> <p>Ibukota Negara : Vientiane</p> <p>Hari Kemerdekaan : 22 Oktober 1953</p> <p>Tanggal Bergabungnya : 23 Juli 1997</p> <p>Bentuk Pemerintahan : Republik Sosialis</p> <p>Bahasa Persatuan : Laos</p> <p>Mata Uang : Kip (LAK)</p>	 
<p>9. MYANMAR</p> <p>Ibukota Negara : Nay Pyi Taw</p> <p>Hari Kemerdekaan : 4 Januari 1948</p> <p>Tanggal Bergabungnya : 23 Juli 1997</p>	

Bentuk Pemerintahan : Republik	
Bahasa Persatuan : Burma	
Mata Uang : Kyar (MMK)	
10. KAMBOJA	
Ibukota Negara : Phroom Penh	
Hari Kemerdekaan : 9 November 1953	
Tanggal Bergabungnya : 30 April 1999	
Bentuk Pemerintahan : Monarki Konstitusional	
Bahasa Persatuan : Khmer	
Mata Uang : Riei (KHR)	

Sumber : Modul Serumpun ASEAN

Kondisi Geografis Dan Kehidupan Sosial Budaya Negara ASEAN

ASEAN adalah sebuah organisasi internasional yang beranggotakan negara-negara di Kawasan Asia Tenggara. Negara-negara ini bersatu karena adanya **persamaan letak geografis** dan **kemiripan budaya**. Kepentingan yang sama dalam memajukan pertumbuhan ekonomi, sosial budaya, serta menjaga keamanan kawasan menjadi dasar pertimbangan para tokoh-tokoh dunia pendiri ASEAN.

Pada tahun **1967** ASEAN berdiri atas dasar **Deklarasi Bangkok**. Saat itu, tokoh-tokoh dari lima negara yang terlibat dalam diskusi menjadi pencetus dan pendiri organisasi ini. Lima negara yang menjadi anggota pertama ASEAN di tahun 1967 adalah **Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura, dan Filipina**.

Para utusan dari kelima negara tersebut, yang sekaligus merupakan tokoh-tokoh pendiri ASEAN, adalah **Adam Malik** (Indonesia), **Tun Abdul Razak** (Malaysia), **Thanat Khoman** (Thailand), **S. Rajaratnam** (Singapura), dan **Narciso Ramos** (Filipina).

Saat ini ada **sepuluh negara** yang menjadi anggota ASEAN. Berdasarkan urutan waktu bergabungnya, negara anggota ASEAN tersebut adalah:

- Lima negara pendiri, yaitu Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura, Filipina, yang bergabung pada tanggal 8 Agustus 1967.

- Brunei Darussalam, bergabung pada tanggal 7 Januari 1984.
- Vietnam, bergabung pada tanggal 28 Juli 1995.
- Laos dan Myanmar, bergabung pada tanggal 23 Juli 1997.
- Kamboja, bergabung pada tanggal 30 April 1999

Nah, anak-anak setelah kalian memahami sejarah terbentuknya ASEAN, kita akan lanjutkan untuk mempelajari kondisi geografis negara-negara ASEAN dan kehidupan sosial budayanya.

Kondisi Geografis Negara ASEAN

Negara-negara di Asia Tenggara umumnya memiliki kondisi geografis yang sama. Akan tetapi, kesamaan kondisi geografis tersebut tidak menjamin kehidupan sosial budayanya pun sama.

Letak geografis Asia Tenggara berada diantara 3 perairan yaitu:

- Samudra Hindia dan Teluk Benggala di sebelah barat
- Laut Cina Selatan di utara, dan
- Samudra Pasifik di timur

Wilayah Asia Tenggara dibagi menjadi dua wilayah daratan, yaitu

- Daratan Berbentuk Semenanjung. Wilayah yang berbentuk semenanjung adalah Myanmar, Thailand, Laos, Kamboja, Vietnam, dan wilayah Malaysia bagian barat.
- Daratan Berbentuk Gugusan Kepulauan. Wilayah yang berbentuk gugusan kepulauan adalah Filipina, Indonesia, Singapura, Brunei Darussalam, dan wilayah Malaysia bagian timur.

Sebagian besar kawasan Asia Tenggara beriklim tropis dengan curah hujan tinggi dan suhu udara panas. Hutan tropisnya kaya akan flora dan fauna. Hutan menghasilkan kayu dan rotan. Hanya Myanmar bagian utara yang beriklim subtropis. Hampir semua negara di kawasan Asia Tenggara memiliki wilayah laut.

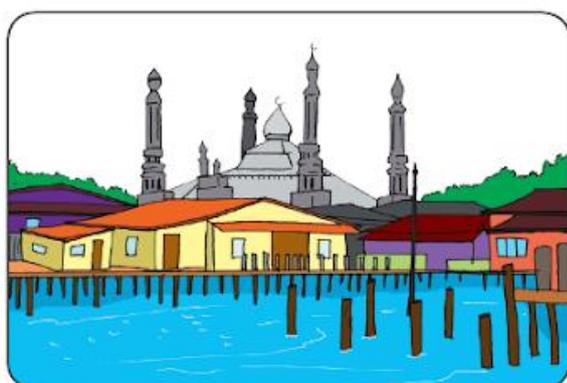
Laut banyak memberikan manfaat terkait sumber daya alam, yaitu:

- ikan dan hasil laut lainnya,
- jalur transportasi air,
- objek wisata, dan
- bahan tambang, seperti minyak dan gas bumi

Kehidupan Sosial Budaya Negara ASEAN

Berikut kondisi kehidupan sosial budaya negara-negara ASEAN.

Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat ASEAN



A. Brunei Darussalam

Kampung Ayer adalah desa terapung di Brunei Darussalam. Tahun 1400 Kampung Ayer sempat menjadi pusat pemerintahan. Saat ini banyak penduduknya yang memiliki perahu pribadi dan disimpan di bawah rumah apung mereka.

Budaya Brunei banyak dipengaruhi oleh ajaran Islam. Mayoritas

penduduknya adalah orang Melayu. Kata "Brunei" berasal dari kata "Nah Baru" yang diucapkan oleh Awang Alak Betatar, penemu negara ini. Kata "Darussalam" berarti "Tempat yang Damai" atau "Rumah

Keamanan". Dalam percakapan, menunjuk dengan jari telunjuk dianggap kasar. Secara tradisional, orang Brunei tidak berjabat tangan dengan lawan jenis. Melepaskan sepatu adalah kebiasaan umum orang Brunei sebelum memasuki rumah orang lain.

B. Malaysia

Patung Dewa Murungga di Malaysia merupakan patung berukuran 42.7 meter. Patung ini terletak di Batu Caves, gua yang merupakan salah satu kuil Hindu di luar India yang paling populer, yang didedikasikan untuk Dewa Murungga.



Malaysia memiliki kota yang bernama George Town, yaitu kota yang terdaftar dalam UNESCO World Heritage. Kota ini terletak di Pulau Penang. George Town adalah kota yang memiliki ragam jenis budaya. Banyak gedung peninggalan masa Eropa dan bangunan bernuansa Melayu Tionghoa. Tiga kaum utama di Malaysia adalah Melayu, Cina, dan India. Musik tradisionalnya banyak dipengaruhi oleh budaya Cina, Islam, India, dan Indonesia. Makanan khasnya adalah nasi lemak.

C. Filipina

Budaya Filipina merupakan hasil perpaduan antara budaya barat dan timur. Kehidupan budayanya dipengaruhi oleh budaya Melayu, Cina, dan Spanyol.

Bahasa Filipina adalah bahasa Nasional dengan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar untuk urusan perdagangan atau pergaulan. Ada delapan dialek utama yang digunakan oleh masyarakat Filipina, yaitu Tagalog, Cebuano, Ilocano, Hiligaynon atau Ilonggo, Bicol, Waray, Pampango, dan Pangasinense.

'Po' dan 'opo' adalah sebutan orang Filipina terhadap orang yang lebih tua. Mereka memanggilnya dengan menggunakan kata-kata seperti "Kuya",



"Ate", "Manong" atau "Manang" yang menunjukkan rasa penghormatan. Jabat tangan adalah bentuk salam yang paling sering dijumpai di Filipina.

Tarian Tinikling merupakan tarian masyarakat Filipina. Tarian ini menceritakan tentang burung Tinikling yang berjalan melompat menghindari perangkap bambu petani padi.

D. Kamboja

Banyak candi di Kamboja terbuat dari batu. Dewa-dewa dari agama Hindu dan Buddha terukir pada tembok.

Tari Apsara lahir pada 2.000 tahun lalu. Relief tarian banyak ditemukan di bangunan-bangunan keagamaan di Kamboja.

Orang Khmer mengenakan syal kotak-kotak yang disebut *Krama*. Pria dan wanita Khmer mengenakan bandul Buddha pada kalungnya. Tujuannya adalah untuk menjaga dari roh jahat dan membawa keberuntungan. Makanan terkenal Kamboja adalah *chha* yang berarti tumisan.



D. Myanmar

Myanmar disebut sebagai negara seribu Pagoda. Hal ini disebabkan karena sangat mudah menemukan kuil-kuil suci Buddha. Mayoritas penduduk Myanmar adalah keturunan Tibet. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Birma.



Pakaian tradisional Myanmar yang disebut Longyi mirip sarung Indonesia, namun kain ini membelit bagian tubuh mereka mulai dari perut hingga betis. Longyi yang berbahan kain katun bukan saja dikenakan pria dewasa, namun juga anak-anak dan wanita.

F. Vietnam

Permainan 'Menangkap Jangkrik dengan Mata Tertutup' adalah permainan tradisional anak Vietnam. Anak yang berada di tengah lingkaran matanya ditutup kain. Menangkap salah satu teman dan menebak namanya.



Vietnam terkenal dengan baju khasnya yang disebut *Ao Dai*. Topi caping pun banyak ditemui di sana. Orang Vietnam gemar duduk di dingklik, yaitu kursi yang sangat pendek. Bukan hanya untuk makan, bahkan untuk



G. Laos

Nama Laos berhubungan dengan penemunya, yaitu Ai Lao. Orang Laos terkenal kesabaran dan kesederhanaannya. Hal ini terkait dengan ajaran agama Buddha yang banyak dianut masyarakatnya.

Olahraga tradisional di Laos adalah *Kataw*, seperti olahraga bola voli, namun menggunakan kaki untuk menangkap dan memukul bola. Bola terbuat dari anyaman bambu.

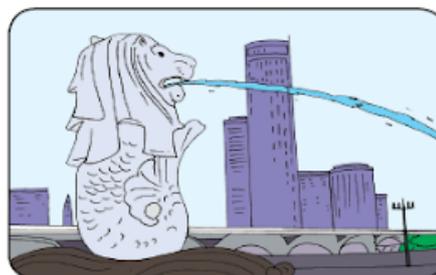
Tahun baru Laos disebut *Bun Pi Mai*. Semua penduduk membersihkan rumah, mengenakan pakaian baru, dan mencuci patung-patung Buddha.

Makanan utama bangsa Laos adalah nasi atau beras ketan yang dimakan dengan tangan langsung. Orang Laos menyebut dirinya "luk khao niaow", yang artinya "anak turun nasi ketan".

Upacara sakral pemberian sedekah, atau dikenal dengan *Sai Bat* merupakan upacara di Laos. Para biksu membawa bakul kecil mengitari sebagian kecil kota untuk menerima sedekah dari penduduk setempat yang mayoritas beragama Buddha.

H. Singapura

Singapura memiliki lambang negara, yaitu Merlion. Merlion adalah patung berkepala singa dan berbadan ikan. Menurut mitos, Singapura dahulunya adalah kampung ikan. Kampung ini bernama Temasek yang berasal dari bahasa Jawa yang artinya lautan. Singapura berasal dari kata Sansekerta yang berarti kota Singa.



Penduduk Singapura berasal dari Cina, Melayu, India, dan Eropa. 'Kaum Baba' adalah sebutan bagi keturunan Cina-Melayu. Singapura memiliki empat bahasa resmi, yaitu Melayu, Mandarin, Inggris, dan Tamil.

Masyarakat Singapura memiliki budaya jalan kaki. Sekitar 80 persen masyarakatnya memilih untuk berjalan kaki ke mana-mana. Hal ini disebabkan harga kendaraan, yaitu mobil dan bahan bakar sangat mahal.

Kepiting cabai adalah makanan yang sangat digemari masyarakat Singapura.

DOKUMENTASI

Dokumentasi wawancara bersama guru kelas VI



Dokumentasi saat proses pembelajaran di kelas VI



Dokumentasi bersama kepala sekolah dan wakilnya



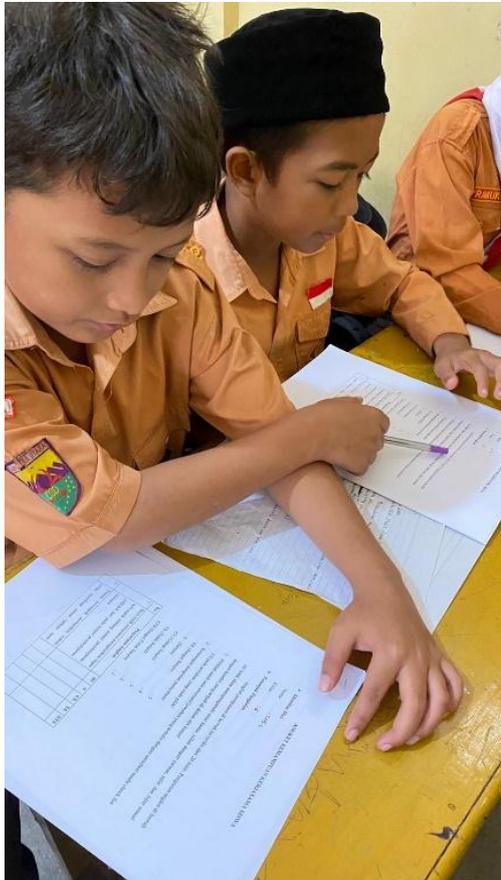
Penggunaan media pembelajaran *magic card* dengan setiap kelompok di kelas VI

MIS Al-Ma'ruf





Pengisian angket respon peserta didik



FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Juhaida Risna Sari
 N P M : 1802090142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Card</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Materi ASEAN Siswa Kelas VI MIS-AG MA'RUF T.A. 2021/2022	
	Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pembelajaran Tematik keberagaman budaya siswa kelas IV MIS-AL MA'RUF T.A. 2021/2022	
	Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Literasi Di Kelas III MIS-AL MA'RUF T.A. 2021/2022	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Mei 2021

Hormat Pemohon,

Juhaida Risna Sari

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juhaida Risna Sari
 NPM : 1802090142
 ProgramStudi : PendidikanGuru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Materi ASEAN Siswa Kelas VI MIS-AL MA'RUF T.A. 2021/2022"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 27 Mei 2022
 HormatPemohon,

Juhaida Risna Sari

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1046 /II.3.AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Juhaida Risna Sari
NPM : 1802050142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Materi ASEAN Siswa Kelas VI MIS MIS –Al Ma'ruf T.A. 2021/2022

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Hum

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 27 Mei 2023

Medan, 26 Syawal 1443 H
27 Mei 2022 M



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : JUHAIDA RISNA SARI
NPM : 1802090142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Materi ASEAN Siswa Kelas VI MIS AL-MA'RUF TA. 2021-2022

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
01 Maret 2022	Revisi Bab I dan penulisan		
13 April 2022	Revisi Bab II dan penambahan sumber dari Para ahli		
22 April 2022	Revisi Bab III mengenai instrumen penelitian dan teknik analisis data		
26 April 2022	Revisi Kerangka Konseptual		
23 Mei 2022	Revisi Penambahan silabus, dokumentasi, dan lembar observasi		
24 Mei 2022	ACC Seminar Proposal		

Medan, 24 Mei 2022

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : JUHAIDA RISNA SARI
 NPM : 1802090142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Materi ASEAN Siswa Kelas VI MIS AL-MA'RUF T.A. 2021/2022

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Juhaida Risna Sari
 NPM : 1802090142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan
 Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A
 2022/2023

Pada hari Rabu, Tanggal 15 Juni 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 15 Juni 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http://www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juhaida Risna Sari
 NPM : 1802090142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Materi ASEAN Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A. 2021/2022

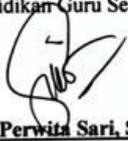
Menjadi:

Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A. 2022/2023

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Juli 2022

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Hormat Permohonan


Juhaida Risna Sari



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1522 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 29 Dzulhijjah 1443 H
Lamp : --- 28 Juli 2022 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
MIS Al-Ma'ruf
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : **Juhaida Risna Sari**
NPM : 1802090142
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card Terhadap KemAMPUAN Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A 2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Aamin.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.
Dekan,





Dra. Hj. Swamsu Arnita, M.Pd
 NIM 0004068701

****Pertinggal****





YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM MIS AL MA'RUF

Jl Jala 20 Gg. Keluarga 50, Kel. Rengas Pulau kec. Medan Marelan – Kode Pos 20255 Telp. 0853 – 7328 - 2464

Nomor : 152 / SK-AM / IX / 2022
Lamp : -
Hal : **Balasan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak / Ibu Kepala
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SUMATERA UTARA
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat,

Dengan surat saudara pada tanggal 28 Juli 2022 perihal Permohonan Ijin Riset dimana sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjan Pendidikan, maka pihak Sekolah MIS AL MA'RUF memberikan ijin riset untuk mahasiswa atas nama **JUHaida RISNA SARI** di sekolah MIS AL MA'RUF.

Kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan riset tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan riset diberikan untuk keperluan akademik

Demikian surat balasan permohonan izin riset dari kami.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 05 September 2022





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Juhaida Risna Sari
NPM : 1802090142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma'ruf T.A 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
16/09-2022	Menambahkan pengertian 4D menurut Para ahli di bab 4.	3f
03/10-2022	Memperbaiki abstrak sesuai arahan, lampiran Foto, angket respon peserta didik.	3f
05/10-2022	Memperbaiki Objek penelitian, mencantumkan lampiran angket hasil respon siswa.	3f
17/10-2022	Memperbaiki inisial respon siswa, menambahkan angket respon guru.	3f
21/10-2022	Memperbaiki langkah-langkah di RPP Pada kegiatan Inti, dan tanda tangan kepe.	3f
26/10-2022	Memperbaiki alokasi waktu di RPP dan Stempel asli.	3f
27/10-2022	Acc Sidang	3f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 27 Oktober 2022
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : JUHAIDA RISNA SARI
Tempat / Tgl Lahir : Manunggal 31 juli 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun II A Jalan Veteran Pasar VI



Nama Orang Tua

Ayah : RUDIANTO S
Ibu : ASNAH LYRAWATI SIREGAR
Alamat : Dusun II A Jalan Veteran Pasar VI

Pendidikan Formal

1. TK HIDAYATUS SHIBYAN Tahun 2006
2. SD PANGERAN ANTASARI Tahun 2012
2. SMP NEGERI 1 LABUHAN DELI Tahun 2015
3. SMK PANGERAN ANTASARI Tahun 2018
4. SARJANA (S1) PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Tahun 2022