

**PENGARUH MEDIA *CARD MATCH CIRCLE*  
UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI  
DI KELAS IV MI RAUDLATUL ULUM  
SUNGKAI SELATAN LAMPUNG UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh:**

**ROSSA AULIA FAJRIANI  
NPM. 1811100436**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH MEDIA *CARD MATCH CIRCLE*  
UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI  
DI KELAS IV MI RAUDLATUL ULUM  
SUNGKAI SELATAN LAMPUNG UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**ROSSA AULIA FAJRIANI**

**NPM:1811100436**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Syofnidah Ifriyanti, M. Pd**  
**Pembimbing II : Dr Baharudin, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kolaborasi siswa pada pembelajaran IPS kelas iv mi. Permasalahannya adalah kurangnya media yang bervariasi pada saat pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam diskusi belajar. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk menerapkan media *card match circle* dalam meningkatkan kolaborasi siswa dikelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *card match circle* untuk meningkatkan kolaborasi siswa dikelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. populasi yang digunakan pada penelitian ini terdapat 34 siswa dan sampel 2 kelas dengan masing masing kelas 17 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *Probabilitu Sampling*. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. skala pengukuran yang digunakan yaitu *skala likert*. teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji hipotesis *Independent Sample T-Test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  artinya media *Card Match Circle* memberikan pengaruh signifikan terhadap kolaborasi siswa di kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh signifikan media *Card Match Circle* untuk meningkatkan kolaborasi siswa dikelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara.

***Kata Kunci : Media Card Match Circle, Keterampilan Kolaborasi***

## ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of student collaboration in social studies class IV mi. The problem is the lack of varied media in social studies learning. In IPS learning, students are expected to be able to improve their collaborative skills in learning discussions. In this case, the researcher tries to apply Card Match Circle media to improve student collaboration in Class IV, MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan, Lampung Utara. This study aims to determine the effect of Card Match Circle media to improve student collaboration in Class IV, MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan, Lampung Utara.*

*This research is quantitative research and the type of research used is quasi-experimental design in the form of pre-test post-test control group design. The population used in this study consisted of 34 students and a sample of 2 classes with 17 students in each class. The sampling technique used is probability sampling. Data collection techniques used are interviews, observations, questionnaires and documentation. The Likert scale is used as the measuring scale. The data analysis technique used is the normality test, the homogeneity test, and the hypothesis test.*

*The results of this study show that from the results of the independent-samples  $t$ -test hypothesis test conducted in the experimental class and the control class, Sig. (2-sided)  $0.000 < 0.05$  means that the Card Match Circle -Media have a significant impact on student collaboration in Class IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan, Lampung Utara. From this it can be concluded that the hypothesis  $H_0$  is rejected and  $H_1$  accepted, which means that there is a significant influence of the Card Match Circle media to improve the collaboration of the students in Class IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan, Lampung Utara.*

**Keywords: Media Card Match Circle, Collaboration Skills**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rossa Aulia Fajriani

NPM : 1811100436

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Kolaborasi di Kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan yang saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 19 Juni 2023



**Rossa Aulia Fajriani**  
**1811100436**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**


**Judul Skripsi** : Pengaruh Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Kolaborasi Di Kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara  
**Nama** : Rossa Aulia Fajriani  
**NPM** : 1811100436  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

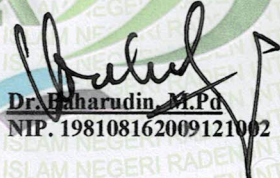
**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

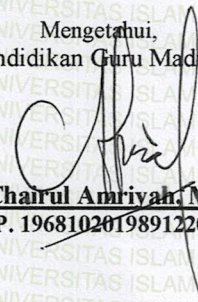
Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
NIP. 196910031997022002

  
**Dr. Baharudin, M.Pd**  
NIP. 198108162009121002

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

  
**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.**  
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI DI KELAS IV MI RAUDLATUL ULUM SUNGKAI SELATAN LAMPUNG UTARA** Disusun oleh: **ROSSA AULIA FAJRIANI, NPM. 1811100436**, Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Selasa 27 Juni 2023**, pada pukul **15:00-17:00 WIB**.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua** : **Dr. Yuberti, M.Pd** (.....)  
**Sekretaris** : **Suhardiansyah, M.Pd.** (.....)  
**Pembahas Utama** : **Dr.H. Septuri, M.Ag** (.....)  
**Pembahas I** : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd** (.....)  
**Pembahas II** : **Dr. Baharudin, M.Pd** (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd.

NPM. 196408281988032002

## MOTTO

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ  
الْعِقَابِ

Artinya: *Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertawakallah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (QS. Al-Ma'idah: 2).*





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan terima kasih yang tak terhingga serta rasa syukur tercurahkan kepada Allah SWT sang Maha Pemurah, sang Maha Segala-Nya yang telah memberikan nikmat sehat jasmani dan rohani, nikmat iman dan Islam, dan karena ridho-Nya yang telah memudahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap cinta, dan ketulusan hati serta ucapan beribu-ribu terima kasih penulisan skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ibunda tercinta Sam Wahyuni dan Ayahanda Ruli Sujanarko yang telah membesarkan, mendidik, menyayangi dan berjuang untuk masa depan yang semua itu tidak akan mungkin dapat terbalaskan, serta segala do'a, usaha, motivasi, nasihat dan kesabaran yang selalu tercurah dengan ikhlas demi keberhasilan hingga dapat menyelesaikan pendidikan.
2. Untuk Almarhum Kakek Sawirjak yang telah mengasuh, mendidik, menyayangi dan memberikan semangat yang semua itu tidak dapat terbalas, serta segala do'a, usaha, motivasi, nasihat yang selalu tercurah dengan ikhlas demi keberhasilan hingga dapat menyelesaikan pendidikan..
3. Sahabat-sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat, selalu membantu, tempat berbagi cerita, baik suka, duka, maupun senang.

## RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Rossa Aulia Fajriani atau biasa di panggil Rossa, dilahirkan di Negeri Jemanten, Lampung timur pada tanggal 05 November 2000. peneliti merupakan anak pertama dari pasangan bapak Ruli Sujanarko dan ibu Sam Wahyuni. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti dimulai dari sekolah dasar di SDN 2 Negeri Jemanten (2006-2012), dilanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Muhammadiyah 1 Margatiga (2013-2015), kemudian melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMK Muhammadiyah 1 Margatiga (2016-2018).

Pada tahun 2018, peneliti melanjutkan studi yang lebih tinggi di salah satu perguruan tinggi negeri di Lampung yaitu UIN Raden Intan Lampung di fakultas tarbiyah dan keguruan dengan konsentrasi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Peneliti telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di sekampung Lampung Timur selama 40 hari, kemudian dilanjutkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 5 Bandar Lampung.

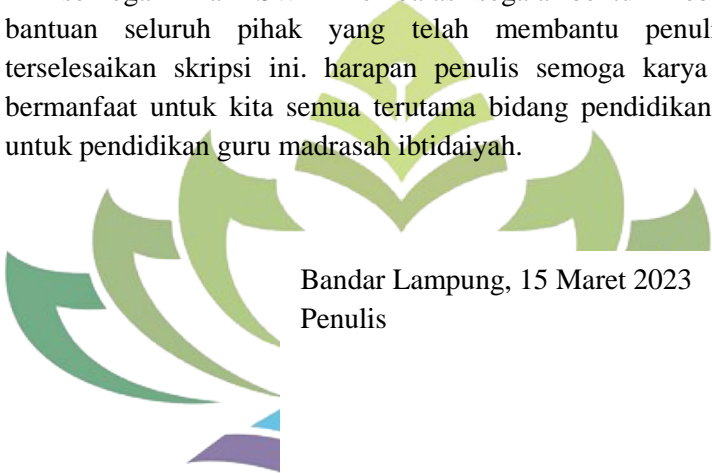
## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya yang telah memberikan penjelasan serta petunjuk kepada hambanya yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Kolaborasi di Kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya kelak diyaumul qiyamah. Aamiin ya robbal alamin. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti sepenuhnya menyadari bahwa banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta bantuan baik dari moril maupun materil, oleh karena tanpa mengurangi rasa hormat maka peneliti menyampaikan banyak ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staff dan jajarannya.
3. Ibu Syofnidah Ifriyanti, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Baharudin, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing, mendidik, dan mengajarkan ilmu pengetahuan serta wawasannya kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
6. Guru dan Siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. sahabat-sahabat baikku Nadilla Dwi Lestari, Sindi Apriliana, Nikke Bella Shinta dan Cintiana Tanjung yang selalu membantu proses penyelesaian skripsi ini dan siap siaga menampung segala keluh kesahku serta memberikan bantuan, dorongan juga saran-saran yang luar biasa.
8. Teman-teman terbaik PGMI E UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 yang telah bersama-sama berjuang dalam menggapai cita-cita, saling mensupport, dan mendo'akan satu sama lain dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

semoga Allah SWT membalas segala bentuk kebaikan dan bantuan seluruh pihak yang telah membantu penulis hingga terselesaikan skripsi ini. harapan penulis semoga karya ini dapat bermanfaat untuk kita semua terutama bidang pendidikan terkhusus untuk pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.



Bandar Lampung, 15 Maret 2023  
Penulis

Rossa Aulia Fajriani  
NPM. 1811100436

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	1
C. Latar Belakang .....	8
D. Identifikasi Masalah .....	8
E. Batasan Masalah.....	8
F. Rumusan Masalah .....	8
G. Tujuan Penelitian.....	9
H. Manfaat Penelitian.....	10
I. Kajian Terdahulu Yang Relevan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b>	
A. Landasan Teori.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2. Pengertian IPS.....	24
3. <i>Card Match Circle</i> .....	26
4. Keterampilan Kolaborasi .....	37
5. Materi IPS MI/SD .....	45

6. Media Gambar .....	57
B. Kerangka Berpikir .....	59
C. Pengajuan Hipotesis .....	59

### **BAB III PENUTUP**

A. Tempat Dan Waktu Penelitian Pengembangan .....	61
1. Tempat Penelitian .....	61
2. Waktu Penelitian.....	61
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	61
1. Pendekatan.....	61
2. Jenis Penelitian .....	62
C. Populasi, Sampel Dan Teknik Pengumpulan Data.....	63
1. Populasi.....	63
2. Sampel .....	64
3. Teknik Pengumpulan Data.....	65
D. Definisi Operasional Variabel .....	67
1. Variabel Independen .....	68
2. Variabel Dependen .....	68
E. Instrumen Penelitian.....	68
F. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data .....	72
1. Uji Validitas .....	72
2. Uji Reliabilitas .....	73
G. Teknik Analisis Data .....	74
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	75
a. Uji Normalitas.....	75
b. Uji Homogenitas .....	75
H. Uji Hipotesis.....	76

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Uji Coba Instrumen .....	79
B. Hasil Uji Prasyarat Analisis .....	82
1. Uji Normalitas .....	82
2. Uji Homogenitas .....	84
C. Uji Hipotesis .....	86
D. Pembahasan .....	90

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan ..... 95

B. Rekomendasi..... 95

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	62
Tabel 3.2 Jumlah Siswa MI Kelas IV .....	64
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Dokumentasi .....	67
Tabel 3.4 Penilaian Skala Likert .....	71
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Keterampilan Kolaborasi Siswa.....	70
Tabel 3.6 Kriteria Uji Validitas .....	73
Tabel 3.7 Kriteria Uji Reliabilitas .....	74
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Kolaborasi.....	80
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kolaborasi.....	81
Tabel 4.3 Kesimpulan Uji Coba Angket Kolaborasi.....	81
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Angket Awal .....	83
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Angket Akhir.....	84
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Angket Awal.....	85
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Angket Akhir.....	85
Tabel 4.8 Descriptive Statistics Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 4.9 Descriptive Statistics Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-Test</i> .....	89





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Spin.....	32
Gambar 2.2 Karpas Circle .....	33
Gambar 2.3 Kartu Pertanyaan .....	33
Gambar 2.4 Kartu Jawaban .....	34
Gambar 2.5 Kartu Tantangan .....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Pra Penelitian Kolaborasi Pada Pelajaran IPS Kelas IV A dan Kelas IV B .....	106
Lampiran 2 Lembar observasi pra penelitian .....	108
Lampiran 3 Lembar Observasi Penelitian .....	111
Lampiran 4 Pedoman Wawancara.....	113
Lampiran 5 Data Responden Uji Coba.....	115
Lampiran 6 Data Responden Sampel Penelitian Kelas Eksperimen .....	117
Lampiran 7 Data Responden Sampel Penelitian Kelas Kontrol..	118
Lampiran 8 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Angket Kolaborasi...	119
Lampiran 9 Angket Uji Coba Kolaborasi Kelas IV .....	123
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Instrumen Angket Kolaborasi Uji Validitas .....	127
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Instrumen Angket Kolaborasi Uji Reliabilitas.....	131
Lampiran 12 Silabus Pembelajaran.....	134
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	135
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Kolaborasi.....	161
Lampiran 15 Angket Awal (Pretest) Kolaborasi Kelas IV .....	167
Lampiran 16 Angket Akhir (Posttest) Kolaborasi Kelas IV.....	171
Lampiran 17 Hasil Angket Awal (Pretest) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	175
Lampiran 18 Hasil Angket Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	179
Lampiran 19 Uji Normalitas Angket Awal (Pretest) <i>Spss 21</i> .....	183
Lampiran 19 Uji Normalitas Angket Akhir (Posttest) <i>Spss 21</i> ..	183
Lampiran 20 Uji Homogenitas Angket Awal (Pretest) <i>Spss 21</i> ..	184
Lampiran 20 Uji Homogenitas Angket Akhir (Posttest) <i>Spss 21</i>	184
Lampiran 21 Hasil Uji Hipotests <i>Independent Sample T-Test</i> ....	185
Lampiran 22 Deskripsi Data Angket Awal (Pretest).....	187
Lampiran 22 Deskripsi Data Angket Akhir (Posttest) .....	188
Lampiran 23 Surat Balasan Pra Penelitian .....	190
Lampiran 24 Surat Balasan Penelitian .....	191

Lampiran 25 Surat Keterangan Validasi .....	192
Lampiran 26 Lembar Pengesahan Proposal .....	193
Lampiran 27 Dokumentasi .....	194



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. PENEGASAN JUDUL

Judul penelitian ini “**Pengaruh Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kolaborasi Di Kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara**”. Untuk menghindari adanya pemahaman yang tidak sama dalam proposal ini, maka penulis merasa perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan. Beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. *Card Match Circle* adalah media visual dengan mengkombinasikan spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan kartu jawaban yang didesain dengan memperhatikan karakteristik siswa dan dapat merangsang daya imajinasi siswa mengenai suatu materi yang disampaikan.<sup>1</sup>
2. Kolaborasi adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama.<sup>2</sup>

Berdasarkan makna istilah yang dimasukkan diatas, peneliti menegaskan bahwa judul yang peneliti gunakan adalah untuk mengetahui pengaruh media *card match circle* untuk meningkatkan kolaborasi belajar siswa di kelas IV MI.

### B. LATAR BELAKANG

IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.<sup>3</sup> Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan

---

<sup>1</sup> Winda Juniarti And Others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan’ *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1.1 (2021), 25–34. h. 27.

<sup>2</sup> Suhardjono & Riyanto Haribowo, *Buku Ajar Soft Skill Dan Kepemimpinan* (Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2022). h. 47.

<sup>3</sup> Eka Susanti & Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS* (Medan: Widya Puspita, 2018). h. 1-2.

potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. selain itu tujuan ips yaitu meningkatkan kerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang heterogen baik secara nasional maupun global.<sup>4</sup> Namun, pengajaran IPS di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, proses pembelajaran yang terpusat pada guru, terjadi banyaknya miskonsepsi, situasi kesal yang membosankan siswa, ketidaklebihhungan guru dari sumber lain, rendahnya rasa percaya diri siswa sebagai akibat dari amat lunaknya isi pelajaran, kontradiksi materi dengan kenyataan, dan dominannya latihan berfikir taraf rendah. Efek tersebut akan berakibat pada siswa dalam pembelajaran seperti minat belajar siswa yang rendah, kurang aktif, enggan mengemukakan pendapat dan tak jarang berdampak pada prestasi hasil belajar yang cenderung menurun.<sup>5</sup> Oleh karena itu, sanusi merekomendasikan perlunya reorientasi pengembangan yang mencakup peningkatan mutu SDM dalam hal ini guru agar lebih mampu mengembangkan kecerdasan siswa lebih optimal melalui variasi interaksi dan pemanfaatan media belajar yang lebih menantang.<sup>6</sup>

Media visual yang menantang dengan melibatkan siswa dapat mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media, proses pembelajaran akan menjadi bervariasi, menarik, menantang, menambah minat siswa untuk belajar dan rasa bosan siswa menjadi berkurang. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan tepat dapat memberikan berpengaruh dalam

---

<sup>4</sup> Rahmad, 'Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) Pada Sekolah Dasar', 2.1 (2016), 67-78. h. 68.

<sup>5</sup> Baharudin, Dkk, 'Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah', *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 7.No 2 (2022), 1-20.

<sup>6</sup> Udin S Winataputra, *Materi Dan Pembelajaran Ips Sd* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2010). h. 34.

meningkatkan kolaborasi dan hasil yang akan dicapai.<sup>7</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan supaya dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>8</sup> Sebuah perangkat perantara yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima agar terjadi sebuah komunikasi yang baik antara kedua belah pihak disebut dengan media.<sup>9</sup> Media harus dirancang sedemikian rupa sebagai perantara penyampaian materi untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Namun faktanya, media yang digunakan kurang menarik, meskipun sudah menggunakan media seperti buku paket, gambar, globe, atlas dan poster. Saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa kendala selama proses pembelajaran yaitu diantaranya siswa yang mengantuk dan kurang konsentrasi. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, terlebih lagi apabila media pembelajaran dengan metode permainan. Siswa akan asik bermain daripada menguasai pengetahuan.

Berdasarkan studi yang ada, penggunaan media *card match circle* dalam pembelajaran sudah menjadi alternatif yang efektif untuk membantu siswa menguasai materi dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pada beberapa penelitian media *card match circle* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar, dan meningkatkan keaktifan belajar. Selain itu, pembelajaran tematik menggunakan *card match circle* dan permainan edukatif lainnya dapat mengatasi persepsi bahwa pembelajaran yang sebelumnya membosankan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat menunjang peningkatan hasil

---

<sup>7</sup> Nurdiansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: Umsida Press, 2019). h. 44.

<sup>8</sup> Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017). h. 9.

<sup>9</sup> Dendi Tri Suarno & Sukirno, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp', *Jurnal Pendidikan Ips: Harmoni Sosial*, 2.2, 115–25.

belajar siswa. Namun, ada sisi lain yang belum diteliti oleh penelitian lain terkait dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi abad 21. Keterampilan Abad 21 merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan dan di latih pada diri siswa. Keterampilan abad 21 ini dibutuhkan untuk menjawab permasalahan dan tantangan di kehidupan sehari-hari. Kemampuan (skills) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.<sup>10</sup> Masyarakat menyadari pentingnya mempersiapkan generasi muda yang kreatif, luwes, mampu berpikir kritis, dapat mengambil kesimpulan dengan tepat serta terampil memecahkan masalah pada abad 21.<sup>11</sup> Keterampilan abad 21 terdiri dari 4C yaitu keterampilan *communication, collaboration, critical thinking* dan *creative*. Kolaborasi atau *Collaboration* adalah keterampilan dalam hal berinteraksi dengan orang lain yang berupa kegiatan bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan dengan menghargai perbedaan, berpartisipasi dalam diskusi, sumbang saran, mendengarkan dan mendukung orang lain. Keterampilan kolaborasi saat ini menjadikan kerjasama sebagai suatu struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa guna memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Kolaborasi telah menjadi keterampilan yang penting untuk mencapai hasil yang efektif.<sup>12</sup> Kolaborasi merupakan suatu kemampuan dalam bekerja sama mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan satu tujuan. Semakin banyak kesempatan melaksanakan sesuatu bersama-sama semakin cepat anak dapat belajar. Keterampilan kolaborasi sangat penting dilatihkan sejak awal kepada anak-anak, dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan sosial. Hal ini membuat guru harus mengajar menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi dan

---

<sup>10</sup> Syofnidah Ifrianti, *Konsep Dan Pengembangan Kurikulum* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019). h. 102.

<sup>11</sup> Sani Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Berbasis Hots* (Tangerang: Tira Smart, 2019). h. 52.

<sup>12</sup> Tri Jalmo, Dwi Fitriyani, And Berti Yolida, 'Penggunaan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi', *Jurnal Bioterdidik*, 7.3 (2019). h. 78.

dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat dikatakan bahwa kolaborasi adalah salah satu akhlak yang penting dalam islam dan perintah al-quran tentang kolaborasi yang harus diikuti oleh manusia menunjukkan pentingnya dan nilai kolaborasi. Seperti yang tertera di dalam al-quran surat Al-Hujurat ayat 13

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِّن ذَكَرٍ وَأُنثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا  
وَقَبَاۗئِلَ لِتَعَارَفُوٓا۟ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ ٱللَّهِ أَتَقْوٰكُمْ ۚ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيمٌ

حَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: *Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti. (QS: Al-Hujurat: 13).*

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti laksanakan, guru menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam muatan IPS yang dilaksanakan bahwa masih sedikit adanya penggunaan media yang ada di kelas IV yang menyebabkan siswa bosan dan asik sendiri. Media yang tersedia dalam pembelajaran IPS hanya berupa buku tematik dan gambar. Kemudian guru menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi (kerja sama) kurang diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas khususnya dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS guru lebih banyak mengalokasikan waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. sehingga dengan kurangnya keterampilan kolaborasi siswa, hasil belajar siswa pun kurang mencukupi di atas rata-rata.



Kemudian hasil pengamatan yang peneliti dapatkan dalam observasi 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa siswa masih sulit untuk berkolaborasi dalam pembelajaran jika kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok siswa menggunakan waktu kerja kelompok untuk bercerita dan tidak menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Kebanyakan siswa tidak mengerti apa yang harus di kerjakan, jadi kerja kelompok itu biasanya hanya dikerjakan oleh satu atau dua siswa saja. beberapa siswa tida menunjukkan sikap yang baik dengan temannya. siswa tidak merundingkan ide, siswa kurang dalam menyampaikan ide dan saran kepada teman kelompok, dan beberapa siswa tidak menerima kritik dan saran. Hal ini terlihat bahwa siswa masih rendah dalam keterampilan kolaborasi dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 65.

Pembelajaran yang konvensional membuat siswa merasa kurang tertarik, kurang termotivasi dan kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Meskipun guru sudah menggunakan berbagai teknik dan strategi pembelajaran. Namun, jika tidak dibarengi dengan media yang tepat juga dalam pembelajaran, keterampilan kolaborasi antar siswa dalam proses pembelajaran juga kurang maksimal. Keterampilan kolaborasi siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan masih kurang kolaboratif dan perlu ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, guru harus mampu menarik perhatian siswa dengan media pembelajaran IPS secara khusus agar proses pembelajaran lebih konkrit dan realistik.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV di MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara belum sepenuhnya memiliki kolaborasi. Dikarenakan banyak faktor, mulai dari siswa itu sendiri sampai guru yang mengajarkan. Sehingga diperlukan media yang menarik untuk meningkatkan kolaborasi pada siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara. Oleh karena itu untuk membantu siswa agar dapat berkolaborasi dengan baik maka saya menawarkan media *card match circle* ini untuk siswa dalam meningkatkan kolaborasi belajar.

Peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di kelas IV MI Raudlatul Ulum yaitu dengan media *card match circle*.

Penggunaan media pembelajaran IPS berbasis media *card match circle* salah satu alternatif media yang dapat membantu guru mengajarkan konsep abstrak dengan cara bermakna. Kurangnya keterampilan kolaborasi antar siswa maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada kelas IV. Media *card match circle* adalah media visual yang berbentuk kartu. Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Media *card match circle* terdiri dari 5 media yaitu spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan.

Penelitian ini di dasari pada argumen, bahwa penggunaan media *card match circle* dapat digunakan untuk mempermudah dan memaksimalkan belajar agar hasil yang diharapkan tercapai. Penggunaan media *card match circle* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi belajar, komunikasi dan kekompakan antar siswa satu dengan lainnya. Penggunaan media *card match circle* dengan melibatkan siswa akan meningkatkan keterampilan kolaborasi, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, menambah pemahaman materi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan kesenangan. Media *card match circle* digunakan dalam pembelajaran karena berdasarkan karakter anak usia sekolah dasar yang masih suka bermain. Serta, penggunaan media *card match circle* memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Dengan demikian penggunaan media *card match circle* dapat mengubah gaya dan cara mengajar guru yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, adanya keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS. Peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi bagi siswa kelas IV MI Raudlatul Ulum berbasis media *card match circle*. Oleh sebab itu, judul yang diangkat pada penelitian ini adalah “**PENGARUH**

## **MEDIA *CARD MATCH CIRCLE* UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI DI KELAS IV DI MI RAUDLATUL ULUM SUNGKAI SELATAN LAMPUNG UTARA”.**

### **C. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif, kurang berminat dan kurangnya motivasi dalam belajar.
2. Minimnya fasilitas (media pembelajaran) yang ada disekolah membuat pembelajaran siswa kurang menarik dan keterampilan kolaborasi siswa rendah.
3. Perlunya penggunaan media *card match circle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran.

### **D. BATASAN MASALAH**

Agar peneliti lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu:

1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan media *card match circle*.
2. Materi yang digunakan yaitu materi IPS Sumber Daya Alam yang ada di lingkungan sekitar di kelas IV MI Raudlatul Ulum.
3. Penelitian menggunakan *card match circle* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara.

### **E. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh media *card match circle* untuk meningkatkan kolaborasi di kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara?

## F. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *card match circle* untuk meningkatkan kolaborasi di kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara.

## G. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media *card match circle* untuk meningkatkan kolaborasi di kelas IV sebagai sumber belajar peserta didik ini diharapkan memberi manfaat:

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran *card match circle* dalam merespon materi pembelajaran dari guru sehingga dapat menunjang keterampilan kolaborasi yang lebih berkualitas.

### 2. Secara Praktis

#### a. Untuk Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan kolaborasi sehingga terpacu untuk terus semangat dalam kegiatan pembelajaran.

#### b. Untuk Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dalam menambah pengetahuan peserta didik dan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengetahuan individu.

#### c. Untuk Sekolah

Melalui penelitian ini sekolah dapat mengambil keputusan atau bahan pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin lebih baik. Selain itu, sekolah dapat memberi perhatian lebih pada penggunaan media

pembelajaran *card match circle* dalam proses belajar mengajar.

d. Untuk Peneliti

Sebagai model belajar dan bahan acuan bagi peneliti mengenai media ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di MI.

## H. KAJIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang berhubungan

:

1. Penelitian oleh Asma Husna Amalia dengan judul “Pengembangan Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Purwosari 01 Semarang”, hasil menunjukkan bahwa media *card match circle* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Media *card match circle* layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas V. Persamaan penelitian Asma Husna Amalia dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas media *Card Match Circle* pada mata pelajaran IPS. Perbedaan penelitian Asma Husna Amalia dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Asma Husna Amalia ingin mengembangkan media *Card Match Circle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V dan menggunakan metode R&D. Sedangkan penelitian yang dilakukan ingin meneliti pengaruh media *Card Match Circle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi kelas IV pada mata pelajaran IPS dan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis *quasi experimental*.
2. Penelitian oleh Ery Ayu Nur Manisa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* Untuk Kelas III SD”, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS *Card Match Circle* sudah dikatakan layak.

Persamaan penelitian Ery Ayu Nur Manisa dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas media *Card Match Circle* pada mata pelajaran IPS.

Perbedaan penelitian Ery Ayu Nur Manisa dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Ery Ayu Nur Manisa ingin mengembangkan media *Card Match Circle* untuk kelas III SD dan menggunakan metode R&D. Sedangkan penelitian yang dilakukan ingin meneliti pengaruh media *Card Match Circle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi kelas IV pada mata pelajaran IPS dan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis *quasi experimental*.

3. Penelitian oleh Puji Asmaul Chusna dan Hana Wahyuningtyas Dengan Judul “Pengembangan Media *Card Match Circle* Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar”, berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran tematik *card match circle* sudah dikatakan layak dan menarik.

Persamaan penelitian Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas media *Card Match Circle* pada mata pelajaran IPS kelas IV.

Perbedaan penelitian Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas ingin mengembangkan media *Card Match Circle* dengan metode R&D. Sedangkan penelitian yang dilakukan untuk meneliti pengaruh media *Card Match Circle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi kelas IV pada mata pelajaran IPS dan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis *quasi experimental*.

4. Penelitian oleh Asti Yunita Benu dan Roswita Lioba Nahak dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”, berdasarkan hasil penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran IPS *card match circle*

dalam pembelajaran tematik telah meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang maksimal bagi siswa kelas V sekolah dasar.

Persamaan penelitian Asti Yunita Benu dan Roswita Lioba Nahak dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas media *Card Match Circle*.

Perbedaan penelitian Asti Yunita Benu dan Roswita Lioba Nahak dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Asti Yunita Benu dan Roswita Lioba Nahak ingin mengembangkan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran tematik kelas V di Sekolah dasar dengan metode R&D. Sedangkan penelitian yang dilakukan untuk meneliti pengaruh media *Card Match Circle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi kelas IV pada mata pelajaran IPS dan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis Quasi Experimental.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, meskipun terdapat perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. dapat dilihat bahwa media *card match circle* tidak hanya efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, namun juga efektif digunakan untuk meningkatkan kolaborasi siswa dalam berdiskusi. Hal ini peneliti melakukan penelitian pengaruh media *card match circle* untuk meningkatkan kolaborasi di kelas IV MI Raudlatul Ulum Sungkai Selatan Lampung Utara.

## I. SISTEMATIKA PENELITIAN

1. **BAB I PENDAHULUAN** : Memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.
2. **BAB II LANDASAN TEORI** : Terdiri dari landasan teori berupa hakikat kolaborasi, media pembelajaran, *Card Match Circle*, pengertian IPS MI, materi IPS, kerangka berpikir dan pengujian hipotesis.

3. **BAB III METODE PENELITIAN** : Terdiri dari tempat dan waktu penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas data, uji prasarat analisis dan uji hipotesis.
4. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** : Hasil Uji Coba Instrumen, Hasil Uji Prasyarat Analisis, Hasil Uji Hipotesis, dan Pembahasan.
5. **BAB V PENUTUP** : Simpulan dan Rekomendasi.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

#### **LAMPIRAN**







## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

#### A. LANDASAN TEORI

##### 1. Hakikat Media

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Seperti alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar contohnya buku, film, kaset dan lain-lain.<sup>13</sup>

Namun, penggunaan media dalam pembelajaran tidak mutlak harus digunakan oleh pengajar. Apabila dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media maka pembelajaran pun tidak akan dikatakan gagal, karena yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah siswa dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.<sup>14</sup>

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut azikiwe media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera pengelihatn, pendengaran, peraba, penciuman dan

---

<sup>13</sup> Muhammad Ramli, '*Media Teknologi Pembelajaran*', (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), h. 1.

<sup>14</sup> Nurul Hidayah & Dian Riski, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019). h. 71.

pengecapan saat menyampaikan pelajarannya.<sup>15</sup> Latuheru mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.<sup>16</sup>

Ada beberapa ciri umum yang dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajarann terdapat visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang, material, diveci, teknik dan lingkungan).
- 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>17</sup>

## **b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses

---

<sup>15</sup> Azikiwe U, *Language Teaching And Learning* (Onitsha: Africana-First Pubs, 2007). h.46.

<sup>16</sup>John D Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1988). h. 14.

<sup>17</sup> Ramli. h. 2-3.

pembelajaran. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- 1) Bersifat Fiksatif, yang artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian yang dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan dan kemudian hasilnya dapat disimpan dan dapat ditunjukkan, diamati atau dapat ditampilkan kembali saat diperlukan.
- 2) Bersifat Manipulatif, yang artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan dan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya dan dapat diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.
- 3) Bersifat Distributif, yang artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau dapat menjangkau audien besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi, radio dan surat kabar.<sup>18</sup>

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan

---

<sup>18</sup> Gerlach V S & Ely Donald P, *Teaching And Media; A Systemmatic Approach* (New Yersey: Englewood Cliffs, 1971).

sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi.

Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.<sup>19</sup>

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1) Fungsi Atensi

Merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

---

<sup>19</sup> Kemp J.E & Dayton D.K, *Planning And Producing Instructional Media* (Cambridge: Harper & Row Publishers, 1985). h. 28.

3) 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 yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>20</sup>

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen/widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait. Penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai.

---

<sup>20</sup> Levie W.H & Lentz R, 'Effects Of Text Illustrations: A Review Of Research.', *Educational Communication And Technology: A Journal Of Theory, Research, And Development*, 30.4 (1982), 195–232.

Menurut Sanaky, manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Media pembelajaran akan membuat pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami bahan pengajaran agar lebih mudah di pahami sehingga penggunaan media harus mudah digunakan oleh siswa.
- 3) Adanya media pembelajaram membuat metode pembelajaran lebih bervariasi dan tidak hanya cераamah saja.
- 4) Saat menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru.<sup>21</sup>

Hamalik merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian pembelajar.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan pembelajar.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengartian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan dapat membantu

---

<sup>21</sup> Hujair Sanaky AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013). h. 5.

efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.<sup>22</sup>

Dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses dan hasil belajar lancar dan meningkat. Media pembelajaran mengarahkan perhatian pembelajar sehingga menimbulkan motivasi, interaksi langsung antara pembelajar dan lingkungannya, dan memungkinkan pembelajar untuk belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Selain itu media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu seperti objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan diruang kelas maka dapat diganti dengan gambar, foto dan lainnya. media pembelajaran memberikan pengalaman kepada pembelajar tentang peristiwa di lingkungan mereka melalui karya wisata dan kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

### **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Banyak jenis dan macam-macam media pembelajaran. Beberapa media yang paling mudah dijumpai dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (ohp) dan objek-objek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset, audio, video, vcd, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Seorang guru perlu mengikuti perkembangan teknologi yang berkaitan dengan media pembelajaran. Paling tidak kita dapat mengenalnya agar lebih mudah menyampaikan materi. Jenis media yang akan kita

---

<sup>22</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Alumni, 1980). h. 15.



gunakan, tergantung pada kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Berikut beberapa pengelompokan macam media pembelajaran:

1) Media berbasis manusia

Manusia sebagai sumber belajar dapat juga digunakan sebagai media yang disebut dengan media berbasis manusia. Rancangan pembelajaran yang interaktif merupakan faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia. Kesempatan interaksi semakin terbuka lebar dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar. Tidak hanya menarik, pembelajaran interaktif yang terstruktur juga akan memberikan kesempatan siswa untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif.

2) Media gambar buram (tidak transparan)

Gambar buram adalah gambar dua dimensi yang menyajikan orang, tempat atau sesuatu. Gambar dapat digunakan secara individual oleh siswa, ditempelkan pada papan buletin atau papan tempel. Gambar buram dapat dilukis/digambar, dicetak atau difoto dengan berbagai warna dan ukuran. Gambar dapat diperbanyak dalam bentuk pamflet atau sebagai pelengkap di dalam buku. Cara ini lebih efisien karena pada saat yang sama semua siswa dapat melihat pada gambar.

3) Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan lebih dikenal dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong. Perencanaan pembelajaran berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks menjadi interaktif. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks

adalah warna, huruf dan kotak. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sebisa mungkin dihindari karena dapat membuat kata menjadi sulit di baca.<sup>23</sup>

#### 4) Media visual

Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut zaman dkk, media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui pengelihatian pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual).<sup>24</sup>

#### 5) Media audio visual

Menurut zaman dkk, media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Zaman mengatakan bahwa penggunaan media audio visual ini dapat menyajikan isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media dalam batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru

Beberapa jenis media audio visual diantaranya adalah televisi, VTR (Video Tape Recorder), VCD (Video Compact Disc), DVD (Digital Versatile Disc) dan film. Media pembelajaran ini memiliki lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang,

---

<sup>23</sup> Nurul Hidayah & Dian Riski. h. 75-77.

<sup>24</sup> Guslinda & Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Cv. Jakad Publishing, 2018). h. 14-16.

sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.<sup>25</sup>

Media pembelajaran merupakan pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

## 2. IPS SD

### a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan satu nama mata pelajaran yang diberikan kepada jenjang pendidikan dasar dan menengah. mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta dua mata pelajaran ilmu sosial lainnya.<sup>26</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan.<sup>27</sup>

EB. Wasley dalam buku Abdul Karim menyebutkan bahwa IPS merupakan penyedehadaan dari ilmu-ilmu sosial yang sudah diseleksi dan diadaptasi atau disesuaikan untuk diterapkan di sekolah-sekolah.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Ramli, h. 76.

<sup>26</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016). h. 7.

<sup>27</sup> Eka Susanti & Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, (Medan: Widya Puspita, 2018), h. 1.

<sup>28</sup> Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Pati, 2015). h. 3.

## b. Tujuan IPS

IPS bertujuan untuk membantu manusia mengeneralisasikan kemampuan yang mereka miliki untuk membuat suatu keputusan yang masuk akal dalam berkehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda-beda. IPS mempunyai peran yang sangat penting bagi siswa karena ips membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki, sikap dan keterampilan supaya dapat berperan aktif dalam hidup bermasyarakat dan menjadi warga yang baik.<sup>29</sup>

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan disekolah dasar yang didalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk daat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab serta warga yang cinta damai.

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses belajar mengajar. secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- 1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- 2) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat

---

<sup>29</sup> Candra Dewi & Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Sekolah Dasar* (Jawa Timur: Unipma Press, 2019). h. 4-5.

dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.

- 4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>30</sup>

### c. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial peserta didik untuk dapat menelaah masalah sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat Indonesia.<sup>31</sup>

## 3. Card Match Circle

### a. Pengertian media *Card Match Circle*

Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar

<sup>30</sup> Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS* (Bandung: Alfabeta, 2013). h. 52-53.

<sup>31</sup> Fifi Nofiaturrmah, 'Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Mi Yang Menyenangkan', *Elementary*, 3.2 (2015), 218–235.

kecilnya yang dihadapi.<sup>32</sup> Alat peraga yang terbuat dari kertas yang berisikan gambar-gambar yang menarik untuk anak. gambar atau foto merupakan salah satu media grafis yang umum digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>33</sup> Kartu merupakan media pembelajaran karena di dalam kartu terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa yaitu berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung dari kreativitas guru dalam menuangkan materi pembelajaran ke dalam kartu. Kartu adalah media yang berisi gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, media kartu juga disesuaikan dengan kebutuhan dasar mereka.<sup>34</sup>

Menurut Mugiyanto media kartu berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami sebuah konsep, sehingga kemampuan meningkat, pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih efektif. Kelebihan kartu bergambar yaitu bahan yang murah dan mudah diperoleh, peserta didik juga dapat langsung menggunakannya, menarik perhatian peserta didik, dan model pembelajaran lebih bervariasi. Media ini juga memiliki kekurangan yaitu sulit untuk menampilkan gambar atau objek dalam ukuran yang terlalu besar, ukurannya terlalu kecil untuk ditampilkan secara klasikal dan membutuhkan waktu yang cukup lama.<sup>35</sup>

Menurut Rohani manfaat media kartu gambar dalam proses intruksional adalah “penyampaian dan

---

<sup>32</sup> Isnaeni Pangestika, dkk, ‘Efektifitas Metode Permainan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn Di Thailand’, *Journal Of Nonformal Education And Community Empowerment*, 1.1 (2017), 10–17.

<sup>33</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008). h. 214.

<sup>34</sup> Sumardjan, *Media Kartu Sekolah Dasar* (Semarang: Formaci, 2017). h. 68.

<sup>35</sup> Ary Anggarawati, Rini Kristiantari, And Agung Sri Asri, ‘Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA SD’, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.1 (2014), 1–10.

penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”.<sup>36</sup> Media kartu diharapkan dapat mencairkan suasana pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik menyimak materi dan diharapkan peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

Menurut susanto, variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, tahapan berpikirnya masih pada tahap konkret.<sup>37</sup>

Gambar merupakan media yang paling penting dalam memperjelas pemahaman pada peserta didik. Karena dengan menggunakan gambar, peserta didik akan lebih memperhatikan hal yang berkaitan dengan pelajaran yang belum pernah ia lihat sebelumnya. Dalam mencapai tujuan pembelajaran kartu gambar dapat membantu guru, karena kartu gambar termasuk media yang mudah dan murah untuk mempertinggi nilai pembelajaran, karena gambar pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, jelas dan tidak mudah dilupakan.<sup>38</sup>

*Card Match Circle* merupakan sebuah media pembelajaran yang dimainkan dengan mengkombinasikan beberapa komponen seperti spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan jawaban yang di desain dengan

---

<sup>36</sup> Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997). h. 76.

<sup>37</sup> Nining Meida, E Kosmajadi Sigit Vebrianto Susilo, ‘Peran Media Pembelajaran Card Match Circle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS’, *Seminar Nasional Pendidikan, Fkip Unma*. Agustus 2021.

<sup>38</sup> Sumantri M & Permana J, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Depdiknas, 1999). h. 12.

memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar.<sup>39</sup> Kelebihan seperti pemilihan warna serta modifikasi teknik permainan yang menarik dengan desain sesuai dengan tahap perkembangan siswa sehingga siswa termotivasi untuk berkolaborasi dan belajar, maka dituangkan dalam permainan. Media tidak hanya menyajikan jawaban teoritis dan gambar saja, melainkan menyediakan karu tantangan untuk didemonstrasikan oleh siswa yang berkaitan dengan materi karakteristik sumber daya alam dataran tinggi dataran rendah dan pantai.

Media *Card Match Circle* didesain berdasarkan visual. Sudjana & Rivai menyimpulkan bahwa prinsip visual yang akan membuat media menjadi lebih efektif dalam menyampaikan pesan serta informasi berdasarkan tujuan yang telah ditentukan yaitu:

#### 1. Kesederhanaan

Kesederhanaan yang mengarah pada elemen yang terdapat dalam sebuah visual mengandung kejelasan sebagai bentuk makna. Jumlah elemen yang tidak terlalu banyak akan membantu peserta didik dalam menangkap serta memahami informasi yang ada didalamnya. Gaya huruf dan ukuran yang digunakan sederhana sehingga mudah dibaca. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti. Peneliti menggunakan acuan kejelasan pada gambar, bentuk huruf yang mudah dibaca serta ukuran huruf yang digunakan.

#### 2. Kesatuan

Keterpaduan mengarah pada kombinasi antara unsur-unsur visual yang saling berhubungan untuk melakukan fungsi bersama. Setiap unsur saling berkaitan dan menyatu menjadi satu kesatuan sehingga gambar yang digunakan adalah

---

<sup>39</sup> Nining Meida, dkk.



sebuah bentuk menyeluruh yang akan membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

### 3. Penekanan

Penekanan yang dimaksud berupa ukuran, keterkaitan, prespektif, warna dan lainnya. Peneliti menggunakan ruang penekanan yang berupa keawetan serta keamanan dalam media.

### 4. Keseimbangan

Unsur ini menuntut pendidik menentukan tujuan dimana indra penglihatan siswa harus mengikuti media yang ditampilkan. Sehingga siswa dapat memahami adanya hubungan gambar yang jelas antara satu dengan lainnya agar dapat terlihat dengan jelas komponen satu dengan yang lainnya. Dengan begitu maka antara banyaknya media dan pengguna harus seimbang.

### 5. Bentuk

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

### 6. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

### 7. Warna

Warna dibuat agar memberikan kesan sekat serta tekanan yang membuat kepedulian, meningkatkan rasa nyata dan menumbuhkan respon dengan baik. Pada dasarnya warna yang digemari siswa adalah warna-warna cerah dan memberikan kesan harmonis. Peneliti memilih warna cerah yang membuat siswa tidak bosan

karena pada dasarnya warna cerah membangkitkan semangat.

#### 8. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.<sup>40</sup>

*Media Card Match Circle* memiliki ukuran yang akan memudahkan siswa dalam bermain secara berkelompok. Media diharapkan akan memudahkan siswa mengingat dan memahami jawaban yang telah disediakan. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut maka siswa dapat menyimpan kartu jawaban sebagai score yang dapat dikumpulkan untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Hal ini akan memotivasi untuk semakin aktif dalam pembelajaran.

#### 1. Spin

Spin adalah salah satu alat untuk menentukan langkah pemain yang dilakukan di karpet lingkaran dibantu dengan instruksi yang dibuat di setiap segmen spin. spin terdiri dari 16 segmen yang terdiri dari intruksi yang berbeda. Spin dirancang dengan warna yang berbeda pada setiap segmen yang diharapkan dapat membuat siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut. Selain itu terdapat penyangga spin yang memudahkan untuk penggunaan media. Dalam menentukan banyaknya langkah pemain nantinya pada spin terdapat jarum petunjuk sebagai petunjuk. lingkaran pada spin dilapisi sticker yang didesain dengan menyesuaikan level berpikir siswa dan menggunakan coreldraw X7 untuk menjadikan tampilan lebih indah dan rapi. Spin terbuat dari

---

<sup>40</sup> Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011). h. 20-25.

kayu yang berdiameter 30cm. dan penyangga juga dibuat dengan kayu agar lebih kuat dan mudah disimpan.



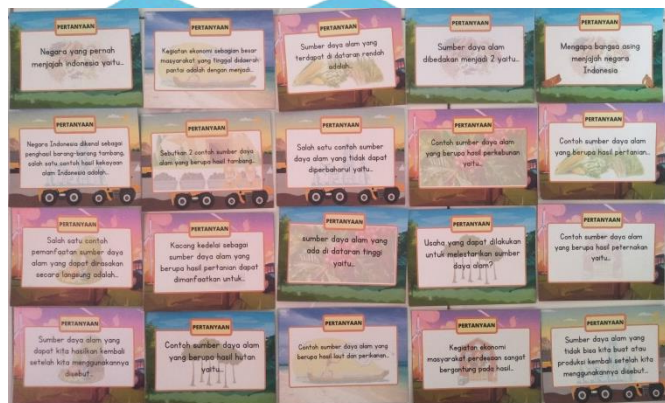
## 2. Karpets Circle

Karpets circle adalah tikar seperti MMT berbentuk persegi bergambar lingkaran terbagi menjadi sejumlah 20 kotak langkah dengan background warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Karpets circle ini penggunaannya ditentukan spin dalam menentukan banyak langkah jadi berhentinya spin merupakan intruksi yang mempengaruhi langkah siswa pada karpets circle. Karpets ini dicetak seperti MMT yang berukuran 1m x 1m karena tidak setiap kelas memiliki ruang yang luas. Untuk keefektifan maka dibuat 1.2m x 1.2m agar efisien.



### 3. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dicetak dengan kertas ivory 210 yang telah didesain dengan background yang sesuai dengan tema sumber daya alam. Kartu pertanyaan dibuat seragam sebanyak 20 buah. Kartu pertanyaan berbentuk segi empat dengan ukuran 8 cm x 10 cm sehingga lebih praktis dalam penyimpanan dan penggunaan.



#### 4. Kartu Jawaban

Kartu jawaban yakni kartu yang berisi gambar dan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat sebanyak 20 jawaban. Kartu itu harus dipilih oleh siswa untuk menjadi jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Kartu jawaban disajikan seperti kartu pertanyaan dengan background gambar tentang sumber daya alam dan tulisan jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Kartu didesain dengan ukuran 8cm x 10cm agar praktis dalam penyimpanan maupun saat dibawa.



#### 5. Kartu Tantangan

Kartu tantangan adalah tulisan berupa tantangan yang diterina ketika jarum spin menunjuk di ruas yang mengintruksikan “tantangan”, dengan begitu siswa harus menyelesaikan tantangan yang didapatkan. Apabila mendapat tantangan ini maka siswa berkesempatan besar untuk mendapatkan skor lebih banyak. Satu kali tantangan bisa terselesaikan maka siswa akan menambah poin 15. Kartu tantangan memiliki poin yang lebih besar dari jawaban yang hanya 10 poin.



## b. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Card Match Circle*

Langkah-langkah penggunaan media *Card Match Circle* yaitu:

- 1) Media *card match circle* dimainkan minimal 2 kelompok dan masing-masing kelompok menunjuk 1 perwakilan sebagai pion.
- 2) Pion bergantian memilih kelompok mana yang akan bermain dahulu dan pergantian pion dilakukan setelah pion berhasil menjawab pertanyaan atau tantangan.
- 3) Kelompok yang akan bermain memutar spin untuk menentukan langkah dalam karpet circle kemudian pion melangkah sesuai dengan spin yang sudah di putar.
- 4) Pion yang sudah melangkah dan berada dalam kotak harus membuka pertanyaan dalam karpet circle.
- 5) Setiap kelompok harus memilih kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan akan mendapat 10 poin dan diberikan waktu maksimal 2 menit untuk berdiskusi.

- 6) Setiap kelompok yang mendapatkan kartu tantangan diberikan waktu 4 menit untuk memerankan intruksi. Apabila memerankan dengan baik maka akan mendapat score 15 poin.
- 7) Jika satu kelompok sudah selesai menjawab atau melakukan intruksi sesuai kartu maka akan dilanjutkan dengan urutan selanjtnya hingga urutan terakhir maka dimulai kembali dari urutan awal.
- 8) Setiap pemain akan dianggap selesai apabila sudah mencapai finish dan semua kartu jawaban dan tantangan terambil oleh pemain.
- 9) Pemenang dapat ditentukan dari kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang lebih banyak.
- 10) Jika terdapat kelompok yang tidak mematuhi aturan maka score akan dikurangi sebanyak 15 poin.

**c. Keunggulan Media *Card Match Circle***

Media *card match circle* memiliki keunggulan-keunggulan. Berikut keunggulan media *card match circle*:

- 1) *Card match circle* merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran ips yang dibuat peneliti dengan memperhatikan bentuk, isi dan desain yang belum ada pada pengembangan media pembelajaran ips sebelumnya.
- 2) Media ini dirancang agar dapat dimainkan siswa sehingga pembelajaran melibatkan siswa aktif.
- 3) Komponen dalam media ini sangat mudah didapatkan.
- 4) Media ini dapat dimainkan oleh beberapa kelompok.
- 5) Media ini menggunakan gambar dan kalimat yang mudah dipahami siswa dalam menyajikan materi sumber daya alam.
- 6) Media ini menyediakan tantangan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mempraktikkan secara langsung materi sumber daya alam sehingga siswa menjadi aktif.

- 7) Media ini didesain dengan memodifikasi teknis permainan melalui instruksi yang berbeda pada spin sehingga membuat siswa lebih tertarik.
- 8) Media ini memiliki bentuk dengan dominan lingkaran yang akan membuat siswa lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran yang bermakna.

#### 4. Hakikat Kolaborasi

##### a. Pengertian Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi adalah sebuah proses dalam belajar yang dilakukan secara bersama-sama untuk mengimbangi perbedaan pandangan, pengetahuan, berperan dalam diskusi dengan memberikan saran, mendengarkan dan mendukung satu sama lain.<sup>41</sup> Keterampilan kolaborasi (*collaboration*) adalah bentuk kerjasama yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara berkelompok.<sup>42</sup> Keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran maksudnya adalah dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus mampu menciptakan suatu kondisi dimana seluruh siswa mampu melaksanakan belajar secara bersama-sama dalam memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.<sup>43</sup> Kolaborasi merupakan jenis interaksi sosial dan proses belajar yang spesifik dimana anggota kelompok dapat secara aktif dan konstruktif

---

<sup>41</sup> Laura Greenstein, *Assesing 21st Century Skills: A Guide To Evaluating Mastery And Authentic Learning* (California: Corwin, 2012). h. 106.

<sup>42</sup> Fitriyanti And Others, 'Implementasi Metode Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Statistika Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C (Critical And Problem Solving Skills, Collaboration Skills, Communication Skills, And Creativity And Innovation Skills) Pada Siswa Kelas XI', *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2.1 (2021), 249–59.

<sup>43</sup> Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah, *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar* (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022). h. 108.



dalam menyelesaikan permasalahan.<sup>44</sup> Keterampilan kolaborasi tercipta saat siswa yang satu dengan yang lainnya saling melakukan tukar pikiran dan perasaan antara pada tingkatan yang sama.<sup>45</sup>

Kolaborasi diartikan sebagai keterlibatan yang saling menguntungkan dari beberapa pihak dalam rangka memecahkan masalah atau mencapai tujuan bersama melalui kolaborasi lebih dari 1 orang. Oecd mendefinisikan kemampuan kolaborasi sebagai kemampuan seseorang untuk terlibat secara efektif didalam suatu proses bekerja bersama untuk mencoba menyelesaikan suatu masalah tertentu. Mereka berbagi pemahaman, keterampilan, pengalaman dan upaya yang diperlukan untuk memperoleh penyelesaian. Keterampilan berkolaborasi mendorong semua anggota bergerak secara serempak, bahu-membahu untuk mencapai tujuan bersama secara berkelompok. Keterampilan kolaborasi mencakup keterampilan berinisiasi dan memberikan dukungan, membantu anggota yang mengalami kesulitan, mengambil alih tugas yang diperlukan. Keterampilan kolaborasi yang baik memberikan peluang terselesaikannya suatu pekerjaan bersama dengan baik. Dengan berkolaborasi, sangat dimungkinkan munculnya inspirasi yang mungkin tidak pernah terpikirkan bila dikerjakan secara individual. Sesuai dengan pepatah yang mengatakan bahwa *two heads is better than one head*. Di dalam suatu kelompok kerja, memang harus ada anggota yang memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tanpa inisiatif, kegiatan kelompok akan mati dan tidak ada dinamika. Oleh karena itu, salah satu

---

<sup>44</sup> Sitti Saenab, dkk, 'Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA', *Biosel: Biology Science and Education*, 8.1 (2019), 29. h. 30.

<sup>45</sup> Lelasari Maharani, Setyosari Punaji, and Ulfa Saida, 'Pemanfaatan Social Learning Network Dalam Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa', *Prosiding TEP & PDs*, 2017, 167-72. h. 170.

keterampilan penting dalam berkolaborasi adalah keterampilan berinisiasi, lepas dari apakah inisiatif itu akan sepenuhnya diikuti atau hanya sebagian saja.<sup>46</sup>

NRC menguraikan beberapa justifikasi untuk status kolaborasi sebagai keterampilan utama abad ke-21. Pertama, ada penekanan yang tumbuh pada pembelajaran berbasis proyek dan penyelidikan. hal ini dimotivasi oleh penelitian yang menunjukkan bahwa kolaborasi memiliki efek yang berpengaruh pada pembelajaran siswa dan retensi pengetahuan.<sup>47</sup> Kolaborasi memiliki keunggulan yang berbeda dibandingkan penyelesaian masalah individu karena memungkinkan untuk: pembagian kerja yang efektif, penggabungan informasi dari berbagai sumber pengetahuan, perspektif dan pengalaman dan peningkatan kreativitas dan kualitas solusi yang dirangsang oleh ide-ide anggota kelompok lain/organisasi untuk kerjasama. Kolaborasi juga dapat meningkatkan kompetensi sosial siswa (misalnya keterampilan penyelesaian konflik dan kebiasaan perilaku untuk saling membantu) dan konsep diri akademik. Kedua, ada peningkatan kebutuhan bagi siswa untuk dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah mereka dalam pengaturan sosial.<sup>48</sup> Organisasi, dihadapkan dengan kebutuhan untuk berinovasi, menggunakan kolaborasi untuk menggabungkan potensi dan keahlian mereka.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Achmad Noor Fatirul & Abdur Rahman As'ari, *Wiser Habits Dalam Pembelajaran (Meningkatkan Kemampuan 4Cs)* (Tanggerang Selatan: Pascal Books, 2022), h. 71-72.

<sup>47</sup> Randy Fall, Noreen Webb & Naomi Chudowsky, 'Group Discussion And Large-Scale Language Arts Assessment : Effects On Students' Comprehension CSE Technical Report 445 ', 6511.310 (1997).

<sup>48</sup> Janner Simarmata, Dkk, *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020). h. 51-52.

<sup>49</sup> De Luca And Others, 'Collaboration Ontology : Applying Collaboration Knowledge To A Generic Group Support System Collaboration Ontology : Applying Collaboration Knowledge To A Generic Group Support System', 2010. h. 1.

Kolaborasi adalah kerjasama dengan melakukan pertukaran informasi, mengembangkan berbagai pilihan kegiatan dan pekerjaan bersama, melakukan sharing sumber daya, meningkatkan kapasitas dari masing-masing organisasi untuk mencapai tujuan bersama dan dikembangkan melalui jejaring kerja. Kolaborasi merupakan kemampuan bekerjasama dalam kelompok dan bertanggung jawab atas tugas yang diperoleh, menghargai gagasan/ide yang disampaikan orang lain baik lisan maupun tertulis.<sup>50</sup> Kolaborasi merupakan keterampilan dalam mengembangkan kecerdasan kolektif yang meliputi kegiatan membantu, menyarankan, menerima dan bernegosiasi melalui interaksi dengan orang lain yang dimediasi oleh teknologi.<sup>51</sup> Kolaborasi dapat pula didefinisikan sebagai kemampuan untuk bekerjasama secara fleksibel, efektif dan adil bersama orang lain dalam menyelesaikan tugas kolektif.<sup>52</sup>

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu ciri yang ditekankan dalam pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran sebelumnya yang lebih terpusat pada guru ataupun siswa, saat ini bergeser menjadi pembelajaran kolaborasi antara guru-siswa maupun siswa-siswa. Dalam pembelajaran kolaborasi, siswa dilatih untuk terbiasa melakukan kerjasama dengan orang lain secara kolektif disamping juga untuk melatih kepemimpinan mereka. Melalui bentuk pembelajaran kolaborasi, siswa dapat berdiskusi dalam menyampaikan ide-ide pada teman-temannya, bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi dan berpartisipasi dengan tingkat berpikir tinggi seperti mengelolah mengorganisasi, menganalisis kritis, menyelesaikan masalah dan menciptakan

---

<sup>50</sup> Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021). h. 65.

<sup>51</sup> Barrington Brown, 'Twenty First Century Skills : A Bermuda College Perspective', 1.June (2015), 58–64. h. 61

<sup>52</sup> Partnership For 21 St Century Skills, 'Partnership For 21St Century Skills-Core Content Integration', 2015, 1–70 .

pembelajaran serta pemahaman baru yang lebih mendalam.<sup>53</sup> Dielaskan pula oleh Zubaidah dalam buku Darmadi, beberapa keterampilan kolaborasi diantaranya: (1) memberi dan menerima umpan balik dari rekan-rekan atau anggota tim lainnya untuk melakukan tugas yang sama; (2) berbagai peran dan ide-ide yang baik dengan orang lain; (3) mengakui keterampilan, pengalaman, kreativitas dan kontribusi orang lain; (4) mendengarkan dan mengakui perasaan, kekhawatiran, pendapat dan gagasan orang lain; (5) berkembang pada ide-ide seorang rekan atau anggota tim; (6) menyatakan pendapat pribadi dan bidang pertentangan dengan bijaksana; (7) mendengarkan orang lain dengan sabar dalam situasi konflik; (8) mendefinisikan masalah dengan cara yang tidak mengancam; (9) mendukung keputusan kelompok.<sup>54</sup>

Dalam kolaborasi juga terdapat suatu proses saling bekerjasama, berkoordinasi, mempunyai unsur ketergantungan positif dalam kelompok yang mengarah pada tujuan bersama. Dengan menerapkan keterampilan ini pada saat proses pembelajaran dapat mengimbangi perbedaan pandangan, pengetahuan dan memberikan saran saat berdiskusi. Selain itu, kolaborasi juga menjadi landasan interaksi dan gaya hidup siswa dimana setiap siswa bertanggung jawab atas tindakannya yang mencakup kemampuan belajar dan menghargai serta memberi dukungan terhadap kelompoknya.<sup>55</sup>

Kolaborasi atau kerjasama merupakan bagian dari kehidupan dan sangat penting bagi setiap manusia, karena dengan berkolaborasi kita dapat membuat penyelesaian dan menghasilkan beberapa ide secara bersama-sama. Seperti yang terdapat pada surat Al-Kahf.

---

<sup>53</sup> Siti Zubaidah, 'Mengenal 4c: Learning And Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', 2015.

<sup>54</sup> Darmadi, Dkk, *Inovasi Pembelajaran Matematika Abad 21* (Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2021). h. 30-31.

<sup>55</sup> Lelasari Maharani, dkk. h. 25.

قَالَ مَا مَكَّنِّي فِيهِ رَبِّي خَيْرٌ فَأَعِينُونِي بِقُوَّةٍ أَجْعَلْ

بَيْنَكُمْ وَبَيْنَهُمْ رَدْمًا

Artinya: *Dia (Zulkarnain) berkata, “apa yang telah dianugerahkan Tuhan kepadaku lebih baik (daripada imbalanmu), maka bantulah aku dengan kekuatan, agar aku dapat membuatkan dinding penghalang antara kamu dan mereka”.* (QS. Al-Kahf: 95).

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi adalah proses interaksi sosial siswa yang satu dengan siswa yang lain dengan aktivitas saling bertukar pikiran dan perasaan, saling bekerjasama dan berinteraksi guna menyelesaikan permasalahan. Setiap siswa juga harus bertanggung jawab atas peran dan tindakannya. Selain itu, setiap anggota kelompok harus saling menghargai serta memberikan dukungan guna tercapainya tujuan bersama. Pembelajaran dengan kolaborasi didasarkan pada ide sinergi yang saling melengkapi. Siswa diharuskan untuk saling belajar satu sama lain sehingga pemikiran mereka menjadi lebih luas. Dengan begitu keterampilan kolaborasi dapat mengimbangi perbedaan pandangan, pengetahuan dan memberikan saran antar siswa saat berdiskusi.

Indikator yang menunjukkan keterampilan kolaborasi yaitu:

1. Bekerja secara produktif dengan orang lain.
2. Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif.
3. Seimbang dalam mendengar dan berbicara, menjadi yang utama dan menjadi pengikut dalam kelompok.
4. Menunjukkan fleksibilitas dan berkompromi.
5. Bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang.

6. Menghormati ide-ide orang lain.
7. Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif.
8. Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok.
9. Mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.
10. Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok.
11. Mengakui dan menggunakan kekuatan anggota kelompok.
12. Mencocokkan tugas dan pekerjaan berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu anggota kelompok.
13. Bekerjasama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru.
14. Bertanggung jawab bersama untuk menyelesaikan pekerjaan.
15. Memprioritaskan kebutuhan dan tujuan, baik individu maupun kelompok.
16. Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu.
17. Mengidentifikasi area kesepakatan dan ketidaksepakatan.
18. Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat dan perbedaan pendapat.
19. Mengontrol emosi sendiri.
20. Berkontribusi dalam kelompok untuk resolusi konflik.<sup>56</sup>

Menurut Hari Srinivas terdapat 5 indikator dalam pembelajaran kolaboratif yaitu saling ketergantungan positif yaitu:

---

<sup>56</sup> Greenstein. h. 28.

1. Setiap anggota kelompok saling terikat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan.
2. Tanggung jawab individu, yaitu semua siswa dalam kelompok memegang tanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang menjadi bagiannya sendiri dan menguasai semua materi yang harus dipelajari.
3. Interaksi melalui tatap muka, yaitu meskipun setiap anggota kelompok mengerjakan tugas bagiannya secara perorangan, namun sebagian tugas harus dikerjakan secara interaktif dengan anggota yang lain dengan memberikan penalaran, masukan dan kesimpulan terkait dengan materi yang dipelajari serta yang lebih penting mereka dapat saling mengajari dan mendukung.
4. Penerapan keterampilan kolaborasi yaitu siswa didorong dan dibantu untuk mengembangkan rasa kepercayaan, kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi dan keterampilan dalam mengelola konflik.
5. Proses kelompok, yaitu anggota kelompok menentukan tujuan kelompok, menilai secara berkala apa yang telah mereka kerjakan sebagai satu kelompok dan mengidentifikasi perubahan yang harus dilakukan agar dalam melaksanakan tugas selanjutnya lebih efektif.<sup>57</sup>

Triling dan Fadel mengungkapkan bahwa indikator keterampilan kolaborasi adalah berikut:

1. Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dan menghormati perbedaan kelompok.
2. Berlatih untuk memiliki fleksibilitas dan kemauan berkompromi yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.
3. Berasumsi bahwa tugas kolaboratif merupakan tanggung jawab bersama dan menghargai

---

<sup>57</sup> Hari Srinivas, *What Is Collaborative Learning*, 2012. h. 1.

kontribusi individu oleh setiap anggota kelompok.<sup>58</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai indikator keterampilan kolaborasi, peneliti memilih beberapa indikator dari triling dan fadel yang cocok dengan lingkungan penelitian dan indikator yang dapat dikembangkan menjadi lebih spesifik. Setelah menentukan indikator yang akan digunakan, peneliti kemudian mengembangkan indikator tersebut menjadi 13 sub indikator.

## 5. Materi IPS

### SUMBER DAYA ALAM KITA

#### A. Sumber Daya Alam

Selama kurang lebih tiga setengah abad, bangsa indonesia dijajah oleh belanda. Ada beberapa negara lain yang juga telah menjajah negara kita yakni portugis, inggris dan jepang. Bangsa asing menjajah negara indonesia karena negara kita memiliki sumber daya alam yang melimpah dan beragam.

Negara indonesia memang merupakan salah satu negara yang memiliki sumber daya alam yang sangat banyak. Memiliki hutan yang luas, area pertanian dan perkebunan yang luas, wilayah perairan yang luas dan bahan galian yang bermacam-macam.

#### 1. Jenis-jenis sumber daya alam

Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam ini tidak akan habis jika kita dapat

---

<sup>58</sup> Bernie Trilling & Charles Fadel, *21st Century Skills* (San Fransisco: Jossey-Bass, 2009). h. 55.



mengelolanya dengan baik. Hasil pertanian, perkebunan, peternakan dan perikanan merupakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang tidak bisa kita buat atau produksi kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui memiliki jumlah sangat terbatas. Minyak bumi, gas alam dan barang tambang lainnya merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Minyak bumi untuk bahan bakar yang telah digunakan tidak bisa diolah kembali untuk dipakai lagi.

Dibawah ini terdapat tabel penggolongan jenis kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui menurut Van Bemmelem, seorang geolog asal Belanda. Menurutnya, kekayaan alam yang tidak dapat diperbaiki dapat digolongkan menjadi bahan tambang organik, logam dan industri.

<b>Bahan Tambang Organik</b>	<b>Bahan Tambang Logam</b>	<b>Bahan Tambang Industri</b>
Aspal	Emas	Berlian
Batubara	Perak	Belerang
Minyak bumi	Mangan	Fosfat
Gas bumi	Nikel	Gamping
	Pasir besi	Asbes
	Platina	Gips
	Timbal	Grafit
	Wolfram	Batu kapur
		Yodium

## 2. Persebaran sumber daya alam

Sumber daya alam yang kita miliki tersebar diseluruh pelosok tanah air. Persebaran sumber daya alam tersebut tidak merata. Jumlah maupun jenisnya tidak tersebar secara merata di

setiap wilayah atau daerah. Ada daerah yang subur dan ada daerah yang tandus. Ada daerah yang memiliki banyak kekayaan alam yang berlimpah ruah, ada daerah yang memiliki kekayaan alamnya hanya sedikit. (gambar hasil bumi dan laut indonesia)

Negara kita dikenal sebagai penghasil barang-barang tambang. Minyak bumi, gas alam, tembaga dan emas merupakan sebagian dari hasil kekayaan alam kita. Setelah diolah, barang-barang tabang tersebut dimanfaatkan untuk membiayai pembangunan. Namun hasil tambang tidak merata persebarannya. Ada daerah yang mempunyai hasil tambang yang banyak ada juga daerah yang mempunyai sedikit hasil tambangnya. (gambar hasil tambang indonesia)

## **B. Manfaat Sumber Daya Alam**

### **1. Pemanfaatan sumber daya alam**

Kekayaan alam yang kita miliki, baik yang dapat diperbarui maupun yang tidak dapat diperbarui sangat bermanfaat bagi kelangsungan hidup masyarakat indonesia. Manfaat kekayaan alam bagi masyarakat dapat dirasakan langsung dan ada yang tidak langsung. Langsung berarti kekayaan alam yang kita miliki itu dapat dimanfaatkan oleh tiap-tiap anggota masyarakat secara langsung. Misalnya hasil pertanian dan hasil perkebunan yang dapat langsung dikonsumsi oleh masyarakat. Tidak langsung artinya hasil dari kekayaan alam tersebut harus diolah dulu agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat. Sumber daya alam yang kita miliki menghasilkan kekayaan alam berupa hasil pertanian, hasil perkebunan, hasil perikanan, hasil hutan dan hasil tambang. Sumber daya alam tersebut akan

bermanfaat apabila kita dapat mengolahnya dengan baik.

a. Hasil pertanian

Padi bermanfaat sebagai makanan pokok. Jagung bermanfaat sebagai makanan pokok dan makanan ternak. Kacang kedelai bermanfaat sebagai bahan baku tahu, tempe, kecap dan susu.

b. Hasil perkebunan

Kelapa sawit bermanfaat sebagai bahan baku minyak goreng dan margarin. Karet bermanfaat sebagai bahan baku ban. Tebu bermanfaat sebagai bahan baku gula pasir. Kina sebagai obat malaria. Rosela sebagai bahan karung goni.

c. Hasil peternakan

Daging sapi, kambing, daging ayam dan telur ayam bermanfaat sebagai sumber protein hewani. Ulat sutera bermanfaat sebagai bahan baku kain sutera. Lebah bermanfaat madunya untuk kesehatan.

d. Hasil laut dan perikanan

Ikan bermanfaat sebagai sumber protein hewani. Rumput laut bermanfaat sebagai obat dan bahan makanan. Terumbu karang bermanfaat sebagai tempat rekreasi bawah laut.

e. Hasil hutan

Kayu bermanfaat sebagai bahan bangunan. Rotan bermanfaat sebagai bahan baku mebel. Madu bermanfaat sebagai obat-obatan.

f. Hasil tambang

Minyak bumi bermanfaat sebagai bahan bakar kendaraan, bahan bakar kompor. Gas alam bermanfaat sebagai bahan baku kompor gas. Belerang bermanfaat sebagai campuran obat. Grafit bermanfaat sebagai bahan baku pensil. Marmer bermanfaat sebagai bahan bangunan.

## 2. Menjaga kelestarian sumber daya alam

Sumber daya alam yang kita miliki, baik yang dapat diperbarui maupun yang tidak dapat diperbarui, jika digunakan secara terus menerus tentu akan habis. Pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan secara hati-hati dan bijaksana. Sumber daya alam yang kita miliki harus dilestarikan. Kita tidak boleh memanfaatkan sumber daya alam secara sembarangan. Jika sumber daya alam yang kita miliki habis atau rusak, kita akan terancam bencana. Melestarikan lingkungan merupakan hal yang wajib dilakukan. Lingkungan yang rusak dapat mengancam kehidupan masyarakat. Misalnya, jika ikan sudah tercemar, orang yang memakan ikan tersebut dapat sakit.

Agar sumber daya alam yang kita miliki tetap lestari kita harus melakukan pelestarian sumber daya alam. Usaha-usaha pelestarian kekayaan alam dapat dilakukan dengan cara berikut :

- a. Penghematan pemakaian bahan bakar dan listrik.
- b. Penggunaan energi pengganti, misalnya energi matahari, energi air dan lain-lain.
- c. Penanaman kembali hutan-hutan yang gundul atau melakukan reboisasi.
- d. Melakukan pembibitan tanaman jenis unggul.
- e. Melakukan daur ulang barang-barang bekas.
- f. Tidak membuang limbah atau sampah ke wilayah perairan, baik sungai, danau maupun laut.
- g. Tidak menebang hutan secara sembarangan. Kita harus melakukan sistem tebang pilih. Artinya pada saat

menebang pohon kita harus memilih ukuran pohon yang sesuai dan mengganti dengan tanaman baru.

- h. Tidak menangkap ikan menggunakan bahan peledak, racun, bahan kimia dan pukat harimau.

### **C. Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Kegiatan Ekonomi**

Sumber daya alam yang kita miliki harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Sumber daya alam yang ada sangat erat hubungannya dengan kegiatan ekonomi masyarakat. Setiap kegiatan ekonomi masyarakat harus dapat memanfaatkan sumber daya alam yang kita miliki. Agar pemahamanmu lebih jelas tentang hubungan antara sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi, berikut akan dibahas secara rinci mengenai “bentuk-bentuk kegiatan ekonomi”.

#### **1. Bentuk-bentuk kegiatan ekonomi**

Sumber daya alam yang kita miliki harus dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat. Sumber daya alam memiliki nilai ekonomi setelah kita mengolahnya. Untuk itu, masyarakat harus mengolahnya dengan baik agar bisa mendapat manfaat dari sumber daya alam yang ada tersebut.

Kegiatan ekonomi masyarakat sangat tergantung kepada sumber daya alam yang dimiliki di daerahnya. Sebagai contoh, masyarakat perdesaan akan memanfaatkan tanahnya untuk ditanami berbagai tanaman pertanian maupun perkebunan. Padi, jagung, palawija, buah-buahan dan sayuran merupakan hasil kegiatan ekonomi masyarakat perdesaan. Begitu juga dengan masyarakat di daerah pesisir pantai. Sebagian besar

kegiatan ekonomi mereka mengandalkan hasil perikanan laut.

a. Pertanian

Negara kita terkenal sebagai negara agraris. Negara agraris adalah negara yang sebagian besar mata pencaharian penduduknya adalah dari bidang pertanian. Kegiatan ekonomi bidang pertanian dimaksudkan untuk menyediakan berbagai kebutuhan hidup masyarakat misalnya padi, jagung, sayur mayur, dan lain sebagainya.

b. Perkebunan

Usaha perkebunan dapat dilakukan oleh perorangan dan dapat juga dilakukan oleh pemerintah. Usaha perkebunan yang dilakukan oleh pemerintah dikelola oleh pt perkebunan (ptp) dan biasanya dengan lahan yang cukup luas.

Contoh-contoh hasil perkebunan antara lain the, kopi, cengkeh, tembakau, karet, kelapa sawit, cokelat dan sebagainya.

c. Perikanan

Negara kita merupakan negara yang sebagian besar wilayahnya terdiri dari lautan. Dengan demikian, potensi sumber daya laut yang kita miliki sangat besar. Banyak hasil laut yang bernilai ekonomi, terutama perikanan. Namun, eksploitasi hasil laut belum dilakukan secara maksimal. Budi daya perikanan kita masih belum dikelola dengan baik. Ikan hasil tangkapan nelayan masih sedikit. Padahal, potensi perikanan laut sangat besar peranannya dalam menambah pendapatan negara.

Salah satu penyebab sedikitnya ikan hasil tangkapan nelayan adalah karena mereka

masih mengandalkan peralatan tradisional untuk menangkap ikan sehingga hasil yang diperoleh tidak banyak. Untuk itu, pemakaian peralatan modern sangat diperlukan agar potensi hasil laut yang kita miliki dapat dimanfaatkan sebesar-besarnya.

d. Peternakan

Daging, susu dan telur merupakan hasil dari usaha di bidang peternakan. Daging, susu dan telur oleh masyarakat dimanfaatkan sebagai bahan makanan. Selain itu peternakan juga dapat menghasilkan bahan baku industri, misalnya bulu, kulit dan tulang.

e. Perindustrian

Tukang kayu mengolah kayu menjadi meja, kursi atau tempat tidur. Sedangkan tukang jahit mengolah bahan kain menjadi baju atau celana. Kegiatan tukang kayu dan tukang jahit ini merupakan kegiatan industri. Kegiatan industri dapat dilakukan di rumah atau di pabrik. Kegiatan industri yang dilakukan di rumah disebut industri rumah tangga. Contoh industri rumah tangga misalnya anyaman bambu, anyaman rotan, batik, mebel, perhiasan, bordir dan konveksi.

Industri yang dilakukan di pabrik umumnya menggunakan mesin yang modern. Contoh industri besar misalnya industri pesawat terbang, industri semen, industri kendaraan bermotor, industri kertas, industri elektronika, industri tekstil dan lain-lain.

f. Pertambangan

Negara kita terkenal sebagai salah satu negara yang kaya dengan barang tambang. Usaha pertambangan dimaksudkan untuk mengambil sumber daya alam yang ada di dalam perut bumi. Barang-barang tambang

disuapkan menjadi bahan baku industri. Barang-barang tambang berupa logam, minyak bumi dan gas bumi merupakan hasil tambang andalan. Kita memiliki banyak usaha pertambangan misalnya tambang minyak, tambang batu bara, tambang emas dan perak, tambang bijih besi dan lain sebagainya.

## **2. Sumber daya alam untuk kegiatan pembangunan**

Hasil sumber daya alam yang kita miliki harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat terutama masyarakat yang berada di lingkungan setempat. Sumber daya alam yang kita miliki menjadi modal utama pembangunan. Sumber daya alam dimanfaatkan untuk menghasilkan keuangan negara selain berasal dari pajak, pemasukan keuangan negara juga berasal dari penjualan sumber daya alam. barang-barang tambang maupun hasil pertanian diekspor ke negara lain. Dari situlah kita mendapat uang untuk membiayai pembangunan.

Banyak sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi. Beberapa sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi misalnya hasil pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, pertambangan dan lain-lain.

Hasil sumber daya alam yang berupa kelapa sawit. Kelapa sawit dimanfaatkan untuk membuat minyak goreng, margarin dan bahan baku sabun. Pemanfaatan kelapa sawit menjadi bahan seperti minyak goreng, margarin dan sabun merupakan usaha pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi.



### 3. Pengaruh keadaan alam terhadap kegiatan ekonomi

Tiap-tiap daerah memiliki keadaan alam yang berbeda-beda. Ada yang tinggal di dataran rendah, dataran tinggi, daerah perdesaan, daerah pantai atau pesisir dan daerah perkotaan. Keadaan alam sangat berpengaruh terhadap kegiatan ekonomi masyarakat. Kebutuhan sehari-hari harus terpenuhi dengan mengandalkan keadaan alam yang tersedia. Dengan demikian, ada berbagai jenis kegiatan ekonomi berdasarkan keadaan alamnya.

#### a. Daerah perdesaan

Kegiatan ekonomi masyarakat perdesaan sangat bergantung pada hasil pertanian dan perkebunan. Masyarakat perdesaan mengolah tanahnya untuk ditanami berbagai tanaman. Padi, jagung, sayuran dan buah-buahan merupakan tanaman andalannya. Hasil-hasil pertanian tersebut kemudian dijual di pasar-pasar. Dengan demikian, mereka memperoleh pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena amat tergantung dengan alam, para petani akan menderita jika sawah mereka terkena bencana banjir.

#### b. Daerah perkotaan

Jenis kegiatan ekonomi masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan sangat beragam. Ada yang bergerak di bidang perdagangan, jasa, industri, pemerintahan dan sebagainya. Di daerah perkotaan sudah jarang ditemukan lagi tanah pertanian. Oleh karena itu, kegiatan pertanian jarang ditemukan di daerah perkotaan.

#### c. Daerah pantai

Masyarakat yang tinggal di pesisir pantai mengandalkan hasil laut sebagai alat pemenuh kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi sebagian besar masyarakat adalah dengan menjadi nelayan. Hasil laut seperti ikan dan rumput laut yang diperoleh, dapat dijual ke pasar. Dengan demikian, keadaan alam sekitar dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidupnya.

d. daerah dataran rendah

Dataran rendah adalah daerah yang memiliki ketinggian kurang dari 200 meter di atas permukaan laut. Dataran rendah pada umumnya berada di sekitar pesisir pantai. Ciri-ciri dataran rendah adalah memiliki udara yang relatif panas berkisar 23-28 derajat celsius, daerah yang relatif datar, tanahnya subur dan biasanya berada di daerah perkotaan. Sumber daya alam yang terdapat di dataran rendah adalah padi, jagung, kelapa, tebu, tanaman palawijaya, sayuran dan buah-buahan tropis dan hasil tambang. Dataran rendah banyak digunakan untuk berbagai keperluan diantaranya pertanian padi dan tanaman pangan pokok, peternakan, perumahan dan industri serta beberapa jenis kegiatan perkebunan seperti perkebunan kelapa dan tebu. Selain dimanfaatkan untuk pertanian, perkebunan atau palawija, dataran rendah yang landai juga menyimpan potensi yang lain, misalnya terdapat sungai-sungai dan danau yang lainnya dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kehidupan. Pekerjaan penduduk yang berada di dataran rendah yaitu petani

padi, karyawan pabrik, peternak hewan dan sebagainya.

e. Daerah dataran tinggi

Dataran tinggi adalah permukaan bumi yang memiliki ketinggian lebih dari 500 meter di atas permukaan laut. ciri-ciri dataran tinggi yaitu udara sejuk dan dingin, cadangan air cukup banyak dan area pertanian dibentuk terasering/sengkedan. Terbentuknya dataran tinggi karena desakan tenaga dari dalam bumi. sumber daya alam yang ada di dataran tinggi yaitu tanaman teh, kopi, cengkeh, kina, sayuran dan buah-buahan. Daerah dataran tinggi banyak dimanfaatkan untuk objek wisata wilayah puncak, penghasil sayuran dan buah-buahan tertentu serta perkebunan. pekerjaan penduduk di dataran tinggi yaitu petani sayur dan buah, pekebun, dan pemilik wisata di puncak.

Di indonesia terdapat beberapa dataran tinggi :

- 1) Di Sumatera terdapat dataran tinggi gayo, dataran tinggi agam, dataran tinggi rejang lebong dan sebagainya.
- 2) Di Jawa terdapat dataran tinggi priangan, dataran tinggi dieng dan sebagainya.
- 3) Di Kalimantan terdapat dataran tinggi muller.
- 4) Di Sulawesi terdapat dataran tinggi minahasa, dataran tinggi penreng dan sebagainya.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Sutoyo Leo Agung, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk Kelas 4 SD Dan MI* (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009). h.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pembelajaran IPS hanya pada hewan dan tumbuhan di lingkungan pembelajaran 1 karakteristik dan pemanfaatan sumber daya alam pantai, dataran tinggi dan dataran rendah.

## 6. Media Gambar

Media gambar adalah bentuk media grafis yang digunakan untuk mempresentasikan sebuah objek atau benda dan juga peristiwa. Media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.<sup>60</sup> Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret dan film.<sup>61</sup> Menurut Kristanto media gambar/foto adalah media yang tidak diproyeksikan dan dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana, tempat, barang, pemandangan, curahan pemikiran, ide-ide, dan benda-benda yang lain yang divisualisasikan ke dalam bentuk dimensi. gambar sifatnya universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. pada era sekarang ini gambar mudah untuk didapatkan, misalnya melalui internet, majalah, surat kabar, brosur, buku. fungsi penggunaan media gambar pada dasarnya untuk membantu mendorong siswa dan membangkitkan minatnya pada

---

<sup>60</sup> Saima Putri Matondang, 'Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 200303 Bargotopong Kota Padangsidempuan', *Prosiding Webinar Nasional Prodi Pgmi Iain Padangsidempuan*, 5.6 (2021), 233.

<sup>61</sup> Noveri Amal Jaya Harefa & Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi* (Tanggerang Selatan: Umpam Press, 2021). h. 34.

pelajaran melalui penggambaran hal yang abstrak menjadi hal yang konkrit.<sup>62</sup>

## B. Kerangka Berpikir

Salah satu masalah dalam pembelajaran ips di MI roudhotul ulum sungkai selatan adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi yang dikemas dalam bentuk permainan yang lebih menekankan pada kerjasama dan penguasaan konsep suatu pokok bahasan tertentu. Penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan tahap bekerjasama tersebut, sebab melalui media pengajaran hal-hal abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

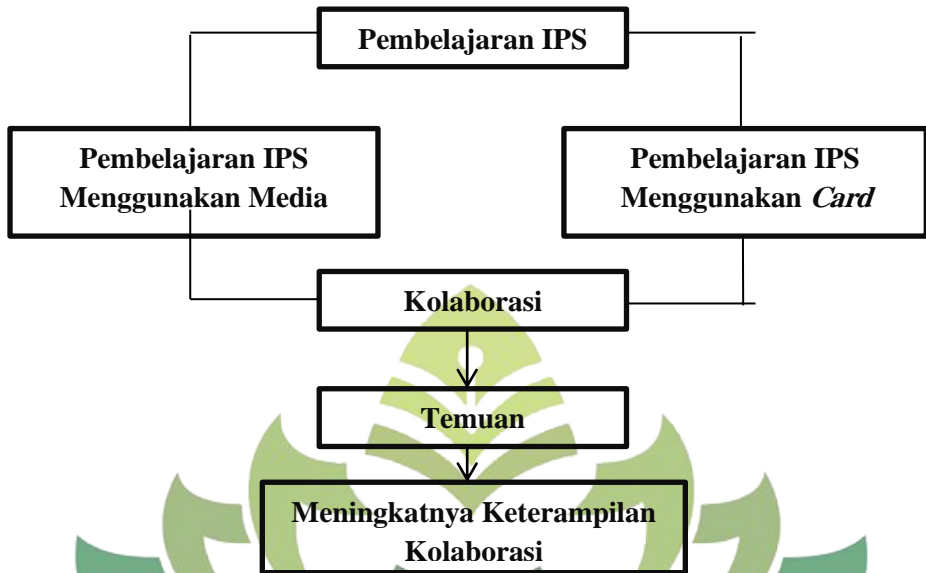
Hal ini mendandakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Metode dan media yang seduai akan menciptakan keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai yaitu media berbasis card match circle dalam penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruhnya terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV roudhotul ulum sungkai selatan.

Media pembelajaran berbasis card match circle adalah metode pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan diikuti dengan penguatan keterampilan, peserta didik dapat melakukan keterampilan berkolaborasi untuk menyampaikan pendapat melalui diskusi dan musyawarah dengan kelompok. Media card match circle akan lebih menarik jika disertai dengan penggunaan media yang menarik juga. Dengan cara yang menarik akan membuat peserta didik tertarik dan semangat dalam belajar ips sehingga dapat mempengaruhi keterampilan berkolaborasi. Selain itu, keterampilan meningkatkan kolaborasi akan terpengaruh jika diterapkan kepada peserta didik. dengan begitu peserta didik akan terlatih dalam menyelesaikan tugas

---

<sup>62</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016). h. 33.

yang diberikan pendidik yang nantinya berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik. Untuk lebih jelasnya hal tersebut akan digambarkan melalui bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



*Gambar Kerangka Berpikir*

### C. Pengujian Hipotesis

Menurut Margono, hipotesis berasal dari kata hipo (hypo) serta tesis. Hipo artinya kurang dari, sedangkan tesis artinya pendapat. Jadi, dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>63</sup> Dalam penelitian, hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah dapat berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel ataupun lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi).<sup>64</sup>

h. 56.

<sup>63</sup> Rudi Susilana, *5 Dasar Teori Dan Hipotesis* (Bandung: Alfabeta, 2017).

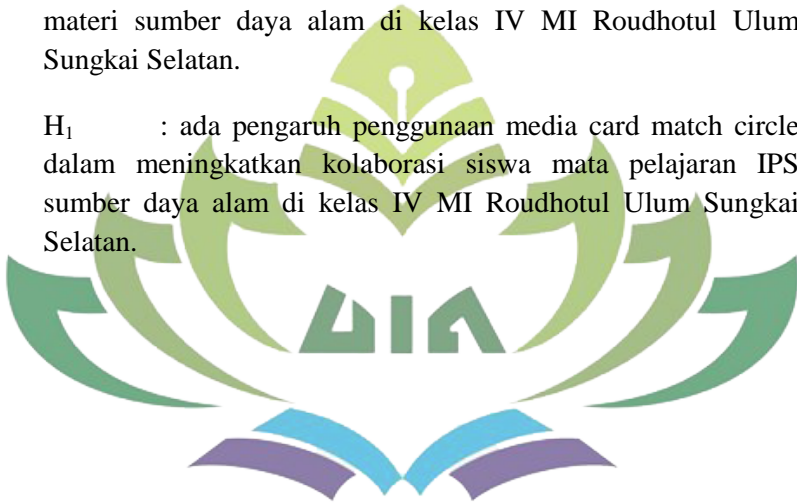
<sup>64</sup> Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2016). h. 84.

Hipotesis merupakan kesimpulan yang bersifat sementara seorang peneliti dari pandangan subjektif yang kemudian akan dilakukan suatu penelitian untuk menguji hipotesis tersebut. Terdapat dua macam hipotesis yaitu pertama hipotesis alternative dengan lambang  $H_a$  yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel X dan Y, sedangkan kedua hipotesis nol dilambangkan dengan  $H_o$  yang menunjukkan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y.

Berikut merupakan hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti :

$H_o$  : tidak ada pengaruh penggunaan media card match circle dalam meningkatkan kolaborasi siswa mata pelajaran IPS materi sumber daya alam di kelas IV MI Roudhotul Ulum Sungkai Selatan.

$H_1$  : ada pengaruh penggunaan media card match circle dalam meningkatkan kolaborasi siswa mata pelajaran IPS sumber daya alam di kelas IV MI Roudhotul Ulum Sungkai Selatan.



## DAFTAR RUJUKAN

- abdul karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (pati, 2015)
- Abdullah, sani ridwan, *Pembelajaran Berbasis Hots* (tangerang: tira smart, 2019)
- achmad noor fatirul & abdur rahman as'ari, *Wiser Habits Dalam Pembelajaran (Meningkatkan Kemampuan 4cs)* (tangerang selatan: pascal books, 2022)
- AHMAD ROHANI, *MEDIA INTRUKSIONAL EDUKATIF* (jakarta: RINEKA CIPTA, 1997)
- anak agung, putu agung dan anik yuesti, *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif Dan Kualitatif* (bali: cv, noah alethia, 2019)
- Anggarawati, Ary, Rini Kristiantari, and Agung Sri Asri, 'Pengaruh Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA SD', *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.1 (2014), 1–10
- Arikunto, Suharsimi, *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN, EDISI 3* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018)
- baharudin, ida fiteriani, sri sukasih, citra wulan sari, 'Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah', *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, vol 7.no 2 (2022), 1–20
- Brown, Barrington, 'Twenty First Century Skills : A Bermuda College Perspective', 1.June (2015), 58–64
- candra dewi & fauzatul Ma'rufah rohmanurmeta, *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Sekolah Dasar* (jawa timur: inipma press, 2019)



darmadi, edy suprpto, ika krisdiana, reza kusuma setyansah, swasti maharani, tri andari & indra puji astuti, *Inovasi Pembelajaran Matematika Abad 21* (jawa timur: cv. ae media grafika, 2021)

darsono & widya kamilasari, *Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017* (kementrian pendidikan dan kebudayaan)

dendi tri suarno & sukirno, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp', *Jurnal Pendidikan Ips: Harmoni Sosial*, 2.2, 115–25

eka susanti & henni endayani, *Konsep Dasar Ips* (medan: widya puspita, 2018)

Fadel, bernie trilling & charles, *21st Century Skills* (san francisco: jossey-bass, 2009)

Faizah, yulia pramusinta & silviana nur, *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar* (jawa timur: nawa litera publishing, 2022)

Fitriyanti, Fitriyanti, Intan Sukma Laras, Khuswatun Khasanah, Ilma Dea Anita, and Fadilah Rahmawati, 'Implementasi Metode Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Statistika Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C (Critical And Problem Solving Skills, Collaboration Skills, Communication Skills, And Creativity And Innovation Skills) Pada Siswa Kelas XI', *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2.1 (2021), 249–59  
<<https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.115>>

GERLACH V S, ELY DONALD P, MELNICK ROB, *TEACHING AND MEDIA; A SYSTEMNATIC APPROACH* (NEW YERSEY: ENGLEWOOD CLIFFS, 1971)

Greenstein, Laura, *Assesing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning* (california: corwin, 2012)

- GUNAWAN, RUDY, *Pendidikan IPS* (BANDUNG: alfabeta, 2013)
- guslinda & rita kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (surabaya: cv. jakad publishing, 2018)
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan* (bandung: alumni, 1980)
- Hasanah, rudy sumiharsono & hisbiyatul, *Media Pembelajaran* (jawa timur: PUSTAKA ABADI, 2017)
- HASANAHA, RUDY SUMIHARSONO & HISBIYATUL, *MEDIA PEMBELAJARAN* (jawa timur: PUSTAKA ABADI, 2017)
- Hayati, noveri amal jaya harefa & eti, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi* (tanggerang selatan: umpam press, 2021)
- hujair sanaky a h, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (yogyakarta: kaukaba dipantara, 2013)
- Jalmo, Tri, Dwi Fitriyani, and Berti Yolida, 'Penggunaan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi', *Jurnal Bioterdidik*, 7.3 (2019)
- janner simarmata, mustofa abi hamid, rahmi ramadhani, dina chamidah, lidia simanihuruk, melani safitri, darmawan napitupulu, muhammad iqbal, nur agus salim, *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan* (jakarta: yayasan kita menulis, 2020)
- Juniarti, Winda, Lalu Hamdian Affandi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Mataram, 'Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia', 1.1 (2021), 25–34
- kemp j.E & DAYTON D.K, *Planning and Producing Instructional Media* (CAMBRIDGE: HARPER & row publishers, 1985)
- kiki joesyiana, 'Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional

(Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda)', *Peka: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akntansi Fkip Uir*, 6.2 (2018)

Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran* (jawa timur: penerbit bintang sutabaya, 2016)

KURNIAWAN, ASEP, *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN* (bandung: REMAJA ROSDAKARYA, 2018)

Latuheru, john d, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini* (jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan, 1988)

levie w.h & lentz R, 'Effects of Text Illustrations: A Review of Research.', *Educational Communication and Technology: A Journal of Theory, Research, and Development*, 30.4 (1982), 195–232

Luca, De, Stefan Werner Knoll, Till Plumbaum, and Jan Leif Hoffmann, 'Collaboration Ontology : Applying Collaboration Knowledge to a Generic Group Support System Collaboration Ontology : Applying Collaboration Knowledge to a Generic Group Support System', 2010

Matondang, saima putri, 'Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas v Sd Negeri 200303 Bargottopong Kota Padangsidempuan', *Prosiding Webinar Nasional Prodi Pgmi Iain Padangsidempuan*, 5.6 (2021), 233

muhammad soleh hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif* (jakarta: KENCANA, 2021)

Mustafa, Pinton Setya, Hafidz Gusdiyanto Andif, Andif Victoria, Ndaru, Ndaru Kukuh Masgumelar, Nurika Dyah Lestariningsih Hanik, and others, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga',

53.9 (2020), 1689–99

NINING MEIDA, E KOSMAJADI, SIGIT VEBRIANTO SUSILO,  
‘PERAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH  
CIRCLE’, 2021, 72–76

Nurdin, Ismail, and Sri Hartati, *METODOLOGI PENELITIAN  
SOSIAL* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019)

NURDIYANSYAH, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (Jawa  
timur: UMSIDA PRESS, 2019)

NURUL HIDAYAH & DIAN RISKI, *PEMBELAJARAN BAHASA  
DAN SASTRA INDONESIA UNTUK SEKOLAH DASAR*  
(YOGYAKARTA: PUSTAKA PRANALA, 2019)

Pangestika, Isnaeni, Achmad Rifai, and Utsman Utsman, ‘Efektifitas  
Metode Permainan Media Kartu Bergambar Dalam  
Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn Di Thailand’,  
*Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*,  
1.1 (2017), 10–17 <<https://doi.org/10.15294/pls.v1i1.13451>>

Partnership for 21 st Century Skills, ‘Partnership for 21St Century  
Skills-Core Content Integration’, 2015, 1–70 <[www.P21.org](http://www.P21.org)>

Pramudita, Meylana, ‘Pembelajaran Lagu Daerah Dalam  
Menanamkan Apresiasi Siswa Kelas V SD 3 Blimbing Kidul  
Kabupaten Kudu’, 2017, 1–183

Rahmad, ‘Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) Pada Sekolah  
Dasar’, 2.1 (2016), 67–78

Raihan, ‘Metodologi Penelitian’, *Journal of Chemical Information  
and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99

Ramli, Muhammad, *Media Teknologi Pembelajaran* (banjarasin: iain  
antasari press, 2012)

randy fall, noreen webb & naomi chudowsky, ‘Group Discussion and  
Large-Scale Language Arts Assessment : Effects on Students’

Comprehension CSE Technical Report 445 Randy Fall and Noreen Webb CRESST / University of California , Los Angeles Naomi Chudowsky U . S . Department of Education Office of Ed' , 6511.310 (1997)

Rivai, nana sudjana & ahmad, *Media Pengajaran* (bandung: sinar baru algesindo, 2011)

Saenab, Sitti, Sitti Rahma Yunus, and Husain Husain, 'Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA', *Biosel: Biology Science and Education*, 8.1 (2019), 29  
<<https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.844>>

SAMSU, *METODE PENELITIAN: (TEORI DAN APLIKASI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, MIXED METHODS, SERTA RESEARCH & DEVELOPMENT)* (JAMBI: PUSAT STUDI AGAMA DAN KEMASYARAKATAN (PUSAKA), 2017)

SAPRIYA, *Pendidikan IPS* (BANDUNG: PT REMAJA DOSDAKARYA, 2016)

Srinivas, Hari, *What Is Collaborative Learning*, 2012

Sugiono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018)

———, *Statistik Untuk Penelitian* (bandung: alfabet, 2016)

sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (bandung: alfabet, 2017)

suhardjono & riyanto haribowo, *Buku Ajar Soft Skill Dan Kepemimpinan* (yogyakarta: PT. nas media indonesia, 2022)

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (yogyakarta: pt. pustaka insan madani, 2012)

Sumardjan, *Media Kartu Sekolah Dasar* (semarang: formaci, 2017)

- Susilana, Rudi, *5 Dasar Teori Dan Hipotesis* (bandung: alfabeta, 2017)
- syofnidah ifrianti, *Konsep Dan Pengembangan Kurikulum* (yogyakarta: penerbit pustaka pranala, 2019)
- tutut dewi astut, nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (yogyakarta: sibuku media, 2017)
- U, Azikiwe, *Language Teaching and Learning* (onitsha: africana-first pubs, 2007)
- udin S winataputra, *Materi Dan Pembelajaran Ips Sd* (tanggerang selatan: universitas terbuka, 2010)
- wina sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (jakarta: KENCANA, 2008)
- Yusuf, Muri, *METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN GABUNGAN* (Jakarta: KENCANA, 2017)
- Zubaidah, Siti, 'Mengenal 4c: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', 2015, 2018



