

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET MATERI
KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IV SD**

Rahmi Tri Handayani¹

PGSD FKIP Universitas Negeri Jakarta.

¹rahmitrihandayani_1107621173@mhs.unj.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop and produce product in the form of Quartet Card Learning Media Material of Kingdoms in the Archipelago in social studies subject fourth grade elementary school and to determine the feasibility of the products that have been developed. The method used in this study is Research and Development (R & D) with the ADDIE development model. The data collection technique used were observation, interviews, and questionnaires. This study produced a product in the form of Quartet Card Learning Media Material of Kingdoms in the Archipelago which received a research evolution by expert reviewers, namely media experts, language experts and material experts. The result of the validation assessment from the media expert obtained a feasibility percentage of 95,7% with a very good category. The result of the assessment from the material expert obtained a feasibility percentage of 100% with a very good category. The result of the assessment from the language expert obtained a feasibility percentage of 100% with a very good category. The result of the one to one trial obtain a feasibility percentage of 93,3% with a very good category. The result of the small group trial obtained a feasibility of 95% with the very good category. The result of the field test trial obtained a feasibility of 97% with the very good category. The objectives of the research and development were achieved and were suitable for use by grade IV Elementary School student.

Keywords: Learning Media, Quartet Card, Kingdoms in the Archipelago.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD serta untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *adalah Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kartu Kuartet Kerajaan-Kerajaan di Nusantara yang mendapatkan evaluasi penelitian oleh *expert review* yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 95,7% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan

100% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase kelayakan 100% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba *one to one* memperoleh kelayakan 93,3% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba *small group* memperoleh kelayakan 95% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba *field test* memperoleh kelayakan sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, tujuan dari penelitian dan pengembangan tercapai dan media layak digunakan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, IPS, Kerajaan di Nusantara.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad 21 menuntut pendekatan yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan saja, tetapi pada pendekatan yang lebih dinamis dan berbasis pada pengalaman. Pengalaman siswa dapat terbangun dengan melakukan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi dapat menikmati setiap proses dalam kegiatan pembelajaran sehingga minat dan rasa ingin tahu peserta didik berkembang.

Joyful learning adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan melibatkan perasaan senang, gembira, dan nyaman dari pihak-pihak yang berada dalam proses pembelajaran (Kane et al., 2016). Proses pembelajaran dapat dikatakan

memiliki kualitas yang baik apabila penerapannya berjalan secara aktif dan menyenangkan (Sufiani, 2021). Oleh karena itu *joyful learning* harus diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk juga dalam pelajaran IPS.

IPS dikenal juga dengan sebutan Studi Sosial, definisi IPS menurut *National Council for Sosial Studies* (NCSS) adalah kajian terpadu yang terdiri dari berbagai ilmu sosial dan kemanusiaan seperti ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi dan filsafat. IPS dalam program sekolah dikaji secara sistematis dan terkoordinasi untuk tujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan (Supardi, 2015). Idealnya pembelajaran IPS dilakukan secara aktif dengan melibatkan peserta didik untuk mengetahui konsep pengetahuan sosial, masalah sosial, dan membangun kemampuan

berkomunikasi sebagai bekal peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik. Sebagaimana tujuan pembelajaran IPS pada tingkat sekolah menurut Nasution dan Lubis yang bertujuan untuk membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang baik yang menguasai pengetahuan, sikap dan nilai juga keterampilannya sehingga dapat berguna untuk menyelesaikan masalah dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat (Nasution & Lubis, 2018).

Pembelajaran IPS dikatakan *joyful* apabila peserta didiknya merasa senang, nyaman, terlibat aktif dan antusias dalam pembelajaran, Sebagaimana prinsip pembelajaran *joyful* yaitu membuat suasana pembelajaran menyenangkan sehingga peserta didik aktif, kreatif dan gembira dalam belajar (Nur, 2019). Adapun pembelajaran yang dilakukan menghadirkan suasana menyenangkan apabila menggunakan pendekatan yang kreatif dan penggunaan media yang menarik.

Pembelajaran IPS sangat penting untuk menjembatani peserta didik agar dapat berkontribusi dengan baik di Masyarakat (Rahmad, 2016).

Oleh karena itu guru perlu mengusahakan pembelajaran di kelas supaya berjalan dengan maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan metode atau media yang tepat. Media yang tepat dapat membuat peserta didik tertarik, tidak jenuh, dan aktif pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian dalam pembelajaran IPS dibutuhkan media untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan membuat pembelajaran IPS menjadi menyenangkan.

Akan tetapi berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh guru kelas IV B diperoleh bahwa pembelajaran biasanya dilakukan dengan cara guru menjelaskan lalu memberikan tugas dan peserta didik mengerjakan sehingga peserta didik masih kurang senang dan antusias dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPS. Permasalahan ini terjadi karena materi yang terlalu luas, perlunya hafalan untuk memahami materi, serta belum terdapat media yang dapat menjelaskan konsep abstrak dalam IPS menjadi lebih

sederhana dan menyenangkan. Selain itu, dari hasil wawancara dengan peserta didik didapati bahwa terdapat beberapa permasalahan yang meliputi kurangnya variasi media pembelajaran IPS yang beragam dan interaktif, karena media yang biasa digunakan oleh guru yaitu power point, dan poster tokoh pahlawan, power point masih jarang digunakan guru karena ketersediaan proyektor yang terbatas sehingga guru harus bergantian jika ingin menggunakannya dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk membuatnya, sedangkan media poster yang tersedia berisi gambar, dan nama tokoh pahlawan sehingga media poster yang ada hanya dapat dilihat dan dibaca saja. Oleh karena itu, media yang tersedia belum dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga antusias atau ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara masih kurang. Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut maka harus dicari solusi.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui kuesioner yang dilakukan pada 31 peserta didik kelas IVB di SDN Kartika Sejahtera 01, diketahui

bahwa: (1) 77% peserta didik memerlukan media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPS; (2) 87% peserta didik membutuhkan media yang memiliki gambar atau animasi; (3) 74% peserta didik membutuhkan media yang dapat dimainkan secara berkelompok; (4) 71% memerlukan media yang berwarna cerah untuk menarik perhatian peserta didik. (5) 55% Peserta didik menyukai permainan kartu. Oleh karena itu kartu kuartet dipilih sebagai solusi dari permasalahan belum tersedianya media yang bervariasi pada pembelajaran IPS materi Kerajaan kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Kartu kuartet seperti yang dikatakan Sumargono adalah permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu yang mana pada setiap kartunya terdapat gambar dan tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Sumargono et al., 2020). Dengan menggunakan media kartu kuartet masing-masing peserta didik berkesempatan untuk memegang, menggunakan dan memainkan kartu tersebut sehingga dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Adapun keterbaruan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti membuat kartu kuartet yang memuat materi kerajaan-kerajaan di Nusantara, menambahkan poin yang pada setiap kartu kuartet, menambahkan gambar tokoh, prasasti ataupun kerajaan yang ada di Nusantara serta memberikan penjelasan pada kartu tersebut yang dapat menarik minat peserta didik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS khususnya pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Berdasarkan latar belakang masalah dan analisis kebutuhan yang telah dijelaskan maka peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Reaserch and Development* (RND) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang

diterapkan dengan tujuan untuk mengembangkan dan juga memvalidasi produk penelitian (Sugiyono, 2016). Branch mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model yang banyak dipakai oleh pengembang model instruksional. ADDIE merupakan kepanjangan dari lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2019). Namun, pada penelitian tahapan pengembangan model ADDIE ini dibatasi sampai tiga tahapan yaitu analisis, desain, dan pengembangan, karena penelitian yang dilakukan sebatas untuk mengembangkan dan melakukan uji kelayakan media pembelajaran.

Subjek uji coba dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ini adalah siswa kelas IVB SDN Kartika Sejahtera 01. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara dan observasi, serta saran validasi ahli terhadap produk yang di uji.

Data kuantitatif didapatkan dengan mengolah bilangan atau angka yang diperoleh dari penilaian para ahli.

Penilaian validasi Kartu kuartet pada pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Nusantara dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang merupakan dosen ahli dibidang tersebut.

Instrumen. pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala rating dalam 5 skala yaitu sebagai berikut

Tabel 1 Skor Berdasarkan Skala Rating

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Sumber: (Sandjaja et al., 2020).

Sedangkan angket uji coba peserta didik menggunakan skala Guttman dengan predikat Ya bernilai 1 dan Tidak bernilai 0 (Viktor Handrianus Pranata Wijaya and Ressa Priskila, 2019). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Hasil persentase

f = Jumlah skor yang diberikan responden

N = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya, nilai akhir yang didapatkan dari validasi para ahli dan uji coba peserta didik akan dikonversi ke dalam kategori persentase dan tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2 Tingkat kelayakan produk

Tingkat Pencapaian	Kategori
81%-100%	Sangat baik sekali
61%-80%	Baik sekali
41%-60%	Baik
21%-40%	Kurang
1%-20%	Tidak baik

Sumber: (Milda Asti Widiastika, Nana Hendracipta, 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis dan analisis sarana dan prasarana untuk mendapatkan informasi dan permasalahan pada beberapa SD dengan cara observasi, wawancara, dan kuisisioner. Hasil yang ditemukan pada tahap analisis yaitu ditemukan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran IPS, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi

kerajaan-kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPS. Permasalahan ini terjadi karena materi yang terlalu luas, perlunya hafalan untuk memahami materi, serta belum terdapat media yang dapat menjelaskan konsep abstrak dalam IPS menjadi lebih sederhana dan menyenangkan. Penggunaan media yang telah ada belum dapat membuat peserta didik aktif dan antusias dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui kuesioner diketahui bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, terdapat gambar, berwarna cerah, dan dapat dimainkan secara berkelompok, dan sebagian besar peserta didik menyukai permainan kartu. Oleh karena itu, kartu kuartet dipilih sebagai solusi dari permasalahan belum tersedianya media yang bervariasi pada pembelajaran IPS materi Kerajaan kerajaan-kerajaan di Nusantara.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai menentukan cakupan materi, merancang instrumen validasi dan mendesain komponen yang ada pada kartu kuartet Kerajaan di Nusantara. Peneliti mendesain komponen media

menggunakan aplikasi *canva pro*. Adapun spesifikasi media yang akan dikembangkan terdiri dari: (1) kartu kuartet; (2) boks kartu kuartet; (3) buku panduan; dan (4) tempat penyimpanan produk.

Berikut adalah hasil perencanaan dari media yang dikembangkan:

1. Desain Kartu Kuartet

Kartu kuartet didesain dengan ukuran 5,8 x 8,7 cm. Kartu ini terdiri dari 64 kartu dengan 16 kategori kerajaan yang berbeda-beda, setiap kategorinya terdiri dari 4 kartu.



Gambar 1 Desain Kartu Kuartet

Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara terbuat dari bahan *art cartoon* 260 gsm. Masing-masing kartu kuartet memiliki komponen poin, corak kerajaan, penjelasan singkat, sub judul yang berisi materi tahun kemunculan, pusat kekuasaan, nama raja atau ratu, peninggalan sejarah kerajaan serta gambarnya.

2. Desain Boks Kartu Kuartet

Boks kartu kuartet kerajaan-kerajaan di Nusantara memiliki ukuran 6 x 2,5 x 9. Boks kartu kuartet berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan 64 kartu kuartet. Desain boks kartu kuartet berisi penjelasan singkat dari Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara, foto, dan identitas peneliti.



Gambar 2 Desain Boks Kartu Kuartet

Boks kartu kuartet ini terbuat dari bahan kertas *ivory* dengan laminasi *glossy*. Bahan *ivory* dipilih karena cukup tebal, kokoh dan biasa digunakan untuk kemasan kartu. Serta laminasi *glossy* memberikan efek tampilan boks kartu menjadi berkilau dan membuat warna cetakan lebih terang.

3. Desain Buku Panduan

Buku panduan memiliki total 6 halaman, berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, bagian-bagian yang ada pada kartu kuartet, serta langkah-langkah dan aturan bermain kartu kuartet.



Gambar 3 Desain Buku Panduan

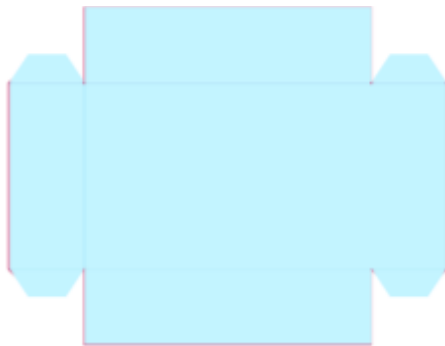
Buku panduan kartu kuartet kerajaan di Nusantara terbuat dari kertas *art cartoon* dengan ketebalan 260 gsm. Sebelum dilipat buku ini memiliki ukuran 30 x 16 cm, setelah dilipat ukuran buku panduan menjadi 10 x 16 cm.

4. Desain Tempat Penyimpanan Produk

Tempat penyimpanan produk didesain sebagai tempat untuk menyimpan buku panduan, boks dan kartu kuartet. Tempat penyimpanan produk di desain dapat dibuka tutup, dengan desain tutup terpisah (atas dan bawah). Bagian atas tempat penyimpanan di desain dengan gambar Kerajaan di Nusantara dengan latar belakang langit cerah. Sedangkan bagian bawah kartu di desain polos berwarna biru.



Gambar 4 Desain Tempat Penyimpanan Produk Atas



Gambar 5 Desain Tempat Penyimpanan Produk Atas

Tempat penyimpanan dicetak menggunakan kertas *art cartoon* dengan ketebalan 310 gsm dengan ukuran 17 cm x 4,5 cm x 11,5 cm.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk media sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah media kartu kuartet dengan materi kerajaan-kerajaan di Nusantara selesai dibuat, peneliti kemudian melakukan uji validasi dengan ahli media, ahli materi, ahli bahasa.

Berikut gambar media kartu kuartet yang telah dicetak.



Gambar 6 media kartu kuartet yang telah dicetak

Adapun hasil penilaian validasi ahli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validasi

Ahli	Skor	Kategori
Media	95,7%	Sangat baik
Materi	100%	Sangat baik
Bahasa	100%	Sangat baik

Nilai validasi atau kelayakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara secara keseluruhan dianalisis dengan menjumlahkan nilai akhir dari ketiga validator. Data didapatkan dari rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{95,7+100+100}{300} \times 100\%$$

$$P = \frac{295,7}{300} \times 100\%$$

$$P = 98,56$$

Berdasarkan perhitungan dari penilaian ketiga validator, maka diperoleh rata-rata akhir sebesar 95,83% dengan kategori “sangat baik”

Setelah media kartu kuartet di validasi oleh ahli dan mendapat saran serta perbaikan peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran, dan setelah tahap penyempurnaan selesai produk Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara dibuat dan diuji cobakan kepada peserta didik. Peneliti melakukan 3 tahap uji coba yaitu secara *one to one* yang terdiri dari 3 orang peserta didik, *small grup* yang oleh 8 orang peserta didik, dan *field test* yang terdiri dari 21 peserta didik. Berikut adalah hasil uji coba media Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara

Tabel 4 Hasil Uji Coba Media Kartu Kuartet di SDN Kartika Sejahtera 01

Uji Coba	Skor	Kategori
<i>One to one evaluation</i>	93,3%	Sangat baik
<i>Small group evaluation</i>	95%	Sangat baik
<i>Field test evaluation</i>	97%	Sangat baik

Nilai uji coba Pembelajaran Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara secara keseluruhan dianalisis dengan menjumlahkan nilai uji coba peserta

didik. Data didapatkan dari rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{93,3+95+97}{300} \times 100\%$$

$$P = \frac{285,3}{300} \times 100\%$$

$$P = 95,1\%$$

Berdasarkan perhitungan dari penilaian ketiga validator, maka diperoleh rata-rata akhir sebesar 95,1% dengan kategori “sangat baik”

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Sekolah Dasar sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu (1) Tahap Analisis yang terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana: (2) Tahap desain yang terdiri dari perancangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Kerajaan di Nusantara (3) Tahapan pengembangan terdiri dari tahap uji validasi dan revisi kartu kuartet yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli

media. Serta uji coba produk media kartu kuartet oleh peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil kelayakan media dari ahli media sebesar 95,7% dengan kriteria “sangat baik”, dari ahli materi sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik”, dan dari ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan perhitungan dari penilaian ketiga validasi ahli diperoleh rata-rata sebesar 98,56%.

Selain itu peneliti juga memperoleh hasil uji coba media pembelajaran berbasis permainan ular tangga peserta didik secara *one to one*, *small grup*, dan *field test*. Setelah produk media pembelajaran di uji cobakan diperoleh hasil untuk uji coba *one to one* sebesar 93,3% dengan kriteria “sangat baik”, *small grup* sebesar 95% dengan kriteria “sangat baik”, dan *field test* sebesar 97% dengan kriteria “sangat baik”. berdasarkan perhitungan dari penilaian uji coba peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 95,1%.

Berdasarkan paragraf diatas maka dapat disimpulkan bahwa Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga media tersebut layak

digunakan oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet dengan menambahkan materi lain yang lebih beragam, supaya media pembelajaran kartu dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermanfaat dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016). *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Milda Asti Widiastika, Nana Hendracipta, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–63.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1–213.
- Nur, S. (2019). Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) di Madrasah Ibtidaiyah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16(2), 376.

- <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i2.98>
- Kuisisioner Survei Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman.
- Rahmad. (2016). Lt.Blkg Pend.Ips. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Sandjaja, S. S., Psikologi, F., Kristen, U., Wacana, K., Syahputra, Y., Selatan, J., Erwindi, L., Pendidikan, F. I., Padang, U. N., & Barat, S. (2020). *Validasi skala penilaian instrumen perencanaan karier menggunakan Andrich Threshold*. 9(1), 105–117.
- Sufiani. (2021). Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sumargono, S., Lisnawati, L., Rohmayani, S., & Masdi, M. (2020). Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Boedaya Lokal Di Smpn Bandarlampung. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i2.2108>
- Supardi. (2015). Dasar-dasar dasar ilmu sosial. *Penerbit Ombak, Bagian II*, 230. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/130682770/pendidikan/suplemen dasar-2-ilmu-sosial.pdf>
- Viktor Handrianus Pranata Wijaya and Ressa Priskila. (2019). *Pengembangan Aplikasi*