



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

Oleh:

Putri Rahmadani¹, Nursyamsi², Ahmad Munawir³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Palopo

*Email: putriahmadani121202@gmail.com¹, nursyamsi@iainpalopo.ac.id²,
ahmadmunawir@iainpalopo.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.3047>

Article info:

Submitted: 06/05/25

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan dan untuk mengetahui validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu pertanyaan untuk materi IPS Kenampakan Alam kelas V MI Islam Datok Sulaiman palopo. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan atau metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian adalah adalah siswa kelas V MI Islam Datok Sulaiman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) Wawancara, 2) Dokumentasi, 3) Angket, 4) Validasi Ahli, 5) Tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan dan tahap pengembangan di kelas V MI Datok Sulaiman, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan untuk menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang diperlukan adalah media kartu pertanyaan (*question card*). Validasi media pembelajaran dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 77% dengan kategori valid. Ahli materi memberikan nilai persentase 90%, ahli bahasa memberikan nilai persentase 85% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang diuji cobakan kepada siswa sebanyak 20 orang menunjukkan nilai 84% dan dari guru kelas II dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencaai 92% dengan kategori sangat praktis Hasil uji keefektifan mengenai media kartu pertanyaan (*question card*) diperoleh rata-rata skor pretest siswa adalah 71,25%, sedangkan rata-rata posttest siswa adalah 90% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, kartu pertanyaan, kenampakan alam.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan harus diarahkan pada upaya untuk membangun kemampuan kognitif serta kematangan emosional peserta didik sehingga ia dapat memecahkan permasalahan yang semakin kompleks. Proses belajar mengajar sangat menentukan dalam pencapaian keberhasilan tujuan pendidikan. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya akan terwujud dalam bentuk prestasi belajar yang meningkat dan memenuhi standar kriteria yang ditetapkan. Ketika siswa menunjukkan minat yang tinggi dan aktif terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung mencapai hasil yang lebih baik dan menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam pemahaman materi pelajaran.



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

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dicapai setelah individu yang bersangkutan menjalani proses belajar terhadap pengetahuan tertentu yang dinyatakan dengan nilai atau skor dimana hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur pencapaian tujuan suatu mata pelajaran atau bidang studi.

Berdasarkan observasi awal, diperoleh data hasil belajar siswa kelas V MI Islam Datok Sulaiman berupa nilai ulangan harian pada semester 1 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang mensyaratkan minimal 85% siswa mencapai nilai 65. Ketuntasan klasikal yang dicapai oleh siswa kelas V hanya mencapai 58,54%, artinya dari 21 siswa, hanya 15 siswa yang nilainya sama dengan atau lebih dari 65.

Rendahnya pemahaman tersebut diindikasikan oleh pernyataan bahwa materi yang bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebabnya. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada komunikasi yang baik antara penerima dan pengirim pesan serta penggunaan media yang mudah dipahami oleh peserta didik. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Begitu banyak kita jumpai guru yang tidak mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Akibatnya siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, banyak juga siswa yang merasa jenuh dan bosan.

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

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Objek dari penelitian ini yaitu media pembelajaran IPS berbasis Question Card yang digunakan dalam diskusi kelompok pada siswa kelas V MI Islam Datok Sulaiman. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Islam Datok Sulaiman dengan jumlah 20 orang.



Alasan peneliti memilih peserta didik kelas V ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan untuk menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang diperlukan adalah media kartu pertanyaan (question card) sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Data kualitatif dianalisis dengan penjabaran dan pendeskripsian menggunakan kata-kata naratif, data kualitatif pada penelitian ini diperoleh masukan, tanggapan, kritik dan saran dari tim validator yang terdapat pada hasil data wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai validasi, praktikalitas, dan efektivitas.

Teknik analisis data validitas, praktikalitas menggunakan presentasinya dengan rumus:

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

Berdasarkan hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Penilaian Kevalidan Produk

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

Tabel 2. Kategori Penilaian Kepraktisan Produk

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

Teknik analisis data efektivitas menggunakan presentasinya dengan rumus:

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

Berdasarkan hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai tabel berikut:

Tabel 3 Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa (Efektivitas)

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

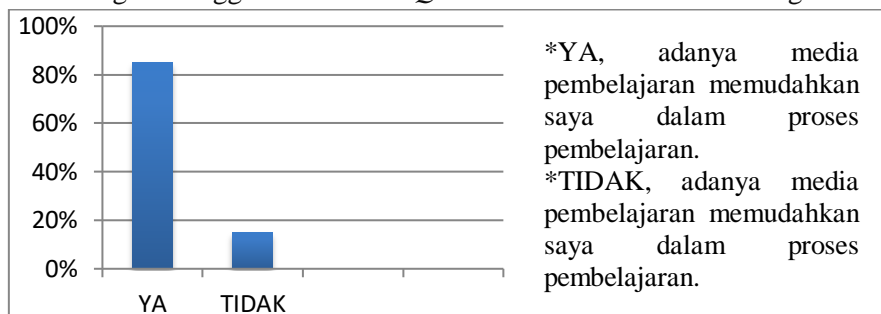
1) Tahap Pendahuluan

a) Analisis Kebutuhan



Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas V MI Islam Datok Sulaiman, termasuk kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran IPS. Analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memahami kondisi dan kebutuhan di kelas V MI Islam Datok Sulaiman. Proses ini melibatkan identifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi IPS, khususnya tentang Kenampakan Alam, serta kendala yang dialami guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

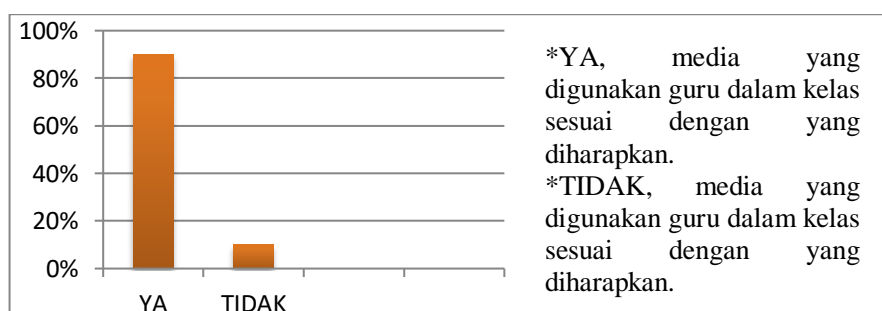
Melalui angket, siswa memberikan tanggapan mengenai kemudahan dalam memahami materi kenampakan alam dengan menggunakan media *Question Card*. Berikut hasil angket siswa:



Gambar 1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran

b) Analisis Kurikulum

Menganalisis kurikulum IPS kelas V untuk menentukan materi yang relevan dan penting untuk dikembangkan dalam media pembelajaran *Question Card*. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran *Question Card* sesuai dengan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran IPS kelas V. Hasil analisis kurikulum, menjadi dasar dalam merancang isi dan bentuk kartu pertanyaan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berikut ini hasil angket siswa terhadap media pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran:



Gambar 2. Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru

2) Tahap Pengembangan

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

a) Analisis Materi Pembelajaran

1. Menyesuaikan isi kartu pertanyaan dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum IPS kelas V.



2. Memilih konsep utama dalam materi Kenampakan Alam, seperti pegunungan, sungai, dataran tinggi, dan lainnya.
- b) Penyusunan Desain Kartu Pertanyaan
 1. Menentukan format kartu, termasuk ukuran, warna, dan tata letak.
 2. Membuat kategori pertanyaan sesuai tingkat kesulitan (mudah, sedang, sulit).
 3. Mengembangkan pertanyaan berbasis pemahaman konsep, analisis, dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- c) Pembuatan Ilustrasi dan Visualisasi
 1. Menambahkan gambar atau ilustrasi pendukung untuk membantu pemahaman siswa.
 2. Menggunakan *font* dan warna yang menarik agar kartu lebih interaktif dan mudah digunakan.

Gambar 3 Media Pembelajaran Kartu Pertanyaan (*question card*)

- d) Penyusunan Panduan Penggunaan
 1. Menyusun petunjuk penggunaan kartu bagi guru dan siswa.
 2. Mengembangkan strategi pembelajaran berbasis kartu, seperti diskusi kelompok atau permainan edukatif.
 - e) Validasi dan Revisi Awal
 1. Melibatkan guru IPS dalam meninjau kelayakan materi dan desain kartu.
 2. Melakukan perbaikan berdasarkan masukan sebelum uji coba ke siswa.
 3. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V dalam memahami materi Kenampakan Alam secara lebih interaktif.
- b. Tahap validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan pembelajaran kartu pertanyaan (*question card*)**

1) Tahap Validasi

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

a) Validasi Ahli Media

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli media yakni Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5



1	Tampilan awal produk	√
2	Ketepatan pemilihan warna background	√
3	Keserasian warna tulisan dengan background	√
4	Ketepatan pemilihan warna teks <i>question card</i>	√
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan huruf	√
6	Kesesuaian dengan materi	√
7	Media kartu kata tepat	√
8	Media kartu kata jelas	√
Total skor		31
Rata-rata skor		4,8
Persentase skor		77%
Kategori		Valid

Tabel 5. Review ahli media

Komentar dan Saran

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

b) Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
3	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
4	Pemilihan materi					√
5	Kemenarikan isi materi					√
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami					√
7	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan				√	
8	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				√	
Total skor					36	
Rata-rata skor					4,5	
Persentase skor					90%	
Kategori					Sangat valid	

Tabel 7. Review ahli materi

Komentar dan Saran

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



c) Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli bahasa Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Lugas, bahasa sesuai dengan Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				√	
2	Komunikatif, ketepatan tata bahasa				√	
3	Dialog dan interaktif					√
4	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi					√
5	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik				√	
6	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				√	
7	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon				√	
Total skor					30	
Rata-rata skor					4,2	
Persentase skor					85%	
Kategori					Sangat valid	

Tabel 9. Review ahli bahasa

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

2) Tahap Uji Praktikalitas

a) Hasil Praktikalitas Siswa

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

Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Coding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	AA	42	48	87%	Sangat praktis
2	AF	41	48	85%	Sangat praktis
3	AR	33	48	68%	Praktis
4	AMD	47	48	97%	Sangat praktis
5	AM	31	48	64%	Praktis
6	ANAA	43	48	89%	Cukup praktis
7	ANH	45	48	93%	Sangat praktis
8	FA	37	48	77%	Praktis
9	FM	39	48	81%	Sangat praktis
10	HAH	44	48	91%	Sangat praktis
11	MA	43	48	89%	Sangat praktis
12	MAF	40	48	83%	Sangat praktis
13	MB	41	48	85%	Sangat praktis
14	MIH	44	48	91%	Sangat praktis



15	MH	45	48	93%	Sangat praktis
16	MZ	43	48	89%	Sangat praktis
17	NAR	34	48	70%	Praktis
18	NAH	47	48	97%	Sangat praktis
19	SB	40	48	83%	Sangat praktis
20	R	36	48	75%	Praktis
Rata-rata			84%	Sangat praktis	

b) Hasil Praktikalitas Guru

Praktikalitas guru dalam pengembangan media pembelajaran merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru dalam proses pengajaran.

Tabel 11 Hasil Uji Praktikalitas Guru Kelas

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

3) Tahap Uji Efektivitas

Data mengenai efektivitas media dikumpulkan melalui tes hasil belajar dengan pemberian soal pretest dan posstest kepada siswa.

Tabel 12. Hasil analisis *pretest-posttest* siswa

No	Coding	Nilai
----	--------	-------



	<i>Responden</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AA	60	85
2	AF	90	95
3	AR	85	100
4	AMD	90	100
5	AM	65	85
6	ANAA	70	95
7	ANH	55	80
8	FA	60	80
9	FM	70	90
10	HAH	85	95
11	MA	60	95
12	MAF	75	80
13	MB	50	85
14	MIH	80	90
15	MH	70	85
16	MZ	60	90
17	NAR	65	90
18	NAH	80	100
19	SB	65	85
20	R	90	95
	Jumlah	1,425	1,800

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

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan tahap pengembangan di kelas V MI Datok Sulaiman, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan untuk menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang diperlukan adalah media kartu pertanyaan (question card) sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, melalui analisis ini, media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, baik dari segi bahasa, tingkat kesulitan, maupun desain yang menarik. Tahap pengembangan dilakukan untuk menyusun kartu pertanyaan secara sistematis sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa.
2. Hasil validasi media pembelajaran dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 77% dengan kategori valid. Ahli materi memberikan nilai persentase 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan ahli bahasa memberikan nilai persentase 85% dengan kategori sangat valid. Setelah media dikatakan valid maka media kartu pertanyaan (questions card) akan diuji cobakan untuk melihat tingkat kepraktisannya. Hasil uji kepraktisan yang diuji cobakan kepada siswa sebanyak 20 orang menunjukkan nilai 84% dengan



kategori sangat praktis dan hasil uji kepraktisan dari guru kelas II dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencaai 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan mengenai media kartu pertanyaan (question card) diperoleh rata-rata skor pretest siswa adalah 71,25% dengan kategori baik. Sedangkan rata-rata posttest siswa adalah 90% dengan katgeori sangat baik. Hal ini menunjukkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk sehinga media kartu pertanyaan yang telah dikembangkan efektif digunakan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achmasd, and Anis Zohriah Wahyudin. "Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan." *Journal on Education* 6.1 (2023): 3822-3835.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Astuti, Tri., I. Wayan Suwatra, and I. Made Tegeh. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CRH berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2.2 (2019): 240-251.
- Batubara, Nurhasana., Febri Yanti, and Eva Pratiwi Pane. "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick dengan Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di Kelas X SMA Negeri 3 Pematang Siantar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3.6 (2023): 9158-9171.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. New York: Springer, 2019.
- Daniati, Nia., Della Restu Apriliani, and Anang Anang. "Media Question Card Towards Knowledge Of Dental And Oral Health In Elementary School Age Mentally Retarded Children." *The Incisor (Indonesian Journal of Care's in Oral Health)* 6.2 (2022): 269-280.
- Hapudin, H. Muhammad Soleh. *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Prenada Media, 2021.
- Irawan, Ardy , M.arif Rahman Hakim. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS". *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1): 91-100 April 2021.
- Lestari, Endang Titik. *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Lutfianasari, Ulfa., Mohammad Agus Prayitno, and Nur Alawiyah. "Implementation of Question Card Assisted Tapps on Student Learning Outcomes and Activity." *Jurnal Education and Development* 9.4 (2021): 533-536.
- Mashuri, Sufri. *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Mirnawati. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *DIDAKTIKA*, Vol. 9, No. 1, Februari 2020
- Munawwarah, Sitti, Edhy Rustan, Hisbullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan", *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* Vol. 9. no.1 (2022): 79-92..
- Nurul Aswar, Pipi Silpia,Fauziah Zainuddin. engembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. ISSN 2776-8872 Vol. 4 No 2, Tahun 2024, hal. 1497 – 1508.
- Munawir, Ahmad, and Nurdin Kaso. "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14.2 (2022): 163-176.
- Nusroh Siti., and Eva Luthfi. "Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya." *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam* 5.1 (2020): 71-92.



- Oktaviana, Bela., Henry Januar Saputra, and Zaenal Arifin. "Keefektifan Pembelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Menggunakan Model Pair Check Berbantu Question Card Pada Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 01 Pati." *Profesi Pendidikan Dasar* 5.1 (2018): 46-56.
- Pribadi, Benny A. *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Putra Nusa. *research & deeoopment Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2021.
- Rasam, Fadli., and Ani Interdiana Candra Sari. "Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan." *Research and Development Journal of Education* 5.1 (2018): 95-113.
- Ratnawati, Dewi., Isnaini Handayani, and Windia Hadi. "Pengaruh model pembelajaran PBL berbantu question card terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10.01 (2020): 44-51.
- Raupu, Sumardin, Dian Utari, and Nursyamsi Nursyamsi. "DEVELOPMENT OF GAME-BASED MATHEMATICS STUDENTS'WORKSHEETS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 25.1 (2022): 172-179.
- RI, Kementerian Agama. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah, 2016.
- Ridwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta, 2015
- Sadirman, Arif S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group, 2021.
- Setiawan, Angga., Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. "Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping." *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2.2 (2022): 92-109.
- Situngkir, Sinta Nauli. "Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.3 (2023): 21415-21426.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2017.
- Sugandi, Ahmad. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., Mirnawati, M., & Rusdiansyah, R. The Use of Metaphors through Speech Acts in Learning: A Case from Indonesia. *International Journal of Society, Culture and Language*, 10(3), 137–150. (2022).
- Syaparuddin, Meldianus Meldianus, and Elihami Elihami. "Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik." *Mahaguru: jurnal pendidikan guru sekolah dasar* 1.1 (2020): 30-41.
- Yms, Nurul Hikmah, and Hera Hastuti. "Penggunaan Queston Card Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X 2 IPS di SMA Pertiwi I Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.2 (2023): 16722-16728.