PENGEMBANGAN MEDIA KWARTET SISTEM ORGAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V UPT SDN 18 TUMAMPUA I

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

INDRA RAHMANUL

919862060021

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KWARTET PADA MATERI SISTEM ORGAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V UPT SDN 18 TUMAMPUA I

Atas Nama Saudara :

Nama : Indra Rahmanul

NIM : 919862060021

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah di periksa / diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk di pertahankan dalam ujian skripsi

Pangkajene , , 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. SRI RAHAYUNINGSIH, M.Pd	**A. SYAM SARJANI ALAM, S.T., S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut :

Ketua : Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd. (.....)

Sekretaris : A. Shyam Sarjani Alam, S,T.,S.Pd.,M.Pd. (.....)

Penguji : 1. A.Yunarni Yusri, S.Pd.,M.Pd (.....)

2. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd.,M.Pd. (.....)

Pembimbing : 1. Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd. (.....)

2. A. Shyam Sarjani Alam, S,T.,S.Pd.,M.Pd. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indra Rahmanul

NPM : 919862060021

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kwartet Pada Materi sistem Organ Manusia Untuk Siswa Kelas V UPT SDN 18 Tumampua I

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatu di kemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnnya hasil tiruan atau duplikat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, ...……2023

Yang membuat pernyataan

INDRA RAHMANUL

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

MOTTO

"Setiap perjalanan dalam hidup memberikan suatu pembelajaran agar dapat menjadi lebih baik, lakukan dengan ikhlas walaupun itu terasa sulit, atas izin allah di beri kemudahan menjalaninya, tetap bertahan karna ada banyak harapan yang di berikan agar dapat menjadi lebih baik".

Terimakasih ku ucapkan teruntuk kedua orang tuaku atas perjuangan yang telah di berikan semoga dapat membalas segala pengorbanannya aamiin…

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

ABSTRAK

Indra Rahmanul, 2023. Pengembangan Media Kwartet Pada Materi Sistem Organ Manusia Untuk Siswa Kelas V Upt SD Negri 18 Tumampua I. Skripsi. Di bimbing oleh Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd dan A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd.,M.Pd, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini mengembangkan media kwartet pada materi sistem organ manusia untuk siswa kelas V Upt SD Negri 18 Tumampua I. Masalah utama dalam penelitian ini adalah : Bagaimana mengembangkan media kwartet yang valid, praktis, dan efektif. Tujuan penelitian ini yaitu : Untuk menghasilkan media permainan kwartet yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dan tahapan pengembangan mengikuti langkah-langkah *Borg and Gaall*, karna keterbatasan waktu penelitian sampai pada tahap ke tujuh, pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan kuesioner. Analisis data menggunakan uji validitas,kepraktisan dan keefektifan.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa : Dari hasil kevalidan pengembangan media kwartet berada pada kategori, “sangat valid” materi memperoleh “82%” dan media memperoleh nilai rata-rata “85%” dengan kategori “sangat valid”. Hasil kepraktisan dari hasil angket respon guru kepraktisan 86% rentang skor “80.00%-100%” dari hasil angket respon siswa “85%”berada pada kategori sangat praktis. Hasil keefektifan media lks 1 “81,20” , lks II “78,23” dan tes hasil belajar “66,00” media kwartet berada pada kategori “Baik”.

Kata Kunci : Media, kwartet, materi sistem organ pada manusia, kelas V, *Research and Development.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

ABSTRACT

Indra Rahmanul, 2023. Development of Quartet Media on Human Organ Systems Material for Class V Students at SD Negri 18 Tumampua I. Thesis. Supervised by Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd and A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd, STKIP Andi Matappa Pangkep Primary School Teacher Education Study Program.

This research develops quartet media on human organ system material for class V students at SD Negri 18 Tumampua I. The main problem in this research is: How to develop quartet media that is valid, practical and effective. The aim of this research is: To produce quartet game media that is valid, practical and effective.

This research uses the Research and Development (RnD) method and the development stages follow the steps of Borg and Gaall, due to limited research time until the seventh stage, data collection using interviews and questionnaires. Data analysis uses validity, practicality and effectiveness tests.

The research results show that: From the results of the validity of the development of the quartet game media, it is in the "very valid" category, the material obtained "82%" and the media obtained an average score of "85%" in the "very valid" category. The practicality results from the teacher response questionnaire results were 86%, the score range was "80.00%-100%" from the student response questionnaire results "85%" was in the very practical category. The results of the effectiveness of the media for LKS 1 "81.20", LKS II "78.23" and the learning result test "66.00" for the quartet media are in the "Good" category.

Keywords: Media, quartet , material on human organ systems, class V, Research and Development.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi. Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subahanahu wa ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dan di rampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisn skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan dan pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skrpsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada :

1. Teristimewa kami ucapkan terima kasih dan penghormatan kepada ayahanda dan ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
2. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua yayasan matahari matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH.,MH. selaku sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Firdha Razak, S.Pd. M.Pd selaku ketua program studi pendidikan sekolah dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

5. Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd dan A. Syam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, Khususnya jurusan pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subahanahu wa ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu di sempurnakan karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 2023

INDRA RAHMANUL

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....1

LEMBAR PENGESAHAN.....ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iii

MOTTO.....iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....v

ABSTRAK.....vi

ABSTRACT.....vii

KATA PENGANTAR.....viii

DAFTAR ISI.....x

DAFTAR TABEL.....xxix

DAFTAR GAMBAR.....xxx

DAFTAR LAMPIRAN.....xxxi

BAB 1.....1

PENDAHULUAN.....1

A.Latar Belakang Masalah.....1

B.Rumusan Masalah.....8

C.Tujuan Penelitian.....8

D.Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan.....8

E.Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....9

1.Asumsi penelitian dan pengembangan.....9

2.Keterbatasan Penelitian dan pengembangan.....10

F.Definisi Istilah10

1.Media Kwartet 10

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

2.Kartu kwartet.....10
3.Materi alat gerak pada manusia.....11
G.Manfaat Penelitian.....11
1.Manfaat teoritis.....11
2.Manfaat praktis.....11
BAB II…….....13
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN,.....13
DAN MODEL HIPOTETIK…….....13
A.Kajian Pustaka.....13
1.Media pembelajaran.....13
a.Pengertian media pembelajaran.....13
b.Landasan Teoritis Media Pembelajaran.....13
c.Ciri Ciri Media Pembelajaran.....14
d.Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....15
e.Manfaat Media Pembelajaran.....17
f.Jenis Media Pembelajaran.....17
2.Media Kwartet.....18
a.Pengertian Media Kwartet.....18
b.Media Kwartet yang digunakan.....19
c.Ciri-Ciri Media Kwartet.....20
d.Kelebihan menggunakan media.....20
e.Kekurangan menggunakan media kwartet.....21
f.Langkah Pembuatan Media Kwartet.....21
g.Langkah Penggunaan media kwartet.....22
h.Penerapan Media Kwartet.....24

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

3.Pembelajaran IPA di SD.....24
a.Anatomi manusia.....25
b.Sistem organ manusia.....26
1)Pengertian sistem organ.....26
2)Pengertian sistem organ manusia.....26
4.Indikator Materi Alat Gerak Pada Manusia.....26
B.Kerangka Pengembangan.....27
C.Model Hipotetik Pengembangan.....31
BAB III…….....32
METODE PENELITIAN.....32
A.Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....32
B.Lokasi Penelitian.....32
C.Prosedur Dan Tahapan Pengembangan.....33
D.Teknik Pengumpulan Data.....35
E.Instrumen Pengembangan.....35
F.Teknik Analisis Data.....36
1)Uji Validitas.....36
2)Uji Kepraktisan.....37
3)Uji Keefektifan.....38
BAB IV…….....39
HASIL PENELITIAN.....39
PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....39
A.Hasil Penelitian Pengembangan.....39
1.Potensi dan Masalah.....39
2.Mengumpulkan informasi.....43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

3.Data Hasil Validasi.....49
a.Data Hasil Validasi Ahli Materi.....49
b.Data hasil validasi ahli media.....50
c.Data Hasil Validasi Guru Ipa Kelas V.....55
4.Revisi Desain.....58
5.Uji Coba Produk.....65
a.Hasil uji coba kepraktisan media kwartet.....65
b.Hasil uji keefektifan media kwartet.....67
6.Revisi Desain.....70
7.Kajian Produk Akhir dan Pembahasan.....71
a.Kajian Produk Akhir.....71
b.Pembahasan……72
a)Pandangan peneliti terhadap hasil penelitian :.....72
b)Teori pendukung dan hasil penelitian yang relevan :.....79
c)Kendala atau Keterbatasan Penelitian.....84
BAB V…….....85
KESIMPULAN DAN SARAN.....85
A.Kesimpulan….....85
B.Saran…….....86
DAFTAR PUSTAKA.....87

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria kevalidan media pembelajaran

Tabel 3.2 Kriteria kepraktisan media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kriteria keefektifan media pembelajaran.

Tabel 3.4 rubrik penilaian media kartu kwartet

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Tabel 4.2 Gambaran Produk Awal

Tabel 4.3 Validasi ahli materi

Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Media

Tabel 4.5Komentar/ Saran Perbaikan dari Ahli Media

Tabel 4.6 Komentar / Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi

Tabel 4.7 Hasil data Validasi oleh Guru kelas V

Tabel 4.8 Komentar dan Saran Perbaikan dari Guru Ipa Kelas V

Tabel 4.9 Hasil Data validator 1, 2 dan Guru IPA Kelas V.

Tabel 4.10 Komentar Validator Ahli Media dan Materi dan Hasil Revisi

Tabel 4.1.1 Komentar Guru Ipa kelas V dan Hasil Revisi

Tabel 4.1.2 Desain Produk Awal dan Produk Akhir Media Permainan Kwartet

Tabel 4.1.3 Angket respon guru

Tabel 4.1.4 Angket respon siswa

Tabel 4.1.5 nilai hasil tes tertulis

Tabel 4.1.6 rata rata nilai hasil tertulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 media kwartet

Gambar 2.2 Desain Kerangka Pengembangan

Gambar 3.1 Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran I silabus

SILABUS

Lampiran II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Lampiran III

MATERI PEMBELAJARAN

Lampiran IV Lks

LEMBAR KERJA SISWA 1

Lampiran V

LEMBAR KERJA SISWA II

Lampiran VI

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA I

Lampiran VII

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA II

Lampiran VIII

RUBRIK PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA I

Lampiran IX

RUBRIK PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA II

Lampiran X

PENILAIAN SOAL TES HASIL BELAJAR

Lampiran XI

SOAL TES HASIL BELAJAR

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Lampiran XII

KUNCI JAWABAN TES HASIL BELAJAR

Lampiran XIII

RUBRIK PENILAIAN TES HASIL BELAJAR

Lampiran XIV

KISI – KISI PERTANYAAN SURVEI KEBUTUHAN

KISI – KISI PERTANYAAN SURVEI KEBUTUHAN

Lampiran XV

kisi- kisi instrumen lembar validasi ahli media kwartet sebagai media pembelajaran pada materi alat gerak pada manusia kelas V

Tabel 3.4 rubrik penilaian media kartu kwartet

Lampiran XVI

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Lampiran XVII

SURAT KETERANGAN

TELAH MELAKASANAKAN PENELITIAN

Lampiran XVIII

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Lampiran XIX

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Lampiran XX

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

GURU IPA KELAS V

Lampiran XXI

ANGKET RESPON GURU

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Lampiran XXII

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Lampiran XXIII

DOKUMENTASI SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran XXIV

DOKUMENTASI PERTEMUAN I

MATERI ALAT GERAK PADA MANUSIA

Lampiran XXV

DOKUMENTASI PERTEMUAN II

MATERI MENJAGA KESEHATAN ALAT GERAK

DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI

Lampiran XXVI

PENYERAHAN MEDIA PERMAINAN KWARTET

Lampiran XXVII

RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 dijelaskan bahwa:

> Susanto, (2013, h. 69) jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah; pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan dasar yang dimaksud dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tersebut adalah pendidikan yang berbentuk sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah. Pendidikan dasar tersebut tidak hanya pendidikan dasar di sekolah dasar saja, tetapi juga pada sekolah menengah pertama. Dengan kata lain, yang dimaksud pendidikan dasar dalam Undang-undang tersebut adalah pendidikan wajib 9 tahun, yakni sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama, atau sejak madrasah ibtidaiyah sampai madrasah tsanawiyah. Dengan demikian, sekolah dasar masuk kategori pada pendidikan dasar

Dalam proses belajar mengajar semestinya peserta didik tidak dijadikan layaknya penonton yang hanya duduk manis dan siap mendengarkan tentang ilmu pengetahuan dan informasi dari sang guru. Namun lebih dari itu seorang guru di tuntut untuk mampu menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik aktif menemukan, memproses dan mengkontruksi ilmu pengetahuan dan keterampilan baru Lesilolo, (2019). Belajar merupakan perubahan proses tingkah laku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan Hanafy, (2014). Beberapa faktor yang mendukung belajar yakni berupa usaha, minat, dan kondisi riil fisiologis bagi para siswa. Kurikulum yang di gunakan pada sekolah menerapkan kurikulum K-13. Kurikulum dibuat dengan tujuan menjadikannya alat pendidikan untuk menghasilkan siswa yang berintegrasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Kurikulum juga membuat siswa mengerti sistem pendidikan yang diterapkan, sehingga siswa dapat memutuskan pendidikan yang ia inginkan di jenjang selanjutnya. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Dalam muatan pelajaran IPA guru di perlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru Nurul Laili et al., (2021).

Muatan pelajaran IPA di SD selain mengajarkan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip tentang alam, IPA juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih berpikir kritis, dan mengambil kesimpulan, objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang l. Pada penjelasaan tersebut, maka dikatakan bahwa muatan pelajaran IPA bukan semata-mata menghafal informasi atau mengingat dan menimbung informasi, akan tetapi siswa juga perlu memahami informasi yang diperoleh dan menghubungkan pada kehidupan sehari-hari. Selain itu IPA untuk anak-anak SD di rancang sesuai dengan tahap perkembangan anak supaya anak-anak dapat mempelajarinya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Berdasarkan analisis kebutuhan di sekolah UPT SDN 18 Tumampua I. Data yang diperoleh terkait pembelajaran IPA khususnya materi sistem organ manusia, diperoleh informasi tentang proses pembelajaran yang diterapkan, guru hanya memakai metode ceramah dan bantuan buku cetak, kurangnya media pembelajaran yang di sediakan untuk membantu proses belajar mengajar yang lebih efektif guru merasa peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran tidak mencapai hasil yang maksimal, bagi peserta didik pembelajaran ilmu pengetahuan alam tidak menyenangkan. Meninjau permasalahan yang seperti itu peneliti berinisiatif mengembangkan media kwartet agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, melatih keaktifan, dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan bermakna dengan memberikan variasi gambar yang menarik sesuai dengan materi yang di rasa sulit oleh siswa, sehingga mudah di pahami dengan menggunakan media pembelajaran efektif.

Media menjadi pengantar atau alat komunikasi penyampaian informasi kepada para siswa. Dengan adanya media bergambar dapat menarik perhatian siswa untuk lebih antusias dan giat mempelajari materi yang sedang dibahas. Berdasarkan wawancara dari guru kelas V, media yang di gunakan berupa power point. Kelemahan dengan menggunakan power point siswa kurang memahami materi yang telah di berikan, kurangya perhatian siswa dalam menyimak materi, sehingga peneliti memberikan solusi berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang masih di rasa sulit untuk di pahami. Kartu memiliki berbagai tipe yakni kartu huruf, gambar, kata, atau kartu kombinasi antara gambar dan kata-kata dengan cara bermain yang berbeda-beda.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Menurut Wasilah, (2012) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar sangat baik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan siswa terhadap suatu objek dan merangsang daya imajinasi sehingga mudah mengenali objek-objek yang ada di sekitarnya.

Permainan kartu membutuhkan pemain lebih dari dua orang sehingga permainan tersebut melibatkan interaksi sosial. Sistematika permainan tersebut bersifat kompetitif sehingga para pemain kartu saling mengumpulkan poin untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Menurut Karsono dkk, (2014) media permainan kwartet seperti namanya berarti "berjumlah 4", maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Dalam satu set kartu kwartet yang digunakan untuk permainan terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu. Dalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan dibagian tengah atas, dibawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal atau diberi warna lain adalah nama dari gambar yang tertera. Gambar yang berada dalam kartu menjadi simbol pengingat dan penuntun siswa untuk mencapai pemahaman materi khususnya materi yang dirasa sulit oleh siswa. Pada kartu ini keterangan berupa kata-kata berada dibawah gambar.

Menurut Masturi dkk, (2014) menuliskan bahwa media kartu bergambar sangat baik untuk siswa karena dapat membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan siswa terhadap objek dan imajinasi sekitar.Materi alat gerak pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media kwartet pada materi sistem organ manusia?
2. Bagaimana kepraktisan media kwartet pada materi sistem organ manusia?
3. Bagaimana keefektifan media kwartet pada materi sistem organ manusia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan media kwartet yang valid
2. Untuk menghasilkan media kwartet yang praktis
3. Untuk menghasilkan media kwartet yang efektif

D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Adapun spesifikasi produk yang di harapkan dalam pengembangan media permainan kwartet sebagai berikut:

a. Produk yang di kembangkan berupa media kwartet dengan menggunakan kartu blangko tebal dan gambar yang bervariasi sesuai dengan materi alat gerak pada manusia.
b. Ukuran media kwartet berbentuk persegi panjang 8,89 cm x 6,35 cm.
c. Jumlah media kwartet 24 kartu dari 2 materi.
d. Kemasan pada setiap tema media permainan kwartet menggunakan kotak kardus yang di desain di aplikasi canva.
e. Terdapat berbagai jenis media kwartet berupa gambar dan konsep.
f. Petunjuk permainan menggunakan media kwartet yang di bentuk menjadi 3 bagian dalam kemasan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakaan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran *(instructional material)*, komunikasi pandang-dengar *(audio-visual communication)*, alat peraga pandang *(visual education)*, alat peraga dan media penjelas.

Azhar (2011) pengertian media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut di jelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Landasan Teoritis Media Pembelajaran

Brunner (1996: 10-11) dalam penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari landasan teoritis, landasan tersebut di gunakan untuk mengetahui tingkatan dalam pembelajaran, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu (1) Pengalaman

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

langsung *(enactive)*, Pengalaman langsung adalah mengerjakan misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. (2) Pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau *image*), kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun peserta didik belum pernah mengikat tali untuk membuat ‘simpul’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. (3) Kustandi & Darmawan, (2020,h.8) pengalaman abstrak *(symbolic*) pada tingkatan simbol, peserta didik membaca atau mendengar kata ‘simpul’ dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ‘simpul’. Ketiga tingkat pengalaman ini berinteraksi dalam upaya memperoleh ‘pengalaman’ pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru.

c. Ciri Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (1997) mengemukakan tiga ciri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang kemungkinan guru bia saja tidak mampu melakukanya. (1) Ciri fiksatif *(fixative property)*, ciri ini mengambarkan kemampuan media merekam, penyimpanan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu objek atau peristiwa. Suatu opjek atau peristiwa dapat di urut dan dsusun dengan media, seperti fotografi, videotape, audio tape, disket computer, compac disk, dan film. Suatu opjek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat diproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. (2) Ciri manupuatif *(manipulative property)*, transformasi suatau objek atau kejadian dimungkinkan karena hal tersebut memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada murid dalam waktu dua atau tiga menit dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

teknik pengambilan gambar time-lapse recording. (3) Ciri distribusif *(distributive property)*, ciri distribusif dari media memungkinkan kejadian suatu objek ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar murid dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu". Media yang dibuat tentunya memiliki ciri-ciri yang menjadi karakteristik dari media itu sendiri. Penelitian menyimpulkan ciri-ciri media pembelajaran secara umum berdasarkan teori diatas, yaitu. (1) media dapat ditransportasikan dalam jangka waktu yang tak terhimgga, (2) dapat menyajikan kejadian yang berlangsung selama berhari-hari menjadi sangat singkat dengan teknik pengambilan gambar, (3) dapat menyajikan materi yang sumbernya dari berbagai ruang kemudian tersaji dalam suatu ruang.

d. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2011) menuliskan bahwa terdapat empat fungsi media yaitu atensi, afektif, kognitif dan konfensatoris. (1) Fungsi atensi media visual yang menarik dan dapat mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi materi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang di sertai dengan teks materi pelajaran. (2) Fungsi afektif media visual yang terlihat dari tingkat kenikmatan siswa dalam belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat merangsang emosi dan sikap siswa. (3) Fungsi kognitif media visual berdasarkan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar siswa untuk mencapai pemahaman dan mengingat pesan yang terkandung di dalam gambar. (4) Fungsi konpensatoris media visual dapat terlihat dari hasil penelitian dapat memberikan konteks untuk memahami teks

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

membantu siswa yang lemah dalam membaca sehingga siswa dapat mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Media pembelajaran sebagai alat bantu bagi siswa yang kurang dalam menerima serta memahami isi pelajaran yang di sajikan dengan teks atau dalam bentuk verbal.

Berdasarkan keempat fungsi diatas media pembelajaran dapat dijadikan sebagai pengalaman yang menyenangkan bagi siswa untuk memenuhi kebutuhan karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Beberapa hasil penelitian menunjukkan dampak positif dalam penggunaan media sebagai bagian integral dalam permainan dan penyampaian materi tidak bersifat kaku, pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif dengan menerapkan interaksi sosial yang dapat di terima oleh partisipasi siswa. Seperti umpan balik, penguatan dan kualitas hasil belajar siswa yang dapat di tingkatkan. Dengan menggunakan metode media permainan dapat menerapkan sistem pembelajaran secara langsung dengan cara melewati tantangan yang di berikan.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Wahyu et al., (2020) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar siswa selama di sekolah beberapa manfaat media pembelajaran bagi siswa sebagai berikut: (1) Media pembelajaran menjadi sarana penyampaian informasi tentang konsep pembelajaran yang diterima dengan sangat baik. (2) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. (3) Media diharapkan dapat meningkatnya hasil belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

yang maksimal**.** (4) Menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar

f. Jenis Media Pembelajaran

Djamarah mengklasifikasikan jenis media pembelajaran menjadi 3 yaitu: (1) Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, kaset recorder. (2) Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan. (3) Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Jenis Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk mentransfer informasi antara pendidik dan peserta didik. Makna penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat bersifat individu ataupun kelompok. Setiap jenis media memiliki fungsi dan karakteristik yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rudy Brets mengklasifikasikan jenis media pembelajaran menjadi 6 yaitu : (1) Media audio visual diam, seperti: slide (2) Audio semi gerak, seperti: tulisan bergerak bersuara (3) Media visual bergerak, seperti: film bisu (4) Media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto (5) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio (6) Media cetak, seperti: buku, model.

Cahyadi (2019, h. 46-47) membagi media pembelajaran menjadi 10 golongan yaitu: (1) Audio: Kaset audio, siaran radio, CD, telepon (2) Cetak: Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar (3) Audio-cetak: Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis (4) Proyeksi visual diam: Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide) (5) Proyeksi audio visual diam: Film bingkai (slide) bersuara (6) Visual gerak: Film bisu (7) Audio visual gerak: Film gerak bersuara, video/VCD, televise (8) Objek

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (*RnD*). Metode penelitian *RnD* merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut. Langkah - langkah yang di gunakan dalam penelitian pengembangan media menggunakan *Borg and Gall,* Sugiyono, (2017).

Hasil akhir yang diperoleh melalui penelitian tersebut berupa media kwartet untuk kelas V dengan materi alat gerak pada manusia. Pada penelitian ini pengembangan media kwartet hanya dilakukan sampai dengan tahap ketuju revisi produk, berdasarkan hasil validasi produk agar menjadi produk yang lebih baik dari sebelumnnya.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah UPT SD Negeri 18 Tumampua I khususnya di kelas V yang merupakan Jenjang pendidikan sekolah dasar yang menerapkan kurikulum K-13. Alamat jl. Daeng bonto. No, 8. Kel. Tumampua, Kec. Pangkajene. Kab/kota, pangkajene dan kepulauan. Prov. Sulawesi selatan. Waktu penelitian pengembangan ini di mulai pada tanggal 22 november 2022 dengan melakukan wawancara dan analisis kebutuhan.

Pertimbangan peneliti memilih UPT SD Negeri 18 Tumampua I dari hasil observasi sekolah, UPT SD Negeri 18 Tumampua I memiliki sarana dan prasarana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

yang belum lengkap dan proses belajar mengajar yang diterapkan hanya memakai metode ceramah dan bantuan buku cetak, kurangnya media pembelajaran yang di sediakan untuk membantu proses belajar mengajar yang lebih efektif. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media kwartet.

C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

Prosedur dan tahapan pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengadaftasi langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Langkah-langkah tersebut diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Penelitian pengembangan tersebut divalidasi oleh para ahli materi, ahli media, dan guru kelas V. Penelitian ini difungsikan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dihasilkan oleh peneliti.

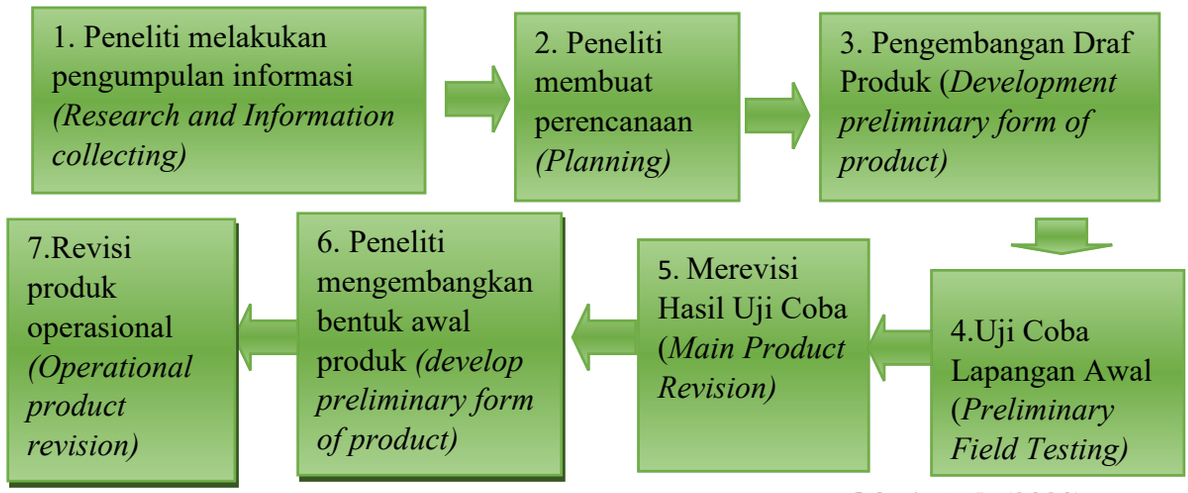
Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut *Borg and Gall* Sugiyono (2017) sebagai berikut: (1) Pengumpulan informasi (*research and information collecting*) data di kumpulkan berdasarkan hasil kebutuhan, studi literatur, dan penelitian relevan. (2) Perencanaan (*planning*) Peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dalam penelitian dan langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan pengujian produk dalam lingkup terbatas. (3) Pengembangan draf produk (*development preliminary form of product*)

Peneliti melakukan pengembangan media kwartet dengan materi alat gerak pada manusia kelas V. (4) Uji coba lapangan awal *(preliminary field testing)* uji coba yang dilakukan peneliti yaitu melakukan validasi dengan ahli media, materi dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

guru kelas V untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media kwartet yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. (5) Merevisi hasil uji coba *(main product revision)* produk direvisi berdasarkan hasil dari validasi untuk mengetahui kekurangan produk dan dapat menghasilkan produk yang lebih baik selanjutnya. (6) Peneliti mengembangkan bentuk awal produk *(develop preliminary form of product)* peneliti mengembangkan produk awal dengan melakukan uji coba produk . (7) Revisi produk operasional *(Operational product revision)* peneliti melakukan revisi produk yang di kembangkan

Berikut bagan prosedur dan tahapan pengembangan yang dapat menjelaskan Langkah-langkah *R & D* menurut *Borg and Gall :*



Ofori et al, (2020)

Gambar 3.1 Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media kwartet menggunakan teknik wawancara dan kuesioner. Tujuan dilakukannya wawancara untuk mengetahui analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan tersebut terkait dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

media pembelajaran dan materi yang dirasa sulit oleh para siswa dan di kaitkan dengan pengembangan media permainan kwartet materi alat gerak pada manusia untuk siswa kelas V yang sulit di pahami. Tujuan dari pemberian kuesioner untuk mengetahui hasil validasi dari beberapa validator dan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media kwartet.

E. Instrumen Pengembangan

Dalam melakukan kegiatan wawancara dan validasi media pembelajaran, peneliti membuat sebuah panduan diberbagai aspek penilaian produk. panduan wawancara digunakan untuk mengetahui informasi terkait kebutuhan siswa pada sekolah yang telah ditentukan. Untuk panduan kuesioner berisi berbagai macam aspek penilaian produk untuk membantu validator dalam memberikan nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan terhadap produk peneliti. Melalui hasil validasi tersebut maka peneliti dapat mengetahui kekurangan produk yang dibuat sehingga diperbaiki untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media memiliki penilaian pada aspek yang berbeda. Aspek yang di nilai oleh ahli materi terdiri dari aspek pendahuluan, aspek isi dan aspek evaluasi, sedangkan pada ahli media terdiri dari aspek I efisiensi materi, II keakuratan media, III estetika. Berikut panduan pertanyaan wawancara dan kuesioner yang akan digunakan dalam memperoleh data terdapat pada bagian lampiran

F. Teknik Analisis Data

Metode langkah-langkah analisis serta teknik data yang digunakan penelitian ini di lakukan dengan melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui uji validitas,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

kepraktisan, dan keefektifan. Media permainan kwartet yang di kembangkan pada UPT SDN 18 Tumampua I. Berikut penjelasan langkah-langkah yang di lakukan. Langkah-langkah analisis serta teknik yang akan digunakan dalam setiap tahapan penelitian penelitian pengembangan ini sebagai berikut Hanisah et al, (2022)

1) Uji Validitas

Penelitian pengembangan ini dengan menggunakan uji validitas pada ahli materi, ahli media dan guru kelas V. Analisis validasi ahli media pembelajaran dinyatakan valid dilihat dari kecocokan hasil validasi antar validator dengan kriteria validitas yang sudah di tentukan pada hal 53-62. Skor validitas media pembelajaran di hitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor validitas} = \frac{Jumlah\,skor\ perolehan}{Jumlah\,skor\ maksimal} \text{ x } 100\ \%$$

Adapun dasar pengambilan keputusan validasi media kwartet untuk merevisi media yang di gunakan dengan kriteria penilaian validitas media kwartet dapat di lihat pada table 3.5 sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria kevalidan media pembelajaran

Skor	Kriteria Validitas
82% < x ≤ 100%	Sangat Valid
63% < x ≤ 81 %	valid
44% < x ≤ 62%	Kurang Valid
25% < x ≤ 43%	Tidak Valid

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Adaptasi Sugiyono, (2015).

2) Uji Kepraktisan

Analisis kepraktisan media pembelajaran dilihat melalui angket respon guru dan siswa yang sudah di tentukan. Persentase hasil angket respon guru dan siswa di hitung dengan rumus sebagai berikut.

$$X\% = \frac{skor\ yang\ peroleh}{skor\ maksimun} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan: X: Persentase skor

Tabel 3.2 Kriteria kepraktisan media pembelajaran.

Rentang skor	Kriteria
80% < X ≤ 100%	Sangat praktis
60% < X ≤ 80%	Praktis
40% < X ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < X ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < X ≤ 20%	Tidak Praktis

Adaptasi dari Arikunto, (2013).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

3) Uji Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran diukur berdasarkan ketuntasan lembar kerja siswa lks I,II dan tes hasil belajar (THB) yang dikoreksi dan dinilai berdasarkan tabel penskoran yang telah ditentukan di lampiran. Persentase rata-rata keefektifan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$<x> = \frac{Banyaknya\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{Jumlah\ peserta\ didik} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan:< x >: Persentase ketuntasan

Adapun kriteria ketuntasan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria keefektifan media pembelajaran.

Interval	Kategori
≥ 80%	Sangat Baik
60%≤ x < 80%	Baik
40% ≤ x < 60%	Cukup
20% ≤ x < 40%	Kurang
x ≤ 20%	Sangat Kurang

Adaptasi dari Widoyoko, (2009).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

BAB IV
HASIL PENELITIAN
PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang di lakukan dalam penelitian yaitu menghasilkan suatu produk yaitu media kwartet materi sistem organ pada manusia untuk siswa kelas V UPT SDN 18 Tumampua I. Penelitian dan pengembangan produk telah melakukan validasi oleh tim validasi ahli materi dan ahli media produk telah di ujicobakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik kelas V UPT SDN 18 Tumampua I. Langkah- langkah penelitian dan pengembangan peneliti sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dari pengembangan yang di lakukan peneliti adalah analisis kebutuhan, merupakan langkah awal dalam penelitian untuk mengembangkan produk media kwartet. Analisis kebutuhan ini dilakukan di UPT SDN 18 Tumampua I. Analisis kebutuhan diperlukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran IPA dari segi media, metode, kendala dalam materi IPA bahkan model pembelajaran khususnya di kelas V. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara yang dibantu dengan panduan pertanyaan yang terstruktur. Fungsi dari panduan pertanyaan tersebut memudahkan peneliti untuk melakukan wawancara dengan guru agar memperoleh hasil informasi yang valid.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Berdasarkan dari hasil wawancara, peneliti dapat mengetahui fakta yang ada di lapangan bahwa materi yang sulit dipahami oleh siswa yaitu materi tentang alat gerak pada manusia. Materi tersebut dapat dijadikan acuan dalam isi pengembangan media kwartet. Pengembangan media kwartet dapat menjadi alat bantu proses pemahaman siswa pada materi alat gerak pada manusia kelas V. Pada panduan pertanyaan terdapat 17 pertanyaan yang diajukan kepada guru di sekolah yang sudah disebutkan. Berikut hasil wawancara dengan guru wali kelas v dari sekolah yang sudah ditentukan.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar di sdn 18 tumampua I ?	10 tahun
2.	Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar di kelas V ?	4 tahun
3.	Apakah Bapak/Ibu sudah memiliki sertifikat guru ?	Iya saya sudah memiliki sertifikat guru
4.	Menurut Bapak/Ibu materi apa yang di rasa sulit di pahami oleh siswa kelas V selama mengajar di sekolah ini ?	Materi alat gerak dan cara memlihara kesehatan alat gerak
5.	Jika siswa tidak dapat atau masih kurang memahami materi, tindakan seperti apa yang Bapak/Ibu lakukan?	Dengan mengubah variasi pendekatan dan model pembelajaran dan memaksimalkan media pembelajaran
6.	Menurut Bapak/Ibu untuk materi alat gerak pada manusia di rasa sulit di pahami oleh para siswa kelas V atau tidak ?	Siswa merasa sulit memahami materi
7.	Bagaimana cara Bapak/Ibu meningkatkan	Dengan memberikan perubahan model

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

	pemahaman para siswa tentang materi yang sedang di bahas ?	pembelajaran agar lebih menarik
8.	Dalam kegiatan proses belajar mengajar, biasanya Bapak/Ibu menggunakan media apa saja ?	Media yang di gunakan power point dan buku cetak
9.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi alat gerak pada manusia ?	Dapat membantu siswa untuk memahami materi. Peran media itu sendiri sebagai sumber/penerima informasi yang dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran
10.	Menurut Bapak/Ibu dengan adanya media bergambar pada materi dapat di pahami oleh para siswa ?	Iya, dapat di pahami serta menyenangkan anak akan lebih antusias
11.	Dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar, model pembelajaran apa saja biasanya yang Bapak/Ibu gunakan ?	Di sesuaikan dengan materi yang di berikan setiap materi harus ada alternatife media dan model pembelajaran
12.	Kendala apa saja yang Bapak/Ibu alami selama menerapkan model pembelajaran tersebut kepada siswa kelas V ?	Siswa merasa sulit memahami materi jika tidak menggunakan media alternatife yang efektif dalam pembelajaran
13.	Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan model pembelajaran dalam bentuk game di kelas ?	Iya pernah
14.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media permainan dalam bentuk kartu kwartet ?	Belum mengetahui
15.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui cara bermain media permainan kartu kwartet ?	Belum paham
16.	Menurut Bapak/Ibu dengan adanya media permainan kartu kwartet di dalam kelas, apakah dapat meningkatkan pemahaman para siswa kelas V terhadap materi alat gerak pada manusia ?	Dapat memudahkan pemahaman siswa berdasarkan gambar dan gologannya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

17.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika dalam materi alat gerak pada manusia menggunakan media permainan kartu kwartet ?	Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik sehingga keterampilan berkomunikasi akan lebih terasah.

Berdasarkan dari data yang diperoleh bahwa model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah UPT SDN 18 Tumampua I. Seperti media power point dan buku cetak untuk membantu proses pemahaman materi pada siswa . Terdapat beberapa kendala dari model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar seperti waktu yang tidak sesuai target, kondisi peserta didik yang tidak fokus dengan materi yang disampaikan, dan para siswa sulit untuk berpikir kritis. Dalam proses belajar mengajar guru biasanya menggunakan media power point. Menurut guru dari sekolah tersebut bahwa media pembelajaran menjadi bagian terpenting dalam proses pembelajaran dikarenakan menjadi syarat pokok untuk membantu siswa dalam memahami materi, sehingga siswa dapat memahami suatu objek secara nyata.

Hasil wawancara survei kebutuhan bahwa materi alat gerak pada manusia sulit dipahami oleh siswa kelas V dikarenakan materi tersebut terlalu banyak, dan para siswa sulit membedakan antara alat gerak aktif dan fasif. Apabila para siswa masih belum memahami materi maka tindakan selanjutnya guru melakukan cara pengulangan materi, memaksimalkan media pembelajaran yang digunakan dan mengubah pendekatan / model pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, media kwartet merupakan media yang belum diketahui oleh guru. Dari pendapat yang sudah disampaikan oleh guru, bahwa media kwartet dapat membantu pemahaman

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

siswa melalui gambar dan golongan khususnya pada materi alat gerak pada manusia dan memelihara kesehatan alat gerak. Media kwartet diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga keterampilan komunikasi para siswa akan lebih baik dan terasah.

2. Mengumpulkan informasi

Setelah proses potensi dan masalah teridentifikasi, kemudian di lanjutkan dengan pengumpulan informasi. Tahap ini di lakukan untuk mengumpulkan sumber untuk menunjang pengembangan media kwartet dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, pemilihan materi pembelajaran dan kebutuhan media kwartet yang akan di pakai.

1. Deskripsi Produk Awal

Dalam proses pengembangan media kwartet sebagai media pembelajaran, peneliti perlu mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara survey kebutuhan yang dilakukan di sekolah UPT SDN 18 Tumampua I dengan panduan pertanyaan yang terstruktur. Langkah selanjutnya peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), silabus dan lampiran berupa, kisi-kisi soal, dan lembar kerja siswa (LKS) serta tes hasil belajar (THB) yang berisi tentang soal untuk meningkatkan pemahaman siswa serta penilaian berdasarkan kognitif, dan afektif. Langkah berikutnya peneliti menyusun media pembelajaran berupa permainan kwartet yang berisi gambar, konsep terkait dengan materi alat gerak pada manusia, menjaga kesehatan alat gerak, dan penjelasan yang mendukung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait media kwartet pada materi Alat gerak pada manusia kelas V disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji kevalidan oleh validator terhadap media kwartet memiliki kualitas dengan kriteria “sangat valid” di buktikan dengan hasil validasi dari beberapa ahli materi memperoleh “82%”. Dengan kategori “sangat valid”, ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar “85%”.Dengan kategori “sangat valid.

2. Hasil uji kepraktisan angket respon guru di peroleh persentase “86%”.persentase ini berada pada rentang “80,00% - 100,00%” kriteria validitas masuk kedalam kategori “sangat praktis” sedangkat angket respon siswa di peroleh rata-rata keseluruhan “85 %” berada pada kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media kwartet “sangat praktis” untuk di gunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil uji keefektifan menunjukkan menunjukkan bahwa nilai rata-rata nilai hasil tertulis belajar siswa dengan menggunakan media kwartet pada nilai lks I, “81,20”, sedangkan lks II “78,23”, dan tes hasil belajar “66,00” nilai interval kategori pada lks II dan thb berada pada kategori baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

B. Saran

Setelah melakukan penelitian media kwartet dengan materi alat gerak pada manusia, apabila ada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian yang sama, maka terdapat beberapa saran yang mendukung proses penelitian di antaranya:

1. Pada penjelasan materi di dalam media kwartet menggunakan jurnal yang bertema organ gerak pada manusia dan cara memelihara kesehatan alat gerak
2. Pada media kwartet menggunakan gambar ilustrasi kartun yang berkaitan dengan tema alat gerak pada manusia, dan menjaga kesehatan alat gerak manusia
3. Media kwartet dikembangkan sampai langkah kedelapan pada *Borg and Gall* untuk mengetahui kelayakan produk di dalam proses pembelajaran di kelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. *Prosiding,* Disajikan dalam skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekan Baru.

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *4*(1), 35. https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866

Brum, 1994. (n.d.). *GRAMEDIA BLOG BRUM 1994*.

Defi, (2018). Pengembangan media permainan kartu kuartet matematika pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP Negri 3 Batu. *Prosiding*, Diajukan dalam seminar skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang

Fauziyah, T. A., & Isnawati. (2017). Pengembangan Media Permainan Sains Quartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Berkomunikasi. *E-Journal Unesa*, *05*(02), 131–137.

Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.

Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *17*(1), 66–79. https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5

Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(3), 6–16. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68

Hapsari, O., Hariyadi, S., & Prihastuty, R. (2014). Pengaruh Iklim sekolah terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas VII di SMP Teuku Umar Semarang. *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi (JURNAL ILMIAH PSIKOLOGI)*, *6 No 2*(1), 74–78.

Ibda, F. (2015. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, *3*(1), 242904.

Izza, N. (2018). *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang*. 28.

Karo-karo & Rohani 2018. (n.d.). No Tit.צכן‌le. *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*, 91–96. https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results

Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, *1*(April), 43–49.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Khabibah, S., & Prasetya, Y. E. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *1*(5), 95–101.

LESILOLO, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, *4*(2), 186–202. https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67

Nurul Laili, A., Yudho Prastowo, A., & Niam, F. (2021). *Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar*. *1*, 45–58.

Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, *1*(2), 31. https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, *3*(2), 178. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524

Ratnawati. (2017). Signifikansi Penguasaan Guru Terhadap Psikologi Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *4*(2), 48–64. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2217

Riyanti, E. (2016). Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, *April*, 5–24.

Rohmawati, E. D., & Sukanti, S. (2012). Pengaruh Cara Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *10*(2), 153–171. https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.918

Safitri, (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) 39 Gresik. *Prosiding.* Di sajikan dalam skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Sakerebau, J. (2018). *22-32-1-Sm*. *1*(1), 96–111.

Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2011). *Implementasi Penerapan Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *5*(2).

Trisaputra. (2018). Pengembangan media permainan kartu kwartet sebagai media pembelajaran biologi materi sistem eskresi kelas XII IPA SMA Negeri 4 Luwu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

Timur Jurnal.al-ahya v0lume 1 Nomor 2 Juni 2019. HAL.-23

Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, *4*(2), 455–466. https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *6*(1), 107. https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344

Wasilah. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *1*(1), 82–90.

Rosyid, Mustajad, & Abdullah, (2019). *Prestasi Belajar*, Literasi Nusantara.

Kemendikbud. (2018). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas 5 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia (Buku Siswa – Revisi Tahun 2018). Jakarta: Kemendikbud

Giwangsa, Sendi Fauzi. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 8 (1), hlm. 40-48. DOI: 10.25134/pedagogi.v8i1.3992

Ramadani, Hera Hastuti. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA N 2 Koto XI Tarusan. Kronologi: ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/67/66

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

DOKUMENTASI PERTEMUAN I

MATERI ALAT GERAK PADA MANUSIA













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg

RIWAYAT HIDUP



Indra rahmanul, lahir pada tanggal 12 juni tahun 2000 di Kecematan Minasatene, Kabupaten Pangkep. Anak pertama dari Bapak Manda dan Ibu Suriyani dari empat bersaudara. Pendidikan sekolah dasar di SD Negri 14 Bontote'ne di kecematan minasatene, kabupaten pangkep' tahun pelajaran "2011-2012": SMP Negri 1 minasatene' di kabupaten pangkep tahun pelajaran "2014/2015": SMK Negri 3 Pangkep pada tahun ajaran "2017/2018" mengambil jurusan tehnik gambar bangunan (TGB) dan terakhir kuliah di STKIP andi matappa masuk pada tahun ajaran "2019" dengan mengambil Program Studi S-I, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Penulis berharap perjalanan pendidikan penulis tidak berhenti sampai disini, tapi akan terus berlanjut. Semoga apa yang di jalani penulis dalam skripsi ini bernilai ibadah dan bermanfaat bagi diri pribadi penulis, dan orang orang yang membutuhkan sebagai bukti kepada orang tua, bangsa dan negara. Aamiin Yaa Rabbal' alamin…..

Penulis mengharapkan dengan laporan penelitian pengembangan media permainan kwartet materi sistem organ pada manusia untuk siswa kelas V UPT SD Negri 18 Tumampua I. Dapat meningkatkan pembelajaran IPA. Akhir kata kami ucapkan terimakasih atas bimbingan keluarga besar *STKIP ANDI MATAPPA* mohon maaf atas segala kesalahan kata yang ada dalam penulisan "Skripsi" ini, karna kesempurnaan hanya milik allah subahana'hu wataa'la. Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/oGyeaqREqGRE4NLJsuFkPg