

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU KUARTET TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV MI BAITUL HUDA SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Mahiyyah

NIM: 2103096026

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahiyyah
NIM : 2103096026
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV MI BAITUL HUDA SEMARANG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 Februari 2025

Pembuat Pernyataan,



Mahiyyah
NIM: 2103096026

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387
<http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV MI BAITUL HUDA SEMARANG
Penulis : Mahiyah
NIM : 2103096026
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah di ujian dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Pengaji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 23 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Pengaji,

Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd

NIP. 198107182009122002

Pengaji Utama I,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP. 196112051993032001

Sekretaris Sidang/Pengaji,

Dr. Ninit Alfanika, M.Pd.

NIP. 19900313200122008

Pengaji Utama II,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.

NIP. 199202172020121003

Pembimbing,



Nur Khikmah M.Pd.I.

NIP. 199203202023212042

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 03 Maret 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang

Nama : Mahiyah

NIM : 2103096026

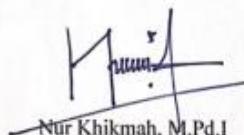
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing



Nur Khikmah, M.Pd.I

NIP : 19920320202321204

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang

Penulis : Mahiyyah

Nim : 2103096026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang. Metode penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang terdiri dari 28 peserta didik dari kelas IV A. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan angket. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji analisis data yang dilakukan menggunakan *SPPS versi 25*, yang mana hasil uji-t yaitu $t_{hitung} = 31,526$ dan nilai $t_{tabel} = 2,052$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = N-1$ (khusus untuk paired sample t-Test) $df = 28-1 = 27$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sementara itu dari data diatas dapat diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial pada data *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran kartu kuartet memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

Kata kunci: penggunaan media pembelajaran kartu kuartet, keterampilan sosial. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z}
ت	t	ع	'
ث	s\	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h\	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z\	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	s}	ي	y
ض	d}		

Bacaan Madd:

- a> = a panjang
- i> = i panjang
- u> = u panjang

Bacaan Diftong:

- au = او
- ai = اي
- iy = اي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT. Atas segala nikmat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada beliau baginda nabi Muhammad SAW. beliaulah yang membawa petunjuk kebenaran untuk seluruh umat manusia.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang” penulisan skripsi ini diajukan guna untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Selama menyusun skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Namun berkat bimbingan, motivasi, dan sumbangan pemikiran dari pembimbing, segala hambatan dan tantangan dapat teratasi. Oleh karena itu, maka sepanasnya dengan hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nur Hikmah M.Pd.I. selaku dosen pembimbing, yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis mulai dari konsultasi judul hingga berakhirnya skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih pula penulis tujuhan kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang Prof Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd. dan Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.i, yang telah memberikan izin, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada wali dosen penulis Bapak Ahcmad Muchamad Kamil, M.Pd, yang telah memberikan arahan dan membantu penulis dalam menentukan judul skripsi.
5. Kepada segenap dosen dan staf akademik Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
6. Kepada kepala sekolah MI Baitul Huda Semarang, Ibu Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I yang sudah berkenan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada semua peserta didik kelas IV MI Baitul Huda yang sudah berpartisipasi dalam penelitian saya, semoga nantinya bisa sukses dan membanggakan orang tua.
8. Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang tersayang Ayahanda Warno terima kasih sudah selalu berjuang untuk kehidupan

penulis hingga saat ini, terima kasih sudah selalu mendidik dan memberi motivasi hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir. Dan pintu surgaku, Ibunda Khoirul Ummah tercinta yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan senantiasa melangitkan doanya demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam menjalankan kehidupan perkuliahan.

9. Kepada keluarga besar saya, yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta finansial selama pengerjaan skripsi ini, terima kasih banyak atas dukungannya.
10. Teman-teman seperjuanganku, teman-teman PGMI khususnya kelas A angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan dan kata-kata semangat kepada penulis.
11. Teman-teman KKN MB Posko 02 yang, telah memberikan pengalaman, banyak drama dan canda tawa selama 45 hari di kampung orang.
12. Teman-teman kos daffam khusunya zaina, ica, lina, maulida, ainun dan najmia yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, dan tawa di setiap hari-hari penuh tantangan. Terima kasih atas keceriaan, semangat, dan kehadiran kalian yang selalu membuat suasana menjadi lebih ringan.
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, namun telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi.

14. Terakhir, untuk diri saya sendiri Mahiyyah. Terima kasih sebesar-besarnya karena sudah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih sudah selalu berusaha, bertahan, berjuang dan tidak menyerah.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca. Semoga segala kebaikan, keberkahan, kesehatan dan keselamatan selalu menyelimuti kalian. Dan semoga kita senantiasa dalam rahmat, hidayah serta lindungan-Nya. Aamiin Ya Rabbal Alamiin.

Semarang, 23 Februari 2025



Mahiyyah
NIM: 2103096026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET DAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Media Pembelajaran Kartu Kuartet	12
2. Keterampilan Sosial	24
3. Pendidikan Pancasila MI/SD	34
B. Kajian Pustaka	41
C. Rumusan Hipotesis	49

BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	52
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	56
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	64
A. Deskripsi Data.....	64
B. Analisis Data.....	69
C. Pembahasan Hasil Penelitian	75
D. Keterbatasan Peneliti.....	82
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
C. Kata Penutup.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	130

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*, 51.
- Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kekuatan Kolerasi, 60.
- Tabel 4.1 Data Perolehan Nilai *Pretest*, 65.
- Tabel 4.2 Data Perolehan Nilai *Posttest*, 67.
- Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*, 69.
- Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi, 71.
- Tabel 4.5 Kategori Tingkat Kekuatan Kolerasi, 72.
- Tabel 4.6 *Paired Samples Statistic*, 73.
- Tabel 4.7 *Paired Samples Test*, 74.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Sekolah, 93.
- Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Kuesioner, 95.
- Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen, 97.
- Lampiran 4 Kisi Kisi Rubik Penilaian Keterampilan Sosial, 99.
- Lampiran 5 Rubik Penilaian Keterampilan Sosial, 100.
- Lampiran 6 Validasi Media Pembelajaran, 103.
- Lampiran 7 Gambar Media Kartu Kuartet, 105.
- Lampiran 8 Modul Ajar, 107.
- Lampiran 9 Bahan Ajar, 113.
- Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik, 114.
- Lampiran 11 Instrumen Penilaian Sikap, 115.
- Lampiran 12 Kisi-Kisi Rubik Penilaian Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen, 117.
- Lampiran 13 Rubik Penilaian Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen, 118.
- Lampiran 14 Uji Normalitas, 120.
- Lampiran 15 Uji Korelasi *Product Moment*, 121.
- Lampiran 16 Uji-T Berpasangan, 122.
- Lampiran 17 Dokumentasi pembelajaran, 123.
- Lampiran 18 Surat Penunjukkan Dosbing, 127.
- Lampiran 19 Surat Izin Penelitian, 128.
- Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian, 129.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, serta metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru.¹ Guru harus selalu berfikir kreatif dan inovatif dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tingkat keberhasilan siswa didukung oleh kemampuan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Kreatifitas guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, agar dapat dipahami oleh siswa yang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Untuk itu, diperlukan upaya-upaya dari guru untuk mengenali kondisi siswa di kelas agar tercapainya tujuan pendidikan.²

¹ Hasan, M. *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021). Hlm 10

² Abdullah, Ramli. “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah.*” Jurnal Lantanida. (vol. 5, No. 1, tahun 2017). Hlm 174.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gampit tersebut.³ Permainan kartu kuartet bersifat kompetitif dan menarik, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang masih dalam usia anak-anak, yaitu belajar selayaknya bermain. Anak-anak dapat memainkan kartu kuartet di segala tempat dan di setiap waktu dengan permainan yang menarik namun memuat materi pembelajaran. Kartu kuartet dalam satu set terdiri 24 atau 32 lembar kartu, setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah judul utama yang dituliskan dibagian tengah atas, dibawah tulisan judul tersebut tertulis 4 anggota judul dengan aturan susunan tulisan paling atas yang dicetak tebal adalah nama dari gambar yang tertera.

Keterampilan sosial merupakan istilah bagi kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan sosial. Pentingnya keterampilan sosial perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar. Dengan memiliki keterampilan sosial anak akan lebih mudah diterima oleh siapapun di lingkungannya dan anak dapat mengasah berbagai keterampilan yang dimilikinya. Hal tersebut sejalan dengan

³ Indah Setyorini dan M.Husni Abdullah, "Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". JPGSD (Vol. 1, No. 2, Tahun 2013),hlm.3

pendapat Iswatiningsyas yang menjelaskan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik, akan lebih percaya diri, mampu bekerjasama dan memiliki prestasi belajar yang baik.⁴ Begitupun sebaliknya anak yang kurang memiliki keterampilan sosial cenderung sulit untuk mengontrol diri dengan baik, sulit untuk berempati dan berinteraksi dengan orang lain.⁵

Siswa sebagai individu merupakan makhluk sosial yang saling berhubungan dan memerlukan orang lain dalam kehidupannya. Sebagai manusia, mereka selalu berhubungan dengan lingkungan sosial dimana mererka tinggal. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu menghadapi masalah yang muncul dari interaksi sosial di lingkungannya. Maka dari itu, siswa perlu menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi cenderung mendapatkan penerimaan sosial yang baik dan menunjukkan ciri-ciri yang menyenangkan, Bahagia dan memiliki rasa aman.⁶

⁴ Iwaningtyas, V. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*. Jurnal Efektor (Vol. 1 No.29, tahun 2017). Hlm 42

⁵ Surya, Y. F. *Penerapan Model Number Head Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD*. Jurnal Basicedu, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018). Hlm 135-139.

⁶ Bakhtiar, M. I. *Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, (Vol. 1, No. 2, tahun 2015). Hlm 150-162.

Saat ini, dalam sistem Pendidikan teradapat banyak bidang studi yang diajarkan termasuk Pendidikan Pancasila. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat membekali siswa dengan pengetahuan tentang nilai kehidupan tentang toleransi sehingga siswa tidak hanya memahami, tetapi juga menerapkan dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membekali peserta didik untuk mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain, memiliki kecakapan mengolah dan menerapkan informasi yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang siap bersosialisasi secara cerdas dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 SD, siswa diajarkan tentang identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku dan bagaimana hal ini berkaitan dengan keterampilan sosial. Identitas, seperti suku, agama, budaya, dan bahasa, merupakan ciri khas yang dimiliki setiap individu maupun kelompok. Siswa diajarkan pentingnya memahami identitas ini agar dapat berinteraksi dengan orang lain secara baik. Keterampilan sosial seperti berkomunikasi dengan sopan, menghargai perbedaan, bekerja sama, serta menunjukkan sikap toleransi, sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan memahami identitas diri dan orang lain, siswa dapat mengembangkan sikap yang saling

menghargai dan menciptakan hubungan yang harmonis di lingkungan sosial mereka.

Salah satu cara yang dapat dilakukan agar siswa memiliki keterampilan sosial yang baik adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersosialisasi kepada lingkungannya. Dengan demikian, keterampilan sosial siswa akan terbentuk dengan sendirinya. Namun sebaliknya, jika siswa tidak diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka siswa akan menjadi minder, takut, malu dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut dapat dilihat dari keterampilan sosial siswa kelas IV dalam materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal yang masih rendah seperti siswa belum mampu berbagi atau bergilir dalam berinteraksi dengan sesama teman untuk saling bertukar pengetahuan terkait materi yang sedang dibahas pada saat diskusi bersama. Pada saat melakukan diskusi, masih banyak siswa yang asik berbicara dengan sesama temannya. Ketika diberikan arahan oleh guru, masih banyak siswa yang tidak mampu mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru dengan baik. Dalam melakukan interaksi dengan sesama teman, masih banyak siswa yang menunjukkan sikap yang tidak baik seperti siswa akan marah apabila ada teman yang tidak menerima pendapat yang ia sampaikan. Kemudian pada saat menyampaikan pendapat masih banyak siswa yang terlihat malu-malu.

Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang masih minim sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, menjadikan sebagian guru masih menggunakan media konvensional berupa buku-buku cetak, buku pegangan guru dan siswa serta papan tulis. Penggunaan media yang tepat pada dasarnya sangatlah membantu siswa untuk menerima pelajaran.

Seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk memahami materi yang akan diajarkan selama proses belajar mengajar. Peran guru sangat penting dalam mengarahkan dan membimbing siswa di sekolah melalui proses pembelajaran.⁷ Guru merupakan faktor yang paling penting dalam proses belajar mengajar, sebab guru dianggap sebagai unsur penentu dalam meningkatkan prestasi atau meningkatkan keterampilan sosial yang maksimal. Bukan hal yang sulit dilakukan bagi guru, jika mampu menginovasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Perlunya variasi dalam pembelajaran yang akan menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa belum dapat terlibat aktif dan masih minimnya penggunaan media yang

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algenius, 2010). Hlm 1

digunakan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa lainnya, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Seorang guru diharapkan mampu memberikan solusi dalam suatu masalah berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki. Maka, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran kartu kuartet.

Sadiman menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar.⁸ Media dapat diartikan sebagai manusia atau materi maupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Peran utama media atau alat bantu dalam pengajaran adalah mendukung penggunaan media pengajaran yang diterapkan oleh guru. Dengan menggunakan alat bantu atau media, diharapkan materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan efektif bagi siswa dalam memahami, mengingat, serta mencapai proses pembelajaran yang optimal.

⁸Arif S.Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada 2011). Hlm 17.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berperan penting dalam meningkatkan keterampilan sosial. Siswa cenderung lebih tertarik dan memahami materi lebih baik ketika pembelajaran disampaikan melalui media yang menarik dan kontekstual terutama pada jenjang sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran kartu kuartet yang bisa mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat dan berinteraksi dengan teman lainnya. Melalui permainan kartu kuartet siswa tidak hanya memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan baik, tetapi siswa juga mampu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi dan menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang”**. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap**

Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai penerapan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat dijadikan sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya terkait penggunaan media kartu kuartet.
- 2) Sebagai sumber referensi dan bahan kajian bagi guru untuk memperluas wawasan dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menarik.

- 3) Memberikan wawasan terkait penggunaan kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
 - 4) Menambah pengetahuan mengenai pengembangan keterampilan sosial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Manfaat Praktis
- 1) Bagi Guru
 - a) Memperluas wawasan guru dalam menggunakan media kartu kuartet, sehingga pembelajaran lebih inovatif dan menarik.
 - b) Menjadi pedoman dan masukan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
 - 2) Bagi Siswa
 - a) Membantu siswa menjadi lebih tertarik, aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.
 - b) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.
 - c) Meningkatkan keterampilan sosial siswa sekaligus mengasah kemampuan komunikasi, kerjasama dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.
 - 3) Bagi Sekolah

- a) Menyediakan masukan yang dapat mendukung pengembangan dan kemajuan sekolah
 - b) Memberikan manfaat bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan pembelajaran pada umumnya.
- 4) Bagi Peneliti
- a) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
 - b) Memberikan pengalaman langsung dalam penerapan media kartu kuartet dalam pembelajaran.

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET DAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Kartu Kuartet

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Secara mendasar, proses pembelajaran merupakan suatu bentuk komunikasi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat komunikasi yang membantu dalam menyampaikan pesan selama proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu hal yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Penulis lain juga

mengemukakan bahwa “Metdoe berarti perantara/pesan dari pengirim ke penerima pesan”.¹

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, seperti pengetahuan dan keterampilan, dari guru kepada siswa. Tujuannya adalah agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Media dalam proses belajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Media berfungsi untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyalurkan pesan, media pengantar magnet atau pengantar panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi menjadi media pendidikan. Media tidak sekedar alat atau bahan, melainkan hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.³

¹ Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. (PT RajaGrafindo Persada 2018). Hlm 5.

² Kusnandi, C., & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana. 2020), hlm 1.

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung,2006), hlm 163.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan oleh guru dalam menyalurkan atau menyampaikan informasi secara efektif dan konkret guna ketercapaian dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting, berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh para ahli. Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien. manfaat media pembelajaran yaitu:⁴

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran pembelajaran menjadi lebih jelas.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

⁴ Karo-Karo, I. R., & Rohani. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jurnal AXIOM, (Vol.7, No. 1, tahun 2018), hlm 94.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun fungsi media pembelajaran:⁵

1. Media sebagai Sumber Belajar

Melalui media siswa memproleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika belajar Bahasa asing, tentu kita mempelajari istilah baru. Melalui media kamus, *glossary*, dan lain-lain yang dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi Manipulatif merupakan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu

⁵ Rayandra Ashyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta:Referensi Jakarta,2012),hlm 29

besar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya bagi peserta didik.

4. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif merupakan fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek suatu kejadian yang sudah lama terjadi.

5. Fungsi Distributif

Fungsi Distributif berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi maupun biaya.

c. Pengertian Media Kartu Kuartet

Permainan kartu kuartet terdiri dari dua kata yaitu kartu dan kuartet. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis. Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya terdiri atas empat. Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang berkelompok “empat-empat”.

Menurut Karsono kartu kuartet merupakan permainan dengan menggunakan 4 pasang kartu sepadan yang berjumlah

24 atau 32 lembar kartu. Pada setiap lembar kartu memiliki gambar dan judul utama di bagian tengah atas kartu, sedangkan di bawah judul terdapat empat kategori judul, tulisan paling atas dicetak tebal serta nama dari gambar diberi warna lain.⁶

Kartu kuartet merupakan sejumlah kartu yang mempunyai kata, kalimat dan gambar yang digunakan sebagai media bermain dalam membantu proses pembelajaran. Media kartu kuartet termasuk media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran dan sangat cocok dengan materi yang bersifat konseptual serta membutuhkan hafalan dan pemahaman yang tinggi.⁷ Kartu kuartet sebagai alat bantu mempunyai manfaat yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu kuartet adalah suatu jenis permainan yang dimana didalamnya terdapat beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera

⁶ Yudianto Sudjana Karsono, “*Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar*”. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, (Vol. 1, No. 1, Tahun 2014), hlm 45

⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia,2011), hlm 25

keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar pada kartu tersebut.

d. Kelebihan dan Kelemahan Kartu Kuartet

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya dengan media kuartet. Kartu kuartet dipilih karena menyenangkan, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak.⁸

Menurut Rahmat Insan Kamil mengemukakan kelebihan dari kartu kuartet sebagai berikut:⁹

1. Praktis, karena mudah dibawa kemana-mana, mudah dalam penyajian, mudah dimainkan dimana saja.
2. Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil.
3. Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya.
4. Permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antar siswa.

⁸ Fadillah, F., Tahlil, T., & Hermansyah. *Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model*. Jurnal Ilmu Keperawatan, (Vol. 5, No. 1, tahun 2017), hlm 72

⁹ Rahmat Insan Kamil. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*. Jurnal FKIP UNS, (Vol. 8, No. 1, tahun 2013), hlm 2-3

5. Dapat membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematik.
6. Dapat membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Selain memiliki kelebihan, permainan kartu kuartet ini memiliki kekurangan, antara lain:

1. Hanya menekankan penggunaan indera penglihatan.
2. Menciptakan suasana sedikit ribut saat proses pembelajaran.
3. Media mudah rusak jika terbuat dari kertas.
4. Ukuran terbatas untuk kelompok besar.
5. Terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

e. Fungsi dan Manfaat Kartu Kuartet

Kartu kuartet yang digunakan dalam pembelajaran termasuk dalam kategori media visual, hal ini karena media kartu kuartet mempunyai gambar dan garis sebagaimana dalam media pembelajaran berbasis visual. Fungsi media kartu kuartet sebagai media visual antara lain sebagai berikut:¹⁰

1. Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa untuk fokus berkonsentrasi saat proses pembelajaran dengan makna visual yang ditampilkan.

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers,2014),hlm 20-21

2. Fungsi afektif yaitu berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap anak ketika belajar.
3. Fungsi kognitif yaitu media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi,
4. Fungsi kompensatoris yaitu media visual berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Khasanah dan Rosy kartu kuartet memberikan manfaat seperti kemudahan dalam mengingat materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa. Kartu kuartet digunakan secara berkelompok sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa saat melakukan pembelajaran secara berkelompok.¹¹

Berdasarkan paparan dari kedua pendapat di atas, media visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Berkaitan dengan hal itu kartu kuartet juga memberikan manfaat seperti kemudahan dalam mengingat materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

¹¹ Rias Septy Dwi Miratul Khasanah dan Brillian Rosy, *"Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Siswa Kelas X APK 1 di SMK Adhikawacana Surabaya"*, Jurnal Administrasi Pekantoran, (Vol. 1 No. 2, tahun 2017), hlm 3

f. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Kuartet

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan kartu kuartet menurut suhartini adalah:¹²

1. Guru menyediakan kartu kuartet.
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
3. Guru membagi murid dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.
4. Guru menjelaskan petunjuk media kartu kuartet.
5. Memulai permainan dengan kelompok mengocok kartu.
6. Tugas setiap kelompok adalah menebak dan menjawab soal yang diberikan.
7. Anggota yang mampu menebak itulah yang mendapat poin.
8. Kemudian murid mengerjakan tugas individu yang diberikan.

¹² Suhartini. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKN pada Murid Kelas V SDN No.47 Alluka Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar.* (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018). Hlm 39

Sedangkan langkah-langkah permainan kartu kuartet menurut prasidya adalah:¹³

1. Jumlah permainan dalam permainan kartu kuartet yaitu 3-5 orang. Di awal permainan memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakkan di tengah-tengah pemain.
2. Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penebak dan pemain tertebak. Pemain tertebak merupakan pemain yang mendapat giliran untuk menebak kata keterangan gambar kartu yang dimiliki pemain tertebak. Sedangkan pemain tertebak pemain yang memiliki kartu tema yang disebutkan oleh pemain penebak.
3. Dalam permainan kartu kuartet ini, permainan diminta untuk mengumpulkan anggota kartu dengan lengkap, satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu.
4. Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap di depan pemain.

¹³ Prasidya, A. M. *Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta*. (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018), hlm 906

5. Saat pemain penebak menyebutkan tema kartu, maka pemain tertebak dapat menjawab “Ya”, jika memiliki anggota kartu dengan tema yang disebutkan oleh pemain penebak. Pemain penebak diberi kesempatan menebak kartu satu kali kepada setiap pemain tertebak.
6. Jika pemain penebak kurang tepat dalam menebak kata, maka pemain tertebak menjawab “Tidak”.
7. Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam permainan kartu kuartet adalah (1) permainan dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 3-5 orang. (2) salah satu orang mengocok kartu kemudian membagikan kepada masing-masing pemain sebanyak 4 kartu. (3) mengundi pemain pertama yang akan memulai permainan. (4) pemain pertama menyebutkan nama kartu kepada pemain lainnya. (5) jika pemain lainnya memiliki kartu yang dapat disebutkan pemain pertama maka pemain tersebut wajib memberikan kartunya. (6) jika kartu yang disebutkan salah atau tidak ada pada pemain lain maka pemain pertama mengambil 1 kartu dari kartu yang tersisa. (7) permainan dilanjutkan dengan giliran memutar. (8) pemain berhenti ketika kartu permainan habis. (9) siswa yang mengumpulkan kategori terbanyak maka sebagai dinayatakan sebagai pemenang permainan.

2. Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Rohanah mengemukakan kemampuan sosial merupakan keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan positif saat berinteraksi sosial. Kemampuan sosial dapat diperoleh dari peserta didik melalui proses interaksi dengan lingkungan sekitarnya.¹⁴

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana keterampilan sosial ini dipelajari. Keterampilan sosial dalam hal ini meliputi keterampilan tentang bagaimana anak dapat berbagi dengan orang lain, berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.¹⁵

Secara umum keterampilan sosial ini dapat dilihat dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku. Pertama perilaku

¹⁴ Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. *Pengaruh interaksi sosial terhadap aktivitas belajar peserta didik*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), (Vol. 3, No. 2 tahun 2020), hlm 139.

¹⁵ Su'ud F. M. *Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Analisis Psikolog Pendidikan Islam*. Jurnal komunikasi dan Pendidikan islam, (Vol. 6 No. 2 tahun 2017). Hlm 235.

yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat interpersonal) seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan dengan tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain. Kedua perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat intrapersonal) seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Dan ketiga perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan sekolah dan melakukan apa yang diminta oleh guru.¹⁶

Keterampilan sosial adalah kemampuan menjalin hubungan dan berinteraksi dengan orang lain dengan cara tersendiri yang dapat diterima oleh lingkungannya maka Al-Qur'an mengurai perintah untuk manusia agar menjaga dan memelihara hubungan silaturrahmi dengan sesama sebagaimana terdapat dalam al-quran surat An-Nisa ayat 1:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُم مِّنْ نُفُسٍ وَّاحِدَةٍ وَّخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمْ رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي نَسَأَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَّقِيبًا

Artinya: dan bertakwalah kepada Allah dengan (mempergunakan) Namanya kamu saling meminta satu sama

¹⁶ Tuti Istiyanti. *Pengembangan Ketrampilan Sosial Untuk Membentuk Perilaku Social Anak Usia Dini*. Jurnal Cakrawala Dini, (Vol. 5 No. Tahun 2015). Hlm 34.

lain dan (peliharalah) hubungan silaturrahmi. Sesungguhnya allah selalu menjaga dan mengawasi kamu. (Q.S An-Nisa:1).¹⁷

Ayat ini mengajarkan manusia untuk membina hubungan dengan orang lain. Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan dan berinteraksi. Keterampilan sosial memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam Pendidikan, keterampilan ini membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman sebaya. Sementara itu, dilingkungan komunitas keterampilan ini memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas dan membangun hubungan positif. Oleh karena itu, keterampilan sosial menjadi dasar untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan konstruktif yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat secara keseluruhan.

b. Aspek Keterampilan Sosial

Menurut Caldarella & Merrel (dalam Matson), terdapat beberapa aspek-aspek keterampilan sosial, diantaranya: ¹⁸

1. Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relationship*)

¹⁷ Al-Qur'an Surat AN-Nisa: 1

¹⁸ Matson, L. Johnny. *Social Behavior and Skills in Children*. (USA: Springer, 2009). Hlm 4.

Perilaku yang menunjukkan hubungan yang positif dengan teman sebaya. Dimensi ini ditunjukkan dengan beberapa perilaku sebagai berikut;

- a) Memberikan pujian terhadap teman sebaya.
- b) Menawarkan bantuan atau pertolongan ketika dibutuhkan.
- c) Mengundang atau mengajak teman untuk bermain atau berinteraksi.
- d) Berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama.
- e) Membela hak teman dan membela teman yang dalam kesulitan.
- f) Dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang.
- g) Memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya.
- h) Mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya.
- i) Peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati).

- j) Memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya.
 - k) Mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman.
 - l) Memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman.
2. Manajemen diri (*Self-management*)

Kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri serta dapat mengontrol emosinya dengan baik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui perilaku sebagai berikut

- a) Tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah.
- b) Mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan.
- c) Melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik.
- d) Menerima kritikan dari orang lain dengan baik.
- e) Merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan.
- f) Bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.

3. Kemampuan akademis (*Academic*)

- a) Kemampuan atau perilaku individu yang mendukung prestasi belajar di sekolah. Bentuk-bentuk perilaku tersebut misalnya: mengerjakan tugas secara mandiri, menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri.
- b) Mampu menyelesaikan tugas individual.
- c) Mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru.
- d) Dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimilik.
- e) Memanfaatkan waktu luang dengan baik.
- f) Mengatur diri pribadi dengan baik.
- g) Bertanya atau meminta bantuan secara tepat.
- h) Mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar.

4. Kepatuhan (*Compliance*)

Seseorang yang dapat mengikuti peraturan dengan taat dan sesuai.

5. Perilaku Assertive (*Assertivation*)

Kemampuan yang dapat menunjukkan perilaku yang tepat pada situasi yang tepat.

Menurut Jarolimek dalam Maryani keterampilan sosial mencakup:¹⁹

1. *Living and working together, talking turns, respecting the Rights of other, being socially sensitive.*
2. *Learning self-control and self-directions.*
3. *Sharing ideas and experience with others.*

Keterampilan sosial dalam hidup butuh bekerja sama dengan orang lain artinya saling membutuhkan satu sama lain, saling menghormati hak orang lain, belajar mengendalikan diri dan mengarahkan diri serta berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain.

Sementara itu Constantino (dalam Matson) menyatakan bahwa aspek-aspek keterampilan sosial diantaranya:²⁰

1. Kemampuan individu dalam memahami lingkungan sekitar.
2. Kemampuan untuk dapat memberikan pandangan terhadap lingkungan sekitar.
3. Kemampuan bersosialisasi.

¹⁹ Maryani, E. *Pengembangan program pembelajaran IPS untuk meningkatkan Keterampilan sosial*. Jurnal Penelitian (Vol. 9 No. 1, tahun 2009), hlm7-8.

²⁰ Matson, L. Johnny. *Social Behavior*...., hlm 47.

4. Terlibat dalam interaksi sosial interpersonal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial mencakup berbagai aspek, mulai dari kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, memahami diri sendiri, hingga kemampuan belajar yang baik dan memenuhi harapan teman dalam berkelompok.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Davis dan Forsythe dalam Mu'tadin, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial diantaranya:²¹

1. Keluarga.

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi individu dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh individu dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Individu yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (broken home) di mana individu tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka individu tersebut akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.

2. Lingkungan.

²¹ Mu'tadin, Zainun. "Mengembangkan Keterampilan Sosial Pada Remaja." (Artikel e-Psikologi, 2002), hlm 76.

Lingkungan adalah faktor kedua setelah keluarga yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial. Diantaranya terdapat lingkungan keluarga, lingkungan dalam sekolah, maupun lingkungan pada masyarakat luas.

3. Kepribadian.

Kepribadian setiap individu tidak hanya dapat dilihat dari penampilan saja, tetapi harus melihat dari bagaimana perlakuakn orang tersebut kepada diri sendiri yang akan memudahkan kita dapat mudah bergaul.

4. Rekreasi.

Setiap individu akan merasakan bosan. Hal ini dapat menjadikan setiap individu dapat mengatur keadaan psikologis yang berkaitan dengan hubungan sosial.

5. Pergaulan dengan lawan jenis.

Dengan bergaul bersama lawan jenis akan memudahkan setiap individu mengetahui karakteristik setiap individu sehingga akan menciptakan hubungan yang baik.

6. Pendidikan atau sekolah.

Pendidikan adalah satu cara agar keterampilan sosial setiap individu semakin terasah. Seperti tidak malu dalam menyampaikan pendapat didepan kelas maupun kelompok, dapat bersosialisai dengan teman-teman disekolah.

7. Persahabatan dan solidaritas kelompok.

Pada masa anak-anak peran persahabatan dan solidaritas kelompok sangat berperan penting. Hal ini akan sangat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak.

8. Lapangan kerja.

Dalam proses pembelajaran di sekolah yang baik akan membuat setiap individu mampu mempersiapkan diri untuk membangun hubungan sosial di lingkungan kerja.

Adapun menurut Samanci (dalam Matson) mengatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial diantaranya keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan karakteristik setiap individu”.²² Sedangkan menurut Machmud menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial diantaranya:²³

1. Kondisi anak yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial pada anak yaitu suasana hati dan kemampuan sosial kognitif. Seperti pemurung, pemarah, periang dan sebagainya.

²² Matson, L. Johnny. *Social Behavior...*, hlm 11.

²³ Machmud, H. *Pengaruh pola asuh dalam membentuk keterampilan sosial anak*. Jurnal Almunzir, (Vol. 6, No. 1 tahun 2013), hlm 134-136.

2. Interaksi anak dengan lingkungan Orang tua adalah orang yang pertama kali memperkenalkan anak kepada lingkungan dan peran utama dalam pengaruh keterampilan sosial anak.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak faktor kompleks yang saling berkaitan dalam membentuk keterampilan sosial anak. Keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat secara luas semuanya memiliki peran yang signifikan dalam proses ini.

3. Pendidikan Pancasila MI/SD

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.²⁴ Istilah Pendidikan Pancasila digunakan mulai tahun ajaran 2022/2023.

²⁴ Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidik, Kemendikbudristek, 2022. Hlm. 19.*

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan kepada peserta didik. Pancasila berfungsi sebagai dasar negara, ideologi dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung didalamnya meliputi ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah dan keadilan. Nilai-nilai ini perlu dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat untuk mendorong kemajuan dan memperkuat persatuan bangsa Indonesia.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berisi tentang muatan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah jujur dan bertanggung jawab.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasuka mencakup dua aspek utama, yaitu Pendidikan Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan. Berikut adalah penjelasan dari kedua komponen tersebut:²⁵

1. Pendidikan Pancasila

- a. Pancasila sebagai dasar negara dan Garuda Pancasila sebagai Lambang negara, sila-sila dan nilai-nilai yang

²⁵ Kemendikbudristek, ‘Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah’, *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2022, hlm 13-14

terkandung dari setiap sila Pancasila dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Penghargaan terhadap keragaman, sikap toleran, hidup rukun, dan gotong royong di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat terdekat dengan prinsip saling menghargai dan menghormati sebagai bentuk Bhineka Tunggal Ika.
- c. Identitas diri, keragaman identitas dan hak orang lain dalam bingkai persatuan nasional.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Norma dan aturan yang berlaku di keluarga, sekolah dan masyarakat yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari serta hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah dan bagian dari masyarakat.
- b. Musyawarah dalam kehidupan sehari-hari di keluarga, sekolah dan masyarakat untuk mencapai mufakat disertai bentuk-bentuk penyampaian pendapat yang berbeda.
- c. Ciri-ciri lingkungan di keluarga, sekolah dan masyarakat sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- d. Arti penting menjaga kebersamaan sebagai modal dalam menegakkan persatuan dan kesatuan serta bentuk sikap dan perilaku menjaga persatuan dan

kesatuan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu, agar peserta didik mampu:

1. Berakhhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
2. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global.
4. Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membeda-bedakan jenis kelamin, SARA (Suku Agama, Ras, Antargolongan), status sosialekonomi, dan penyandang disabilitas.
5. Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan

komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.²⁶

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, yaitu:

1. Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.
2. Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.
4. Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik

²⁶ Kemendikbudristek BSKAP. *Salinan Keputusan...*, hlm 20

serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

5. Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.²⁷

d. Materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku

Identitas adalah ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok yang membuat mereka berbeda dari yang lain. Di lingkungan masyarakat, identitas bisa dilihat dari beberapa hal, seperti:

1. Suku bangsa: setiap orang berasal dari suku yang memiliki budaya dan adat yang berbeda. Beberapa diantaranya adalah suku jawa, sunda, batak, Minangkabau, bugis dan Dayak. Setiap suku memiliki adat istiadat dan budaya yang unik.
2. Bahasa daerah: Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, setiap suku memiliki bahasa daerah sendiri. Misalnya, suku Jawa berbicara dalam bahasa Jawa, suku Batak menggunakan bahasa Batak, dan suku Bugis berbicara dalam bahasa Bugis. Bahasa daerah adalah salah satu ciri khas identitas masyarakat setempat.

²⁷ Kemendikbudristek BSKAP. *Salinan Keputusan...*, hlm 20-21

3. Makanan khas: Setiap daerah memiliki makanan khas yang mencerminkan kebudayaan mereka. Contohnya, *rendang* dari Sumatera Barat, *gudeg* dari Yogyakarta, *pempek* dari Palembang, dan *sate lilit* dari Bali. Makanan khas ini menjadi bagian dari identitas daerah.
4. Pakaian adat: Setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda. Contohnya, suku Jawa memiliki pakaian adat *kebaya* dan *blangkon*, suku Minangkabau dari Sumatera Barat memiliki pakaian adat *Bundo Kanduang*, dan suku Bali memiliki pakaian adat dengan kain *kamen*.
5. Seni dan budaya: Seni budaya juga merupakan bagian dari identitas masyarakat, termasuk tarian, musik, dan upacara tradisional. Contohnya, tarian *Reog Ponorogo* dari Jawa Timur, tarian *Kecak* dari Bali, musik *Angklung* dari Jawa Barat, dan *Wayang Kulit* dari Jawa Tengah.
6. Agama dan keyakinan: Keyakinan yang dianut oleh seseorang, seperti Islam, Kristen, Hindu, Buddha, dan lain-lain.
7. Rumah adat: Rumah adat adalah bangunan tempat tinggal yang mencerminkan budaya, tradisi, dan cara hidup suatu suku atau daerah tertentu. Rumah adat biasanya memiliki arsitektur dan desain yang khas. Contohnya, rumah gadang

dari Minangkabau, rumah joglo dari jawa tengah, rumah limas dari sumatera selatan dan rumah bale dari bali.²⁸

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini dibuat oleh peneliti sebagai dasar informasi dari penelitian. Hal ini dibuat agar tidak terjadi pengulangan dalam penelitian. Adapun kajian pustaka yang dimaksud peneliti antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Yeni Meiliani dan Nurhadiah yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata”, Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *quasi experiment pretest-posttest control group design*. Kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan uji hipotesis, hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh t -hitung $2,257 > t$ -tabel 1,994, berarti terdapat pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa. Besarnya pengaruh metode permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui melalui *effect size* yaitu 0,35. Nilai *effect size* ini berada pada rentang nilai yaitu $0,2 \leq d = 0,35 < 0,5$ dengan interpretasi kecil, sehingga metode pembelajaran permainan media kartu kuartet berpengaruh kecil terhadap hasil belajar

²⁸ Dede Kurniawan,dkk. *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2023).

siswa pada sub materi vertebrata. Hal ini diduga siswa merasa senang dan aktif dengan pembelajaran menggunakan media bermain kartu kuartet karena lebih menarik dibandingkan dengan penjelasan materi dengan menggunakan buku.²⁹

Perbedaan penelitian sebelumnya kartu kuartet digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada materi vertebrata sedangkan pada penelitian ini kartu kuartet digunakan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalmu mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaan lain terletak pada objek penelitian sebelumnya X IPA 3 di SMAN Sintang dan penelitian kali ini di MI Baitul Huda Semarang. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran yaitu penggunaan media kartu kuartet.

2. Penelitian yang dilakukan oleh H. Isnania, E. Narulita dan Rusdianto yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA” Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP. Media kuartet ini memiliki kelebihan dilengkapi dengan gambar berwarna dan menarik serta dilengkapi penjelasan gambar Jenis penelitian *quasi*

²⁹ Yeni Meiliani, Nurhadiah. *Pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan. (Vol. 1 No. 2, tahun 2017), Hlm 49-54

experiment dengan *Non-Equivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Bondowoso dan sampel penelitian sebanyak 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan kantes dan angket. Uji hipotesis yang digunakan adalah *independent sample t test*. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA.³⁰

Perbedaan pada penelitian sebelumnya kartu kuartet digunakan untuk mengetahui hasil dan motivasi belajar sedangkan pada penelitian ini kartu kuartet digunakan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa. Adapun perbedaan mata pelajaran yang dipakai pada penelitian sebelumnya yaitu mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, perbedaan objek penelitian

³⁰ H. Isnania, dkk. *Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA*. *Lensa (Lentra Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, (Vol 13 No. 1, tahun 2023), Hlm 39-46.

sebelumnya SMP Negeri 3 Bondowoso sedangkan penelitian ini MI Baitul Huda Semarang. Sedangkan, persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran yaitu penggunaan media kartu kuartet.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jumriati, A. Sugiati dan M. syahrir dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Ppkn Murid Kelas V Sd Negeri Mangsa 1”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kartu Kuartet Media Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Prosedur penelitian meliputi *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 yang berjumlah 26 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 (*Pre-test*) menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 26 siswa (keseluruhan) atau 0% sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 siswa (keseluruhan atau 100% dengan nilai rata-rata 54,7. Oleh karena itu, hasil pengaruhnya Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1

masih tergolong dalam kategori rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Hasil Belajar PPKn Kelas V SD Negeri Mangsa 1 mengalami peningkatan.³¹

Perbedaan pada penelitian sebelumnya kartu kuartet digunakan untuk mengetahui hasil belajar sedangkan pada penelitian ini kartu kuartet digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa. Selain itu, perbedaan objek penelitian sebelumnya kelas V SD Negeri Mangsa 1 sedangkan penelitian ini kelas IV MI Baitul Huda Semarang. Sedangkan, persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran yaitu penggunaan media kartu kuartet. Selain itu, persamaan pada mata pelajaran yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nuri Handayani, 2017 dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV”, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia yang layak digunakan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di

³¹ Jumriati, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Ppkn Murid Kelas V SD Negeri Mangsa 1.* GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat, (Vol 1 No. 3. Tahun 2023), Hlm 30-38.

kelas IV SDN Jolosutro Bantul. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan Borg&Gall sembilan tahapan. Instrumen yang digunakan adalah angket. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pengembangan Borg&Gall. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia telah dinyatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi dengan mendapatkan kategori sangat baik (3,8), validasi media yang dilakukan mendapatkan kategori sangat baik (3,9), uji coba media dilakukan 3 tahap dengan hasil uji coba lapangan awal mendapat kategori layak (0,97), uji coba lapangan utama mendapat kategori layak (0,93), dan uji coba lapangan operasional mendapat kategori layak (0,95).³²

Perbedaan pada penelitian sebelumnya menggunakan metode *Research and Development* (RnD) sebagai metode yang digunakan untuk penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen untuk penelitian. Adapun perbedaan tema yang di pakai pada penelitian

³² Nur handayani. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Social Kelas IV*. E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan. (Vol VI No. 1, tahun 2017), Hlm 80-87.

sebelumnya adalah Budaya Indonesia sedangkan penelitian ini menggunakan tema identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Selain itu, perbedaan tempat penelitian dimana penelitian sebelumnya di SDN Jolosutro Bantul sedangkan penelitian ini di MI Baitul Huda Semarang. Sedangkan, persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran yaitu media penggunaan kartu kuartet. Selain itu, persamaan jenjang Pendidikan sama-sama mengambil kelas IV sebagai objek penelitian

5. Penelitian yang dilakukan oleh S. Samsiyah, Hermansyah dan A. Kuswidyanarko dengan judul “Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV”. Tujuan penelitian untuk mengetahui mengetahui keefektifan penggunaan kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV. Subjek penelitian adalah kelas IV.B dan IV.C di SDN 09 Tanjung Batu. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode eksperimen dengan jenis penelitiannya yaitu *True eksperimental design* serta bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian terlihat setelah dilakukan *pretest*, *treatment*, *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga didapat hasil perhitungan *Independent sampel t-test* diperoleh nilai signifikan = 0,00

maka nilai signifikan $0,00 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.³³

Perbedaan pada penelitian sebelumnya kartu kuartet digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa sedangkan pada penelitian ini kartu kuartet digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa. Adapun perbedaan pada mata pelajaran penelitian sebelumnya mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, perbedaan objek penelitian sebelumnya kelas V SD Negeri Mangsa 1 sedangkan penelitian ini kelas IV MI Baitul Huda Semarang. Sedangkan, persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas media pembelajaran yaitu penggunaan media kartu kuartet. Selain itu, persamaan pada jenjang Pendidikan yaitu sama-sama mengambil kelas IV sebagai objek penelitian.

Kelima penelitian tersebut menjadi bahan perbandingan dan referensi pendukung peneliti untuk melakukan penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang”.

³³ Siti Samsiyah, dkk. *Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV*. HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD, (Vol V No. 2, tahun 2021), Hlm 119-125.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, yang dihasilkan dari rumusan masalah penelitian dalam bentuk kalimat tanya. Istilah "sementara" digunakan karena jawaban tersebut hanya berdasarkan teori yang relevan, belum didukung oleh data empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Dengan kata lain, hipotesis merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, namun belum didukung oleh bukti empiris.³⁴

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, maka hipotesis pada penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

H_o = tidak terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

H_a = terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*, (Bandung: Alfabeta,2015), hlm 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi dampak yang timbul akibat perlakuan atau treatment yang sengaja diberikan oleh peneliti.¹ Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme dan diterapkan pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengukur hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.²

Bentuk eksperimen penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan penelitian ini dipilih karena terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.³ Penelitian hanya dilaksanakan menggunakan kelas eksperimen

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2019), hlm 110

² Sugiyono, *Metode Penelitian*, hlm 8

³ Sugiyono, *Metode Penelitian*..., hlm 74.

tanpa adanya kelas kontrol. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Treatment atau perlakuan yang digunakan berupa pembelajaran kartu kuartet

O_2 = *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Pelaksanaan eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* dimulai dengan memberikan *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dan akhir penelitian setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet, yaitu sejauh mana tingkat keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Lokasi penelitian digunakan untuk melakukan penelitian untuk memperoleh data yaitu di MI Baitul Huda Semarang Jl. Raya No.1, Ngaliyan, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50181.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 04 November sampai 16 November semester ganjil tahun ajaran 2024-2025 di MI Baitul Huda Semarang.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, langkah pertama yang harus dilakukan peneliti yaitu mengidentifikasi populasi, kemudian pemilihan sampel untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Populasi adalah suatu wilayah yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajarai dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV MI Baitul Huda Semarang tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B dengan jumlah total 56 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵ Proses pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling,

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm 126.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm 81.

yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan yang relevan dengan fokus penelitian.⁶ Dalam hal ini, sebanyak 28 siswa dipilih sebagai sampel penelitian. Kelas A dipilih sebagai sampel karena memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan peneliti. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis sampel, dimana kelas A dijadikan subjek penelitian dan hasil yang diperoleh diharapkan dapat mewakili kondisi kelas A sebagai bagian dari populasi yang diteliti.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai berdasarkan orang, objek atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Variabel dalam penelitian dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*).⁷

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media kartu kuartet dengan indikator sebagai berikut:

- a) Guru menyediakan kartu kuartet.
- b) Guru menjelaskan materi pembelajaran.

⁶ Iwan Hermawan, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode, (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019), hlm. 61-62.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm 38.

- c) Guru membagi murid dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.
- d) Guru menjelaskan petunjuk media kartu kuartet.
- e) Memulai permainan dengan kelompok mengocok kartu.
- f) Tugas setiap kelompok adalah menebak dan menjawab soal yang diberikan oleh temannya.
- g) Anggota yang mampu menebak itulah yang mendapat poin.
- h) Kemudian siswa mengerjakan tugas individu yang diberikan.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian adalah keterampilan sosial, dengan indikator sebagai berikut:

- a) Siswa mampu berperilaku yang menunjukkan hubungan yang positif dengan teman sebaya.
- b) Siswa mampu memanejemen diri yaitu mampu untuk mengatur dirinya sendirinya serta dapat mengontrol emosinya dengan baik.
- c) Siswa mampu berperilaku akademis yaitu perilaku yang dapat mendukung prestasi belajar disekolah.
- d) Siswa mampu mengikuti peraturan dengan taat dan sesuai.
- e) Siswa mampu berperilaku Assertive yaitu kemampuan yang dapat menunjukkan perilaku yang tepat pada situasi yang tepat.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati suatu objek tertentu sesuai dengan kenyataan yang terjadi dilapangan. Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan langsung dan pencatatan dengan sistematis atas peristiwa-peristiwa yang akan diteliti.⁸

Fokus observasi ini adalah pada sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet. Oleh karena itu, peneliti menyusun lembar observasi yang berkaitan dengan pelaksanaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet dan dampaknya terhadap keterampilan sosial.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.⁹ Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan pada penelitian.

⁸ Yusuf Muri. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan*. (Jakarta: Kencana, 2014), hlm 384.

⁹ Sugiyono. *Metode penelitian bisnis*. (Bandung:Alfabeta, 2007), hlm 329.

Metode dokumentasi adalah mengumpulkan data mengenai variabel yang berupa foto kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik itu berupa lembar observasi, lembar *pretest* dan *posttest* siswa, foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian dan modul ajar. Selain itu, dapat pula diperoleh data berupa nama-nama siswa, jumlah siswa dan nilai siswa kelas IV di MI Baitul Huda Semarang. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

3. Tes Kinerja

Peneliti menggunakan tes kinerja untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik yang telah disusun dengan beberapa kriteria tertentu. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Melalui metode ini, peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal digunakan untuk mengetahui apakah sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan

mempunyai keterampilan sosial yang sama atau tidak, sebelum mendapat perlakuan yang berbeda. Metode menganalisis data tahap awal adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk diianalisis menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data yang berasal dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak.¹⁰ Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *shapiro-wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Uji penelitian ini menggunakan *SPSS versi 25*. Adapun rumus dari *shapiro wilk* yaitu:

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

Keterangan:

D = Berdasarkan rumus dibawah

a_i = Koefisien test *Shapiro Wilk*

X_{n-i+1} = angka ke $n-1+1$ pada data

X_i = angka ke i pada data

$$D = \sum_i^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

X_i = angka ke i pada data

¹⁰ Nana Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung:Tarsito, 2005), hlm 407.

X_i = rata-rata data

$$G = b_n + C_n + 1_n \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan:

G = identik dengan nilai Z distribusi normal

T_3 = berdasarkan rumus diatas

$b_n + C_n + 1_n$ = konversi statistic *Shapiro Wilk* pendekatan distribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan yaitu data berdistribusi normal jika nilai sig > 0,05 dan tidak berdistribusi normal jika nilai sig < 0,05.

Dalam penelitian ini, penguji normalitas menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Data dimasukkan kedalam halaman *data view*.
- 2) Pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- 3) Pindahkan variabel ke kolom *Dependent List*.
- 4) Pilih *Plots*, kemudian centang opsi *Normality Plot With Tests*, klik *Continue*.
- 5) Klik ok.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan salah satu teknis analisis data pada penelitian. Uji hipotesis ini dilakukan setelah uji normalitas. Uji hipotesis digunakan menjawab hipotesis

pada penelitian. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel x terhadap variabel y maka digunakan analisis *kolerasi producet moment*. Sedangkan untuk uji selanjutnya menggunakan uji-t (*paired sampel t-Test*) untuk diuji dua sisi (*two tailed* atau *two side*). Uji dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS versi 25*.

a. Kolerasi *Product Moment*

Analisis ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dari masing-masing variabel independent dengan variabel dependent. Berikut ini rumus yang digunakan yaitu:¹¹

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2)\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

r_{xy} = koefisien kolerasi antara variabel x dan y

N = banyaknya responden

$x = (x_i - \bar{x})$

$y = (y_i - \bar{y})$

Jika $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} maka H_a diterima, dan jika $r_{hitung} <$ nilai r_{tabel} maka H_a ditolak. Berikut hipotesisnya:

¹¹ Sugiyono, *Statistik untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 228.

- 1) H_0 : Tidak ada kolerasi yang signifikan antara media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial
- 2) H_a : Terdapat kolerasi yang signifikan antara media pembelajaran media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial.

Adapun kategori tingkat kekuatan pada kolerasi *product moment* adalah sebagai berikut:¹²

Tabel 3.2
Kategori Tingkat Kekuatan Kolerasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Kolerasi sangat rendah
0,20 - 0,399	Kolerasi rendah
0,40 – 0,599	Kolerasi sedang
0,60 – 0,799	Kolerasi kuat
0,80 – 1,000	Kolerasi sangat kuat

Peneliti melakukan pengujian *kolerasi product moment* dengan bantuan *SPSS 25 for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka program *SPSS 25 for windows*.
- 2) Masukkan data pada sheet *data view*, pada kolom pertama adalah Variabel X dan kolom kedua Variabel Y.

¹² Sugiyono. *Metode Penelitian...*, hlm 248

- 3) Pilih menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
- 4) Kedua variabel dipindahkan ke kotak *variables*.
- 5) Klik ok.

b. Analisis Uji-t Berpasangan

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t berpasangan (*Paired Samples t-test* untuk uji dua sisi (*Two Tailed*). Uji dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 25*.

Adapun rumus *Paired Sample t-test* sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Ingat: $SD = \sqrt{var}$

$$var (s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

D = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel

Untuk mengetahui hasil hipotesis diterima atau ditolak, hasil perhitungan uji t dibandingkan dengan nilai t_{tabel} taraf signifikansi 5%. Khusus untuk

Paired Sample T-Test df = N-1. Dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan t-hitung:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.¹³

Peneliti melakukan pengujian uji-t berpasangan menggunakan bantuan *SPSS 25 for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka program *SPSS 25 for windows*.
- 2) Masukkan data ke dalam halaman *data view*.
- 3) Pilih menu *Analyze* → *Compare Means* → *Paired Samples T-Test*.

¹³ Nuryadi,S.Pd.I dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: PT Gramedia Surya,2017), hlm 101.

- 4) Pindahkan variabel ke kotak *paired variables* (*s*). untuk variabel “pretest” pada kolom variabel 1 dan “*posttest*” pada kolom variabel 2.
- 5) Klik ok.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MI Baitul Huda Semarang mulai tanggal 04 November sampai 16 November 2024 di MI Baitul Huda Semarang yang beralamat di Jalan Raya No.1, Ngaliyan, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain dalam penelitian yang digunakan oleh *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dan akhir peneliti setelah menggunakan media kartu kuartet. Pada desain *one-group pretest-posttest design*, peneliti hanya mengambil satu kelas sebagai subjek penelitian dengan melakukan *pretest* sebelum perbaikan. Selanjutnya, kelas tersebut diberi perlakuan berupa media pembelajaran kartu kuartet. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan *posttest*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian, meliputi modul ajar, media pembelajaran

kartu kuartet, materi identitas lingkungan masyarakat tempat tingalku dan *pretest posttest*. Peneliti memberikan *pretest* pada kelas eksperimen sebelum melakukan penerapan media pembelajaran kartu kuartet. *Pretest* diberikan dengan tujuan untuk mengukur keterampilan sosial siswa terhadap materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tingalku sebelum diberikan penerapan media kartu kuartet. Berikut hasil *pretest* yang diperoleh peserta didik:

Tabel 4.1 Data Perolehan Nilai *Pretest*

No	Nama siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	Adelio Sabian Natta S.	72
2.	Adzkia Farisha Thafana	55
3.	Adzkia Samha Humaira	71
4.	Akhtar Khalaf Al Farabi	68
5.	Alief Rasendriya	42
6.	Angelica Cinta Vradisa	62
7.	Audirafka Adnan Amijaya	60
8.	Bagus Junior Pratama	55
9.	Bilal Al Fareza Wibowo	62
10.	Chayra Fayyola Nadhifa	55
11.	Chelsea Nova Salsabila	59
12.	Dinda Alisha Syafira	50
13.	Fahijra Mekha Medina	63
14.	Fahreza Alfernando	60

15.	Ghany Priya Ramadhani	53
16.	Juan Fatan Andalo	54
17.	Kaesang Narendra S.	61
18.	Kaka Abdillah Dafa	62
19.	Khanza Thafana	54
20.	Khayal Almira Maritza	61
21.	Muhammad Fahim A.	62
22.	Muhammad Nur Faizin	64
23.	Muhammad Zuhail R.	64
24.	Najwa Salsabila	63
25.	Nizza Aura Ma'rifah	58
26.	Savira Almida Zahrania	56
27.	Shinta Faizah Nurihayati	67
28.	Zulfa Nur Maulida M.	58
MAX		72
MIN		42
RATA RATA		59,6786

Peneliti memberikan *pretest* untuk mengukur keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku, tanpa adanya media pembelajaran kartu kuartet. Berdasarkan hasil *pretest* kelas eksperimen diatas didapatkan nilai rata-rata 59,6786.

Setelah *pretest* diberikan. Tahap berikutnya yaitu penerapan media pembelajaran kartu kuartet pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku pada kelas IV A MI Baitul Huda Semarang. Proses pembelajaran berlangsung selama 1 pertemuan 2 jam pelajaran (JP), masing-masing berdurasi 35 menit.

Setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran kartu kuartet siswa diberi *posttest*. *Posttest* diberikan untuk mengetahui hasil dari penerapan media pembelajaran kartu kuartet. Berikut adalah data yang didapatkan peneliti dari pelaksanaan *posttest*:

Tabel 4.2 Data Perolehan Nilai *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>posttest</i>
1.	Adelio Sabian Natta S.	79
2.	Adzkia Farisha Thafana	62
3.	Adzkia Samha Humaira	78
4.	Akhtar Khalaf Al Farabi	75
5.	Alief Rasendriya	49
6.	Angelica Cinta Vradisa	69
7.	Audirafka Adnan Amijaya	68
8.	Bagus Junior Pratama	63
9.	Bilal Al Fareza Wibowo	70
10.	Chayra Fayyola Nadhifa	63
11.	Chelsea Nova Salsabila	67
12.	Dinda Alisha Syafira	58

13.	Fahijra Mekha Medina	71
14.	Fahreza Alfernando	68
15.	Ghany Priya Ramadhani	62
16.	Juan Fatan Andalo	63
17.	Kaesang Narendra S.	70
18.	Kaka Abdillah Dafa	71
19.	Khanza Thafana	63
20.	Khayal Almira Maritza	70
21.	Muhammad Fahim A.	71
22.	Muhammad Nur Faizin	75
23.	Muhammad Zuhail Raziq H.	75
24.	Najwa Salsabila	74
25.	Nizza Aura Ma'rifah	69
26.	Savira Almida Zahrania	67
27.	Shinta Faizah Nurihayati	78
28.	Zulfa Nur Maulida M.	69
MAX		79
MIN		49
RATA RATA		68,4643

Posttest dilakukan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku setelah diberikan

perlakuan dengan media pembelajaran kartu kuartet. Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 68,4643.

Setelah memperoleh data dari *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisis data dengan menguji normalitas, homogenitas, kolerasi product moment dan analisis uji-t berpasangan.

B. Analisis Data

1. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal digunakan untuk mengetahui apakah sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan mempunyai keterampilan sosial yang sama atau tidak, sebelum mendapat perlakuan yang berbeda. Metode menganalisis data tahap awal adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas ini adalah menggunakan *SPSS versi 25* dengan uji *shapiro wilk*. Dengan dasar pengambilan keputusan yaitu data berdistribusi normal jika nilai $sig > 0,05$ dan data tidak berdistribusi normal jika nilai $sig < 0,05$.

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk
--	--------------

	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,967	28	,491
Posttest	,943	28	,130

a. Lilliefors Signific Correction

Berdasarkan tabel perhitungan diatas dibantu menggunakan *SPSS versi 25* dengan uji normalitas *shapiro wilk* diperoleh hasil *pretest* sebesar $0,491 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,130 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan sementara dalam penelitian, pengujian dilakukan dengan menggunakan analisis *kolerasi product moment* berbantuan *SPSS versi 25*. Adapun hasil perhitungan kolerasi product moment yaitu:

a. Uji Kolerasi *Product Moment*

Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi
Correlations

		Media kartu kuarte t	Keterampila n sosial
Media kartu kuartet	Pearson Correlatio n	1	,975**
	sig. (2- tailed)		,000
	N	28	28
Keterampila n sosial	Pearson Correlatio n	,975* *	1
	sig. (2- tailed)	,000	
	N	28	28

**correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan analisis diatas dapat diketahui bahwa pearson correlation atau nilai kolerasi antara variabel media dengan variabel keterampilan sosial sebesar 0,975. Nilai korelasi dibandingkan dengan r_{tabel} . Dengan N = 28 dan taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0,374. Nilai $0,975 > 0,374$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai tersebut adalah positif, artinya jika nilai variabel media meningkat maka nilai variabel keterampilan

sosial juga meningkat begitupun juga sebaliknya. Adapun tingkat hubungan antara variabel media dengan variabel keterampilan sosial dapat dijelaskan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kategori Tingkat Kekuatan Kolerasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Kolerasi sangat rendah
0,20 – 0,399	Kolerasi rendah
0,40 – 0,599	Kolerasi sedang
0,60 – 0,799	Kolerasi kuat
0,80 – 1,000	Kolerasi sangat kuat

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara penggunaan media dan ketrampilan sosial siswa pada kategori sangat kuat. Dengan demikian, hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara media kartu kuartet dengan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

b. Analisis Uji-t Berpasangan

Analisis selanjutnya pada penelitian ini yaitu menggunakan Teknik uji-t berpasangan (*paired sample t-Test*) untuk uji dua sisi (*Two Tailed* atau *Two Sides*).

Pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini yaitu nilai signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sedangkan nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tabel 4.6 Paired Samples Statistic

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	28	59,6786	6,34825	1,19971
Posttest	28	68,4643	6,59676	1,24667

Tabel *paired sample statistic* menunjukkan bahwa nilai deskriptif masing-masing variabel pada sampel yang berpasangan. Pada tes awal (*pretest*) memiliki nilai rata-rata (*mean*) 59,6786 dari 28 data, sebaran data (*Std.Deviation*) yang diperoleh 6,34825 dengan *Standar Error* 1,19971. Sedangkan tes akhir (*posttest*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 68,4643 dari 28 data, sebaran data (*Std. Deviation*) yang diperoleh 6,59676 dengan *Standar*

Error 1,24667. Hal ini menunjukkan bahwa *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*.

Tabel 4.7 Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error mean	95% Confidence interval of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – posttest	- 8,78571	1,47465	,27868	- 9,35753	- 8,21390	- 31,526	27	,000

Analisis ini menggunakan uji dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*) diperoleh hasil uji-t yaitu $t_{hitung} = 31,526$ dan nilai $t_{tabel} = 2,052$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = N-1$ (khusus untuk paired sample t-Test) $df = 28-1 = 27$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sementara itu dari data diatas dapat diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikansi antara keterampilan sosial pada data *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Sebelum penerapan media ini, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam berbagi dan bergiliran saat berinteraksi dengan teman sebaya untuk saling bertukar pengetahuan mengenai materi yang sedang dibahas. Selain itu, dalam berinteraksi beberapa siswa menunjukkan sikap yang kurang baik, seperti mudah marah ketika pendapatnya tidak diterima oleh teman lain. Tidak sedikit pula siswa yang masih merasa malu dan kurang percaya diri saat menyampaikan pendapatnya di depan kelompok.

Namun, setelah penerapan media pembelajaran kartu kuartet terlihat perubahan positif dalam keterampilan sosial siswa. Peserta didik lebih aktif dalam berpartisipasi, lebih tertib dalam bergiliran bicara, serta lebih mampu bekerja sama dalam diskusi kelompok. Sikap toleransi dan saling menghargai pendapat

temanpun muali berkembang, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media kartu kuartet terbukti lebih efektif terhadap keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pada tahap awal, peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan pada kelas eksperimen. Instrumen tersebut meliputi modul Ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), media pembelajaran kartu kuartet, serta *pretest* dan *posttest*. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan diawali dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran kartu kuartet pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi identitas lingkungan masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Proses pembelajaran dirancang sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media kartu kuartet yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan *posttest* untuk mengevaluasi kemampuan akhir peserta didik terkait keterampilan sosial.

Peneliti melakukan analisis data tahap awal, yaitu, menganalisis data *pretest* dan *posttest* dengan uji normalitas. Uji normalitas menggunakan teknik uji *Shapiro Wilk* dengan signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,491 dan *posttest* sebesar 0,130. Nilai signifikansi tersebut lebih

besar dari 0,05. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, peneliti melakukan uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab hipotesis pada penelitian. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen maka peneliti menggunakan analisis korelasi product moment. Hasil uji korelasi sebesar 0,975. Nilai korelasi dibandingkan dengan r_{tabel} . Dengan $N = 28$ dan taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0,374. Nilai $0,975 > 0,374$. Maka H_a diterima. Nilai korelasi yang diperoleh positif dan berada pada kriteria korelasi sangat kuat. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial.

Selanjutnya analisis tahap akhir yaitu analisis uji-t berpasangan dengan menggunakan *paired samples t-test*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak dari penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan sosial. Analisis ini menggunakan uji dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*) diperoleh hasil uji-t yaitu $t_{hitung} = 31,526$ dan nilai $t_{tabel} = 2,052$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = N-1$ (khusus untuk paired sample t-Test) $df = 28-1 = 27$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sementara itu berdasarkan *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikansi

antara ketrampilan sosial pada data *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap ketrampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran media kartu kuartet untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Pada pembuatan kartu kuartet ini, peneliti menggunakan aplikasi canva dengan bantuan laptop, adapun langkah langkahnya sebagai berikut:

1. Membuat rancangan isi kartu kuartet

Misalnya, dengan menetapkan tema yang akan digunakan, menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pembelajaran, serta merancang langkah-langkah penggunaan media kartu kuartet untuk guru dan siswa.

2. Menentukan gambar, gambar yang dipilih harus sesuai dengan tema yang diambil.
3. Mengolah gambar dengan aplikasi *canva*
 - a. Buka aplikasi canva
 - b. Pilih tanda (+)
 - c. Pilih menu ukuran khusus
 - d. Atur lebar, tinggi ukuran kertas dengan ukuran lebar 9cm dan tinggi 12cm.

- e. Membuat judul diatas gambar yang sudah ditentukan.
 - f. Masukkan gambar yang sesuai dengan sub tema.
 - g. Menuliskan sub tema dibawah yang menerangkan gambar tersebut, yakni 2 baris dibagian kanan dan 2 baris dibagian kiri.salah satu dari empat kata tersebut mengacu pada gambar diatasnya.
 - h. Tulisan yang mengacu pada gambar diberikan warna yang berbeda,
 - i. Pilih bentuk dan ukuran font sesuai yang diinginkan.
 - j. Jika sudah selesai klik tanda simpan (↓) pada pojok kanan atas.
4. Kemudian kartu dicetak menggunakan kertas art paper.
 5. Kartu siap digunakan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kartu kuartet berlangsung secara efektif dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan masalah yang diberikan. Pergantian interaksi antar siswa dalam melakukan permainan kartu kuartet memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kerja sama dan keterampilan sosial. Proses pembelajaran dirancang sesuai dengan tahapan penggunaan media kartu kuartet untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran diawali dengan guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar mereka, memeriksa kehadiran, memberikan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan

memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Tahap ini berlangsung dengan antusiasme tinggi dari siswa, menunjukkan kesiapan mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti membagikan angket *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal keterampilan sosial mereka sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu kuartet.

Setelah *pretest* selesai, peneliti menyampaikan materi terkait identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami. Peneliti kemudian membagi peserta didik menjadi empat kelompok, masing-masing beranggotakan tujuh orang, untuk melakukan aktivitas bermain kartu kuartet. Selain itu, setiap peserta didik juga diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan pembelajaran.

Sebelum memulai permainan, peneliti menjelaskan aturan bermain kartu kuartet sebagai berikut:

1. Permainan dilakukan oleh 3–5 orang. Setiap pemain memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu, sementara sisa kartu ditumpuk di tengah pemain.
2. Setiap pemain bergiliran menjadi penebak dan tertebak. Penebak bertugas menebak kartu tema yang dimiliki pemain

lain, sedangkan tertebak menjawab sesuai dengan kartu yang mereka miliki.

3. Pemain diminta mengumpulkan 4 kartu dengan tema yang sama untuk melengkapi satu set kartu.
4. Jika seorang pemain berhasil mengumpulkan satu set kartu lengkap, mereka meletakkannya di depan sebagai tanda kemenangan.
5. Saat menebak kartu, pemain penebak akan bertanya berdasarkan tema tertentu. Jika pemain tertebak memiliki kartu sesuai tema, mereka menjawab "Ya," tetapi jika tidak, mereka menjawab "Tidak."
6. Permainan berlanjut hingga semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.
7. Permainan dianggap selesai ketika seluruh kartu tema berhasil terkumpul.

Setelah permainan selesai, peserta didik yang berhasil mengumpulkan satu set kartu dengan tema yang sama diminta menuliskan isi kartu tersebut pada LKPD yang telah disediakan. Mereka kemudian berdiskusi dalam kelompok mengenai identitas lingkungan masyarakat yang sudah disusun dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Aktivitas ini diakhiri dengan sesi refleksi bersama antara peneliti dan peserta didik untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Sebagai langkah akhir, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik di kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Hasil dari *posttest* ini menjadi acuan dalam menilai pengaruh media pembelajaran yang telah diterapkan.

Hasil dari penelitian ini selaras dengan temuan Yeni Meiliani dan Nurhadiah yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata”. Hasil penelitian tersebut diperoleh t_{hitung} sebesar 2,257 dan t_{tabel} sebesar 1,944. Dimana hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh metode permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa.¹

Berdasarkan penjelasan diatas dan referensi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

D. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan dengan semaksimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat

¹ Yeni Meiliani, Nurhadiah. *Pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan. (Vol. 1 No. 2, tahun 2017), Hlm 49-54

banyak kekurangan. Hal tersebut adanya keterbatasan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Keterbatasan Tempat

Penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi saja, yaitu MI Baitul Huda Semarang. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh mungkin berbeda jika penelitian dilakukan dilokasi lain. Namun, kemungkinan perbedaan hasil tersebut tidak akan jauh berbeda dibandingkan penelitian ini.

2. Keterbatasan Variabel Penelitian

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran kartu kuartet, tidak mempertimbangkan faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa. Untuk penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan pada aspek lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar dan lainnya.

3. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam pengetahuan ilmiah yang dimiliki. Namun, peneliti berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penelitian ini dengan bantuan dari dosen pembimbing dan berusaha secara optimal dalam mencari berbagai literatur yang relevan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh media pembelajaran kartu kuartet memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan uji analisis data yang dilakukan menggunakan *SPPS versi 25*, yang mana hasil uji-t yaitu $t_{hitung} = -31,526$ dan nilai $t_{tabel} = 2,052$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = N-1$ (khusus untuk paired sample t-Test) $df = 28-1 = 27$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sementara itu dari data diatas dapat diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 $< 0,05$ yang artinya menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikansi antara keterampilan sosial pada data *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran kartu kuartet memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Baitul Huda Semarang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran kartu kuartet terhadap keterampilan sosial siswa, maka peneliti memberikan saran untuk pihak-pihak yang terkait, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukkan bagi guru-guru untuk menerapkan media pembelajaran kartu kuartet sebagai salah satu alternatif untuk proses pembelajaran, karena lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

2. Bagi siswa

Pembelajaran melalui media pembelajaran kartu kuartet diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar, mendorong keterlibatan aktif dalam kerja kelompok, serta membantu siswa dalam memahami materi identitas di lingkungan masyarakat.

Melalui interaksi dalam permainan media pembelajaran kartu kuartet siswa terdorong untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan sosial dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Pembelajaran melalui media kartu kuartet di sekolah, diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Kata Penutup

Syukur alhamdulillah atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah – Nya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih ada banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini membawa manfaat bagi kita semua pada umumnya, *Aamiin yaa robbal 'aalamiin.*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah." *Jurnal Lantanida*. (vol. 5, No. 1, tahun 2017).
- Arif S.Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada 2011).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers,2014).
- Al-Qur'an Surat AN-Nisa: 1
- Bakhtiar, M. I. *Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2015).
- Dede Kurniawan,dkk. *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2023).
- Fadillah, F., Tahlil, T., & Hermansyah. *Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model*. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2017).
- H. Isnania, dkk. *Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA*. *Lensa (Lentra Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, (Vol 13 No. 1, tahun 2023).

Hasan, M. *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

Indah Setyorini dan M. Husni Abdullah, "Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". JPGSD (Vol. 1, No. 2, Tahun 2013).

Iswaningtyas, V. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*. Jurnal Efektor (Vol. 1 No.29, tahun 2017).

Iwan Hermawan, Metodologi *Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*, (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019).

Jumriati, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Ppkn Murid Kelas V SD Negeri Mangsa 1*. GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat, (Vol 1 No. 3. Tahun 2023).

Karo-Karo, I. R., & Rohani. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jurnal AXIOM, (Vol.7, No. 1, tahun 2018).

Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidid, Kemendikbudristek, 2022.*

Kemendikbudristek, ‘*Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*’, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2022.

Kusnandi, C., & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana. 2020).

Machmud, H. *Pengaruh pola asuh dalam membentuk keteampilan sosial anak*. Jurnal almunzir, (Vol. 6, No. 1 tahun 2013).

Matson, L. Johnny. *Social Behavior and Skills in Children*. (USA: Springer, 2009).

Maryani, E. *Pengembangan program pembelajaran IPS untuk meningkatkan Keterampilan social*. Jurnal Penelitian (Vol. 9 No. 1, tahun 2009).

Mu’tadin, Zainun. "Mengembangkan Keterampilan Sosial Pada Remaja." (Artikel e-Psikologi, 2002).

Nana Sudjana dan Ahmad Riva’I, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algenius, 2010).

NanaSudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito,2005).

Nur handayani. *Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Social Kelas IV*. E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan. (Vol VI No. 1, tahun 2017).

Nuryadi,S.Pd.I dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: PT Gramma Surya,2017).

Prasidya, A. M. *Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta*. (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018).

Rahmat Insan Kamil. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*. Jurnal FKIP UNS, (Vol. 8, No. 1, tahun 2013).

Rayandra Ashyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta:Referensi Jakarta, 2012).

Rias Septy Dwi Miratul Khasanah dan Brillian Rosy, “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Siswa Kelas X APK 1 di SMK Adhikawacana Surabaya*”, Jurnal Administrasi Pekantoran, (Vol. 1 No. 2, tahun 2017).

Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. *Pengaruh interaksi sosial terhadap aktivitas belajar peserta didik*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran GuruSekolah Dasar (JPPGuseda), (Vol. 3, No. 2 tahun 2020).

Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. (PT Raja Grafindo Persada 2018).

Siti Samsiyah, dkk. *Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV*. HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD, (Vol V, No. 2, tahun 2021).

Surya, Y. F. *Penerapan Model Number Head Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD*. Jurnal Basicedu, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018).

Suhartini. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKN pada Murid Kelas V SDN No.47 Alluka Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar*. (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara,2012).

Suahrsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013).

Sugiyono. *Metode penelitian bisnis*. (Bandung: Alfabeta,2007).

Sugiyono, *Statsitika untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*, (Bandung: Alfabeta,2015).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kalitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Su'ud F. M. *Pengembangan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini Analisis Psikolog Pendidikan Islam*. Jurnal komunikasi dan Pendidikan islam, (Vol. 6 No. 2 tahun 2017).

Tuti Istiyanti. *Pengembangan Ketrampilan Sosial Untuk Membentuk Perilaku Social Anak Usia Dini*. Jurnal Cakrawala Dini, (Vol. 5 No. Tahun 2015).

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung,2006).

Yeni Meiliani, Nurhadiah. *Pengaruh metode permainan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan. (Vol. 1 No. 2, tahun 2017).

Yudianto Sudjana Karsono, “*Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar*”. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, (Vol. 1, No, 1, Tahun 2014).

Yusuf Muri. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan*. (Jakarta: Kencana, 2014).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah	: MI Baitul Huda Semarang
Alamat	: Jl. Raya Klampisan No.01 RT.02 / RW. H, Ngaliyan, Semarang
Nama Kepala Madrasah	: Nurul Lailis Sa'adah, S. Pd. I

VISI

Terwujudnya generasi Qur'ani yang beriman, berprestasi dan berakhlaqul karimah serta peduli terhadap lingkungan. Visi tersebut memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Unggul dalam kurikulum.
2. Unggul dalam pembelajaran.
3. Unggul dalam kompetensi lulusan yang dilandasi iman dan taqwa.
4. Unggul dalam pendidik dan tenaga kependidikan.
5. Unggul dalam sarana dan prasarana Pendidikan.
6. Unggul dalam kelembagaan dan managemen.
7. Unggul dalam penilaian Pendidikan.

MISI

1. Menyelenggarakan layanan penguatan iman, islam dan ihsan yang Qur'ani.
2. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai tahapan perkembangan, minat dan potensi anak.

3. Membangun pembiasaan perilaku jujur, bersih dan berakhlaq mulia secara mandiri.
4. Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan madrasah yang professional.
5. Membiasakan membaca Al-Qur'an tiap hari.
6. Membiasakan sholat lima waktu berjamaah dan sholat sunnah lainnya.
7. Membiasakan berdoa setiap melakukan aktifitas.
8. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
9. Membiasakan bersikap sopan dan jujur dalam kehidupan sehari-hari.
10. Membiasakan bersikap 5S (senyum, salam, sapa, sopan dan santun).
11. Membiasakan berpakaian secara islami.
12. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, hijau, sejuk dan sehat.
13. Mewujudkan pelestarian lingkungan hidup.
14. Mencegah pencemaran lingkungan hidup.
15. Menanggulangi kerusakan lingkungan hidup.

Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Kuesioner

No.	Nama
1.	Ahmad Yudha Asyhar
2.	Alya Firzana Ayunindia
3.	Arkan Faeyza Ulumudin
4.	Asyam Bahyuddin
5.	Athia Fakhriah Dwi S.
6.	Azka Azfar Mahendra
7.	Farida Aliyan Nur A.
8.	Fathan Humam Zada
9.	Fatin Izzatul Aghnia
10.	Galang Krisna Alif N.
11.	Galuh Ajeng Condrowati
12.	Gwennita Avanda
13.	Haidar Assyakib
14.	Hannarta Oktavia
15.	Hazel Abrizam Aisy
16.	Lintang Pramesti Azzahra
17.	Maylinda Agustina
18.	Mirza Ukail Muhadzdzib
19.	Muhammad Daniel A.
20.	Naila Muazara Ulfa
21.	Naura Khaliqa Shakila A.
22.	Nazhifah Shafiyah S.

23.	Putri Hanifah
24.	Reyhan Akbar Purditama
25.	Safaraz Akma Aziz A.
26.	Sendang Tirta Sedayu
27.	Sherly Yulisna Putri
28.	Yusuf Wisnu Saputra

Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama siswa
1.	Adelio Sabian Natta S.
2.	Adzkia Farisha Thafana
3.	Adzkia Samha Humaira
4.	Akhtar Khalaf Al Farabi
5.	Alief Rasendriya
6.	Angelica Cinta Vradisa
7.	Audirafka Adnan Amijaya
8.	Bagus Junior Pratama
9.	Bilal Al Fareza Wibowo
10.	Chayra Fayyola Nadhifa
11.	Chelsea Nova Salsabila
12.	Dinda Alisha Syafira
13.	Fahijra Mekha Medina
14.	Fahreza Alfernando
15.	Ghany Priya Ramadhani
16.	Juan Fatan Andalo

17.	Kaesang Narendra S.
18.	Kaka Abdillah Dafa
19.	Khanza Thafana
20.	Khayal Almira Maritza
21.	Muhammad Fahim A.
22.	Muhammad Nur Faizin
23.	Muhammad Zuhail Raziq H.
24.	Najwa Salsabila
25.	Nizza Aura Ma'rifah
26.	Savira Almida Zahrania
27.	Shinta Faizah Nurihayati
28.	Zulfa Nur Maulida M.

Lampiran 4 Kisi Kisi Rubik Penilaian Keterampilan Sosial

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relationship</i>)	Mampu menawarkan bantuan atau pertolongan kepada teman ketika dibutuhkan	1
		Mampu berpartisipasi atau ikut serta saat sedang berdiskusi	2
		Mampu bergaul dengan banyak teman atau tidak memilih milik teman	3
		Mampu menghargai perbedaan pendapat	4
		Tidak merendahkan kemampuan orang lain	5
		Tidak menggunakan kekerasan saat berbeda pendapat (memukul)	6
		Mampu mengajak teman untuk berinteraksi pada saat kerja kelompok	7
		Tidak menyela pembicaraan saat orang lain berbicara	8
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Mampu menerima kritikan orang lain dengan baik	9
		Tidak bermain fisik saat menyelesaikan masalah dengan teman	10
		Siap menerima sanksi dari guru saat melanggar peraturan	11
		Percaya diri saat mengerjakan tugas (tidak mencantek kepada teman) dan percaya diri saat menyampaikan pendapat	12
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Mampu bertanya dan meminta bantuan secara tepat	13
		Mampu mengerjakan tugas secara mandiri	14
		Tidak mudah putus asa saat mengerjakan tugas	15
4.	Kepatuhan (<i>compliance</i>)	Mampu menaati peraturan sekolah dengan tidak menganggu proses belajar mengajar (menganggu teman)	16
		Mampu bermain dengan mengikuti aturan permainan (dapat menunggu giliran untuk bermain)	17
		Mampu disiplin ketika mengerjakan tugas dengan mengikuti aturan yang diberikan	18
		Tidak berbuat curang saat mengikuti kerja kelompok	19
5.	Perilaku assertive (<i>assertivation</i>)	Tidak memprovokasi ketika melihat teman berkelahi	20
		Tidak mengucapkan kata-kata kotor atau jelek saat berbicara	21

Lampiran 5 Rubik Penilaian Keterampilan Sosial

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Kategori	Skor	Nomor item
1.	Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relationship</i>)	Mampu menawarkan bantuan atau pertolongan kepada teman ketika dibutuhkan	Sangat baik	4	1
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu berpartisipasi atau ikut serta saat sedang berdiskusi	Sangat baik	4	2
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu bergaul dengan banyak teman atau tidak memilih milih teman	Sangat baik	4	3
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu menghargai perbedaan pendapat	Sangat baik	4	4
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Tidak merendahkan kemampuan orang lain	Sangat baik	4	5
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Tidak menggunakan kekerasan saat berbeda pendapat (memukul)	Sangat baik	4	6
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu mengajak teman untuk berinteraksi pada saat kerja kelompok	Sangat baik	4	7
			Baik	3	
			Kurang	2	

			Sangat kurang	1	
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Mampu menerima kritikan orang lain dengan baik	Sangat baik	4	8
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Tidak bermain fisik saat menyelesaikan masalah dengan teman	Baik	3	9
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Siap menerima sanksi dari guru saat melanggar peraturan	Kurang	2	10
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Percaya diri saat mengerjakan tugas (tidak mencontek kepada teman) dan percaya diri saat menyampaikan pendapat	Sangat kurang	2	11
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Mampu bertanya dan meminta bantuan secara tepat	Sangat baik	4	12
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Mampu mengerjakan tugas secara mandiri	Baik	3	13
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Tidak mudah putus asa saat mengerjakan tugas	Kurang	2	14
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)		Sangat kurang	1	15

			Sangat kurang	1	
4. Kepatuhan (<i>compliance</i>)		Mampu menaati peraturan sekolah dengan tidak menganggu proses belajar mengajar (menganggu teman)	Sangat baik	4	16
		Baik	3		
		Kurang	2		
		Sangat kurang	1		
		Mampu bermain dengan mengikuti aturan permainan (dapat menunggu giliran untuk bermain)	Sangat baik	4	17
		Baik	3		
		Kurang	2		
		Sangat kurang	1		
		Mampu disiplin ketika menerjakan tugas dengan mengikuti aturan yang diberikan	Sangat baik	4	18
		Baik	3		
		Kurang	2		
		Sangat kurang	1		
		Tidak berbuat curang saat mengikuti kerja kelompok	Sangat baik	4	19
		Baik	3		
		Kurang	2		
		Sangat kurang	1		
5. Perilaku assertive (<i>assertivation</i>)		Tidak memprovokasi ketika melihat teman berkelahi	Sangat baik	4	20
		Baik	3		
		Kurang	2		
		Sangat kurang	1		
		Tidak mengucapkan kata-kata kotor atau jelek saat berbicara	Sangat baik	4	21
		Baik	3		
		Kurang	2		
		Sangat kurang	1		

Lampiran 6 Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR

“PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET”

Satuan Pendidikan : MI Baitul Huda Semarang
Kelas/Semester : IV (Empat)/I (satu)
Materi pokok : Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku
Nama Validator : Humam Iqbal Azizi, S.Sos.

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai dengan aspek dan skala yang diberikan
2. Berikan penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria 5= sangat baik, 4= baik, 3= cukup, 2= kurang baik, 1= tidak baik

NO	ASPEK	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Desain	Kemenarikan desain kartu					✓
		Kesesuaian warna dan tulisan					✓
		Ketepatan pemilihan gambar dengan materi					✓
		Konsistensi penggunaan huruf, spasi dan pengetikan					✓
2.	Materi atau kebenaran isi	Informasi yang disampaikan jelas					✓
		Penyajian gambar pada media disajikan secara runtut					✓
		Releven dengan materi yang dipelajari peserta didik					
		Gambar dalam media sesuai dengan materi yang ingin disampaikan					✓

3.	pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
		Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca					✓
		Penyajian media dapat membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik					✓
		Tidak menciptakan rasa bosan					✓

Catatan:

Kartu Sifatnya lebih rapi

KEPUTUSAN

Petunjuk: Silahkan memberikan tanda centang (✓) pada kolom A, B, atau C yang mempunyai arti sebagai berikut:

A = Dapat digunakan

B = Dapat digunakan dengan revisi

C = Tidak dapat digunakan

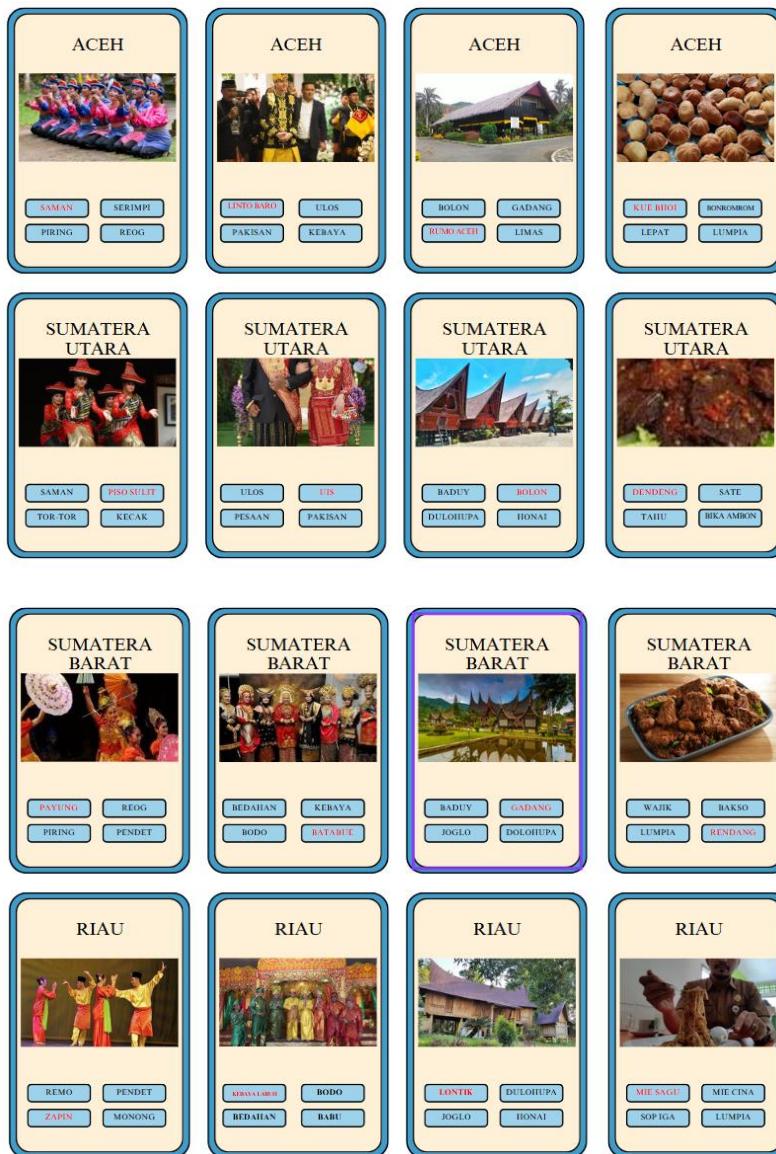
A	B	C
✓		

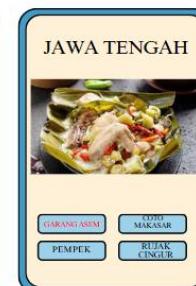
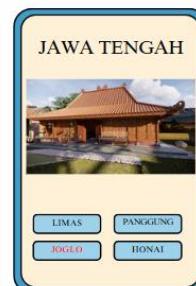
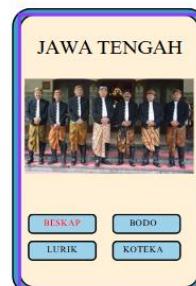
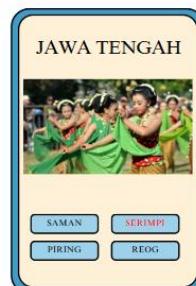
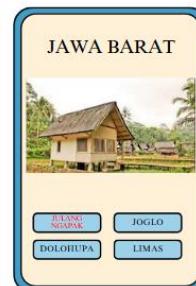
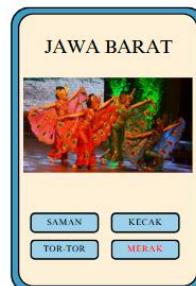
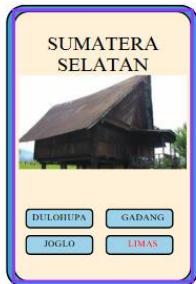
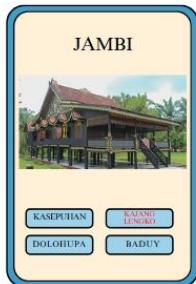
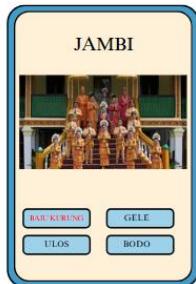
Semarang, 31 Oktober 2024

Validator

Humam Iqbal Azizi, S.Sos.

Lampiran 7 Gambar Media Kartu Kuartet





Lampiran 8 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

PENDIDIKAN PANCASILA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mahiyah
Instansi	: MI Biatul Huda Semarang
Tahun penyusun	2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / IV
Bab / Tema	: 1 / mengenal lingkungan sekitar
Materi	: Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu mengenal lingkungan tempat tinggalnya yang beragam.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia: Akhlak beragama (berdoa sebelum dan sesudah belajar) 2. Mandiri 3. Bernalar kritis 4. Bergotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Sumber belajar: Kurniawan, Deda, Dwi Nanti Priharto, & Yusnawan lubis. 2023. <i>Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi.• Media kartu kuartet• Alat tulis	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. METODE PEMBELAJARAN
Ceramah, Tanya jawab dan Diskusi Kelompok
G. MODEL PEMBELAJARAN
Project Basic Learning (PJBL)
KOMPETENSI INTI
A. ELEMEN/FASE
Negara Kesatuan Republik Indonesia / B
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, Bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan tempat tinggalnya.
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, Bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan tempat tinggalnya.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apakah tetanggamu ada dari suku lain? Coba sebutkan! 2. Apakah tetanggamu ada yang agamanya beda dengan kamu? Coba sebutkan! 3. Apakah tetanggamu ada yang bahasanya beda dengan kamu? Coba sebutkan!
F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN
1. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia. 2. Memastikan bahwa ruang kelas sudah aman, nyaman, dan bersih. 3. Guru mengingatkan peserta didik untuk menyiapkan buku dan alat belajar yang akan digunakan
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan
1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan menyapa peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa.

2. Guru menanyakan kabar peserta didik dan memeriksa kehadiran, mengecek kesiapan belajar peserta didik, baik kerapian, posisi dan tempat duduk peserta didik.
3. Guru memberikan apersepsi dengan melakukan ice breaking.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan.
5. Guru melakukan pretest untuk melihat kemampuan awal siswa
6. Guru bertanya mengenai pertanyaan pemantik
 1. Apakah tetanggamu ada dari suku lain? Coba sebutkan!
 2. Apakah tetanggamu ada yang agamanya beda dengan kamu? Coba sebutkan!
 3. Apakah tetanggamu ada yang bahasanya beda dengan kamu? Coba sebutkan!

Kegiatan Inti

a. Menentukan pertanyaan atau masalah utama

1. Guru menjelaskan materi tentang Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku
2. Peserta didik diperiksa oleh guru untuk memastikan jika ada peserta didik yang belum paham materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku.
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang apa yang belum peserta didik pahami.

b. Merencanakan projek

1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok untuk melakukan permainan media pembelajaran menggunakan kartu kuartet.
2. Peserta Peserta didik diberi LKPD oleh guru.
3. Guru menjelaskan terkait cara bermain kartu kuartet.

c. Membuat jadwal penyelesaian projek

1. Peserta didik dan guru membuat kesepakatan tentang waktu yang telah disepakati dalam permainan kartu kuartet
2. Peserta didik dibagi kartu kuartet pada masing-masing kelompok.

d. Memonitor kemajuan penyelesaian projek

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memulai permainan kartu kuartet dan mencocokkan kartu kuartet sesuai aturan permainan. 2. Peserta didik menyusun kartu kuartet untuk penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. 3. Peserta didik yang sudah bisa mengumpulkan 4 kartu yang cocok langsung menuliskan isi dari kartu kuartet pada LKPD Kelompok 4. Peserta didik dipantau oleh guru keaktifan selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. <p>e. Mempresentasikan dan menguji hasil projek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi tentang identitas lingkungan masyarakat yang telah dibuat dan mempresentasikan hasil dari kemenangannya. 2. Peserta didik maju presentasi bergantian setiap kelompok. <p>f. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <p>Kegiatan penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru melakukan posttest kepada peserta didik. 3. Peserta didik bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan doa yang dipimpin salah satu peserta didik |
|--|

H. ASSESMENT

1. Assesmen Diagnostik
 - Pertanyaan Pemantik
 - Tanya jawab sebagai tindak lanjut
2. Assesmen Formatif
 - Penilaian sikap : observasi sikap
 - Performa: LKPD untuk kelompok
3. Assesmen Afektif
 - Menggunakan angket untuk penelitian keterampilan sosial

I. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- | |
|-----------|
| Pengayaan |
|-----------|

- Diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai pembelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru

J. REFLEKSI

a. Refleksi Guru

- Apakah didalam kegiatan pembukaan siswa sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi atau bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap latihan dan penilaian yang telah dilakukan?
- Apakah dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan?
- Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
- Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
- Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh siswa

b. Refleksi Siswa

- Bagaimana perasaan kalian setelah pembelajaran hari ini?
- Apakah kalian mendapat kesulitan dalam pembelajaran hari ini?

K. GLOSARIUM

- Media kartu kuartet: Media kartu kuartet adalah permainan kartu yang biasanya terdiri dari satu set kartu dengan gambar atau informasi tertentu.

- Suku bangsa: Suku bangsa adalah kelompok manusia yang memiliki kesamaan dalam budaya, bahasa, adat istiadat, serta sejarah. Suku bangsa sering kali memiliki identitas yang kuat, termasuk tradisi, nilai-nilai, dan cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi.
- Budaya: Budaya adalah keseluruhan cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat.
- Kepercayaan: keyakinan atau pandangan seseorang terhadap sesuatu, yang biasanya tidak memerlukan bukti empiris untuk diterima.

L. DAFTAR PUSTAKA

Kurniawan, Deda, Dwi Nanti Priharto, & Yusnawan lubis. 2023. *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Semarang, 30 Oktober 2024

Guru Kelas IV,

Humam Iqbal Azizi, S.Sos.

Peneliti,

Mahiyah

Mengetahui,



Lampiran 9 Bahan Ajar

MATERI

Identitas adalah ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok yang membuat mereka berbeda dari yang lain. Di lingkungan masyarakat, identitas bisa dilihat dari beberapa hal, seperti:

1. Suku bangsa: setiap orang berasal dari suku yang memiliki budaya dan adat yang berbeda. Beberapa diantaranya adalah suku jawa, sunda, batak, Minangkabau, bugis dan Dayak. Setiap suku memiliki adat istiadat dan budaya yang unik.
2. Bahasa daerah: Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, setiap suku memiliki bahasa daerah sendiri. Misalnya, suku Jawa berbicara dalam bahasa Jawa, suku Batak menggunakan bahasa Batak, dan suku Bugis berbicara dalam bahasa Bugis. Bahasa daerah adalah salah satu ciri khas identitas masyarakat setempat.
3. Makanan khas: Setiap daerah memiliki makanan khas yang mencerminkan kebudayaan mereka. Contohnya, *rendang* dari Sumatera Barat, *gudeg* dari Yogyakarta, *pempek* dari Palembang, dan *sate lilit* dari Bali. Makanan khas ini menjadi bagian dari identitas daerah.
4. Pakaian adat: Setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda. Contohnya, suku Jawa memiliki pakaian adat *kebaya* dan *blangkon*, suku Minangkabau dari Sumatera Barat memiliki pakaian adat *Bundo Kanduang*, dan suku Bali memiliki pakaian adat dengan kain *kamen*.
5. Seni dan budaya: Seni budaya juga merupakan bagian dari identitas masyarakat, termasuk tarian, musik, dan upacara tradisional. Contohnya, tarian *Reog Ponorogo* dari Jawa Timur, tarian *Kecak* dari Bali, musik *Angklung* dari Jawa Barat, dan *Wayang Kulit* dari Jawa Tengah.
6. Agama dan keyakinan: Keyakinan yang dianut oleh seseorang, seperti Islam, Kristen, Hindu, Buddha, dan lain-lain.
7. Rumah adat: Rumah adat adalah bangunan tempat tinggal yang mencerminkan budaya, tradisi, dan cara hidup suatu suku atau daerah tertentu. Rumah adat biasanya memiliki arsitektur dan desain yang khas. Contohnya, *rumah gadang* dari Minangkabau, *rumah joglo* dari jawa tengah, *rumah limas* dari sumatera selatan dan *rumah bale* dari bali.

Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Langkah-Langkah Permainan kartu kuartet:

1. Jumlah permainan dalam permainan kartu kuartet yaitu 3-5 orang. Di awal permainan memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisanya ditumpuk kemudian diletakkan di tengah-tengah pemain.
2. Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penebak dan pemain tertebak. Pemain tertebak merupakan pemain yang mendapat giliran untuk menebak kata keterangan gambar kartu yang dimiliki pemain tertebak. Sedangkan pemain tertebak pemain yang memiliki kartu tema yang disebutkan oleh pemain penebak.
3. Dalam permainan kartu kuartet ini, permainan diminta untuk mengumpulkan anggota kartu dengan lengkap, satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu.
4. Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap di depan pemain.
5. Saat pemain penebak menyebutkan tema kartu, maka pemain tertebak dapat menjawab “Ya”, jika memiliki anggota kartu dengan tema yang disebutkan oleh pemain penebak. Pemain penebak diberi kesempatan menebak kartu satu kali kepada setiap pemain tertebak.
6. Jika pemain penebak kurang tepat dalam menebak kata, maka pemain tertebak menjawab “Tidak”.
7. Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.

Nama provinsi	Rumah adat	Pakaian adat	Makanan khas	Tarian khas

Lampiran 11 Instrumen Penilaian Sikap

Rubik penilaian sikap

No	Kriteria	Baik sekali	Cukup baik	Kurang
		3	2	1
1.	Beriman Jika peserta didik: 1. Berdo'a diawal pembelajaran. 2. Berdo'a di akhir pembelajaran. 3. Berdo'a dengan baik dan tertib.	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 keriteria	Tidak ada kriteria yang memehuhi
2.	Bergotong-royong Jika peserta didik: 1. Mengerjakan tugas dengan baik 2. Melaksanakan tugas dengan jujur dan tepat waktu Mengerjakan tugas kelompok dengan baik	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 keriteria	Tidak ada kriteria yang memehuhi
3.	Mandiri Jika peserta didik: 1. Berani menyampaikan pendapat 2. Berani bertanya Mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 keriteria	Tidak ada kriteria yang memehuhi

4.	<p>Bernalar Kritis Jika peserta didik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktif berpartisipasi 2. Mengikuti pembelajaran dengan baik. <p>Menyelesaikan LKPD </p>	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 keriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
----	---	---------------------	----------------------	----------------------------------

Lampiran 12 Kisi-Kisi Rubik Penilaian Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relationship</i>)	Mampu menawarkan bantuan atau pertolongan kepada teman ketika dibutuhkan	1
		Mampu berpartisipasi atau ikut serta saat sedang berdiskusi	2
		Mampu bergaul dengan banyak teman atau tidak memilih milih teman	3
		Mampu menghargai perbedaan pendapat	4
		Tidak merendahkan kemampuan orang lain	5
		Tidak menggunakan kekerasan saat berbeda pendapat (memukul)	6
		Mampu mengajak teman untuk berinteraksi pada saat kerja kelompok	7
		Tidak menyela pembicaraan saat orang lain berbicara	8
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Mampu menerima kritikan orang lain dengan baik	9
		Tidak bermain fisik saat menyelesaikan masalah dengan teman	10
		Siap menerima sanksi dari guru saat melanggar peraturan	11
		Percaya diri saat mengerjakan tugas (tidak mencontek kepada teman) dan percaya diri saat menyampaikan pendapat	12
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Mampu bertanya dan meminta bantuan secara tepat	13
		Mampu mengerjakan tugas secara mandiri	14
		Tidak mudah putus asa saat mengerjakan tugas	15
4.	Kepatuhan (<i>compliance</i>)	Mampu menaati peraturan sekolah dengan tidak menganggu proses belajar mengajar (menganggu teman)	16
		Mampu bermain dengan mengikuti aturan permainan (dapat menunggu giliran untuk bermain)	17
		Mampu disiplin ketika mengerjakan tugas dengan mengikuti aturan yang diberikan	18
		Tidak berbuat curang saat mengikuti kerja kelompok	19
5.	Perilaku assertive (<i>assertivation</i>)	Tidak memprovokasi ketika melihat teman berkelahi	20
		Tidak mengucapkan kata-kata kotor atau jelek saat berbicara	21

Lampiran 13 Rubik Penilaian Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Kategori	Skor	Nomor item
1.	Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relationship</i>)	Mampu menawarkan bantuan atau pertolongan kepada teman ketika dibutuhkan	Sangat baik	4	1
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu berpartisipasi atau ikut serta saat sedang berdiskusi	Sangat baik	4	2
			Baik	3	
		Mampu bergaul dengan banyak teman atau tidak memilih milih teman	Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu menghargai perbedaan pendapat	Sangat baik	4	3
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Tidak merendahkan kemampuan orang lain	Sangat baik	4	5
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Tidak menggunakan kekerasan saat berbeda pendapat (memukul)	Sangat baik	4	6
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
		Mampu mengajak teman untuk berinteraksi pada saat kerja kelompok	Sangat baik	4	7
			Baik	3	
			Kurang	2	

			Sangat kurang	1	
2.	Manajemen diri (<i>self-management</i>)	Tidak menyela pembicaraan saat orang lain berbicara	Sangat baik	4	8
			Baik	3	
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
		Mampu menerima kritikan orang lain dengan baik	Baik	3	9
			Kurang	2	
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
		Tidak bermain fisik saat menyelesaikan masalah dengan teman	Kurang	2	10
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
		Siap menerima sanksi dari guru saat melanggar peraturan	Sangat kurang	2	11
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
		Percaya diri saat mengerjakan tugas (tidak mencontek kepada teman) dan percaya diri saat menyampaikan pendapat	Sangat kurang	1	12
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
3.	Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Mampu bertanya dan meminta bantuan secara tepat	Sangat kurang	1	13
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
		Mampu mengerjakan tugas secara mandiri	Sangat kurang	1	14
			Sangat kurang	1	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	
		Tidak mudah putus asa saat mengerjakan tugas	Sangat kurang	2	15
			Sangat kurang	2	
			Sangat baik	4	
			Baik	3	
			Kurang	2	

Lampiran 14 Uji Normalitas

Case Processing Summary

keterangan		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil	PreTest	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%
	PostTest	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%

Descriptives

keterangan				Statistic	Std. Error
		Mean			
hasil	PreTest	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.2170	
		Interval for Mean	Upper Bound	62.1402	
		5% Trimmed Mean		59.8651	
		Median		60.5000	
		Variance		40.300	
		Std. Deviation		6.34825	
		Minimum		42.00	
		Maximum		72.00	
		Range		30.00	
		Interquartile Range		8.00	
		Skewness		-.449	.441
		Kurtosis		1.204	.858
		Mean		68.4643	1.24667
hasil	PostTest	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.9063	
		Interval for Mean	Upper Bound	71.0222	
		5% Trimmed Mean		68.8333	
		Median		69.0000	
		Variance		43.517	
		Std. Deviation		6.59676	
		Minimum		49.00	
		Maximum		79.00	
		Range		30.00	
		Interquartile Range		10.25	
		Skewness		-.799	.441
		Kurtosis		1.473	.858

Tests of Normality

keterangan		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	PreTest	.105	28	.200 [*]	.967	28	.491
	PostTest	.126	28	.200 [*]	.943	28	.130

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15 Uji Korelasi Product Moment

Correlations

		Pretest	PostTest
Pretest	Pearson Correlation	1	.975**
PostTest	Pearson Correlation	.975**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	28	28

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 16 Uji-T Berpasangan

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.6786	28	6.34825	1.19971
	PostTest	68.4643	28	6.59676	1.24667

Paired Samples Correlations

	N	Correlati on	Sig.
Pair 1	Pretest & PostTest	28	.975 .000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1	Pretest- PostTest	-8.78571	1.47465	.27868	-9.35753	-8.21390	-31.526	.27 .000			

Lampiran 17 Dokumentasi pembelajaran



Gambar 1 kegiatan pembelajaran



Gambar 2 kegiatan pretest



Gambar 3 kegiatan pembelajaran (pemberian materi)



Gambar 4 penggunaan media pembelajaran kartu kuartet



Gambar 5 mengerjakan LKPD



Gambar 6 presentasi hasil LKPd



Gambar 7 kegiatan posttest

Lampiran 18 Surat Penunjukkan Dosbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 27 Agustus 2024

Nomor : 3568 /Un.10.3/J.5/DA.08.05/08/2024

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Ibu. Nur Hikmah, M.Pd.I.
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Mahiyah
NIM : 2103096026
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV MI BAITUL HUDA SEMARANG

Dan menunjuk :

Ibu. Nur Hikmah, M.Pd.I. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PGMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 19 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4823/Un.10.3/K/KM.00.11/10/2024

Semarang, 29 Oktober 2024

Lamp :

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Madrasah MI Baitul Huda Semarang
Jl. Raya Klampisan No. 1, Kelurahan Ngaliyan, Kecamatan Ngaliyan
di-Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mahiyyah
NIM : 2103096026
Semester : 7 (Tujuh)

Judul Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Ketrampilan Sosial Siswa Pada Materi Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang
Dosen Pembimbing: Ibu Nur Hikmah M.Pd.I

untuk melakukan penelitian/riset di MI Baitul Huda yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dengan dukungan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang dilaksanakan selama kurang lebih 2 minggu, mulai dari tanggal 04 November sampai dengan tanggal 16 November dan data dari riset tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN BAITUL HUDA KLAMPISAN
MADRASAH IBTIDAIYAH BAITUL HUDA
TERAKREDITASI "A"**

Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 002 RW. 002 Ngaliyan Kota Semarang
✉: www.mibaitulhuda.id, ✉: y.baitulhuda@gmail.com, ☎: 02476332550

SURAT KETERANGAN
Nomor : 09.016/SKet-MIBHK/II/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I
Jabatan : Kepala MI Baitul Huda
Instansi : MI Baitul Huda
Alamat : Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 002 RW. 002 Ngaliyan
Kota Semarang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mahiyyah
NIM : 2103096026
Alamat : Ima'an, Dukun, Gresik
Waktu Riset : 04 - 16 November 2024

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Riset/Penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Baitul Huda Semarang"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Mahiyyah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Gresik, 04 November 2003
3. Alamat Rumah : Ds. Ima'an RT 03/RW 02, Kec. Dukun, Kab. Gresik
4. Nomor HP : 085230884750
5. E-mail : mahiyyah0@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Muslimat NU Tahun 2007-2009
2. MI Ihyaul Islam Tahun 2009-2015
3. MTs Ihyaul Islam Tahun 2015-2018
4. MA Negeri 1 Gresik Tahun 2018-2021
5. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 10 Februari 2025



Mahiyyah

NIM: 2103096026