

## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS TAI PADA MUATAN IPS**

**Defingatun<sup>1</sup>, Sutaryono<sup>2</sup>, Arif Widagdo<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>Email: [defingatun09@gmail.com](mailto:defingatun09@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI). Metode yang digunakan dalam penelitian ini Research and Development (RnD). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Wanayasa tahun pelajaran 2018/2019. Pengembangan kartu kuartet berbasis TAI menggunakan tahapan penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015) yang disederhanakan menjadi 8 tahapan. Hasil penelitian menunjukkan media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 98,89% dan ahli materi sebesar 88,89% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 92,3% dan 94,4% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji keefektifan media, terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks N-Gain sebesar 0,656 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks N-Gain 0,661 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Selain itu, terdapat pula peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh indeks N-Gain sebesar 0,535 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks N-Gain sebesar 0,628 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Simpulan penelitian adalah media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Learning Outcomes, Social, (TAI), Quartet Card Media

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hak pemerintah untuk setiap warga negara Indonesia. Sesuai dengan amanat pembukaan UUD 1945, misi abadi pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa capaian pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh artinya pengembangan ranah yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan, dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk mewujudkan capaian pembelajaran yang diharapkan, maka peserta didik harus mempelajari berbagai muatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensinya. Salah satu muatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dan memiliki peran dalam berbagai aktivitas masyarakat adalah muatan pembelajaran IPS. Oleh karena itu muatan IPS perlu diajarkan kepada siswa sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan pada pasal 77-I bahwa Pendidikan Ilmu Sosial

(IPS) dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial di masyarakat. Berlandaskan peraturan perundang undangan tersebut maka pemerintah menempatkan mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai bekal peserta didik untuk melaksanakan kehidupan bermasyarakat. Sedangkan tujuan utama pembelajaran IPS di SD adalah menanamkan kesadaran akan posisi individu, baik dalam kapasitasnya sebagai pribadi maupun sebagai anggota komunitas (Hutama, 2016: 114).

Namun pendidikan di Indonesia masih terdapat permasalahan, salah satunya yaitu permasalahan kualitas pendidikan yang rendah baik ditingkat internasional, nasional maupun wilayah. Hal ini sesuai dengan penilaian *Programme for International Science Assesment (PISA)* yang dilakukan sejak tahun 2000 menunjukkan rata-rata skor siswa Indonesia yang masih jauh di bawah rata-rata internasional. Salah satu hasil penilaian *Programme for International Science Assesment (PISA)* pada tahun 2015 Indonesia berada di peringkat 62 dari 72 negara yang berpartisipasi di *Programme for International Science Assesment (PISA)*. Hasil penilaian *Programme for International Science Assesment (PISA)* menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih perlu perbaikan. Salah satunya perbaikan inovasi pada pendidikan di Indonesia. Inovasi pendidikan ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga terbukti dengan hasil *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)*, yang mengatakan bahwa Indonesia berada pada ranking 36 dari 38 negara tentang rata-rata nasional berdasar tahun masuk awal sekolah, rata-rata usia dan persentase dengan skor

rata-rata 433. Dengan demikian, prestasi Indonesia dinyatakan lebih rendah dari rata-rata ICCS. Sedangkan pada Harapan Lama Sekolah (HLS) dan Rata-rata Lama Sekolah (RLS) tahun 2016 sampai dengan 2017 menurut Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Banjarnegara berada pada peringkat ke-2 rata-rata Lama Sekolah terendah dari 36 kabupaten di Jawa Tengah.

Berdasarkan hasil observasi, data dokumen, dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V di SDN 1 Wanayasa, hasil belajar siswa terutama di muatan pembelajaran IPS masih rendah. Dibuktikan dengan nilai yang diperoleh saat Penilaian Tengah Semester (PTS) yang menunjukkan ada 22 siswa yang nilainya di bawah KKM. Dengan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal hanya 35,3% yang telah mencapai KKM dan 64,7% diantaranya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Selain itu, kegiatan pembelajaran terpusat pada guru dan masih rendahnya penggunaan model serta metode dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru kurang optimal dalam memanfaatkan media. Media yang sering digunakan guru berupa gambar dan globe. Media pembelajaran yang digunakan kurang cocok dengan kondisi dan minat siswa, sehingga kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Selain itu, kreativitas belajar siswa juga masih kurang, terlihat dari cara berpikir siswa yang kurang kreatif. Menurut Mahmudi (dalam Mursidik, 2015: 23) kemampuan berpikir kreatif berperan penting karena merupakan salah satu kemampuan yang dicari dalam dunia pekerjaan. Sehingga sebagai guru harus melatih siswa sejak dini agar mempunyai kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya upaya perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang telah dilakukan guru selama ini agar siswa dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar dapat meningkat. Menurut Maulana (dalam Nanang, 2016: 174) kemampuan berpikir kreatif mempunyai hubungan dengan menciptakan sesuatu yang baru. Mengingat kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran, maka peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dengan menerapkan kebebasan pembelajaran Montessori. Menurut Montessori (2002:88), kebebasan siswa merupakan kepentingan bersama, siswa dibebaskan melakukan hal yang diinginkan sedangkan guru memiliki tugas untuk mengamati hal yang dilakukan siswa. Kebebasan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya bermain dalam kelompok kecil, dan melatih gerak motorik serta kreativitas. Pengembangan kreativitas siswa mengarah pada program pengembangan itu sendiri, meliputi: (1) kegiatan belajar yang menyenangkan; (2) kegiatan permainan; (3) pembelajaran terpadu, dan (4) pembelajaran yang nyata (Suryaningsih, 2016: 218).

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut adalah dengan menggunakan kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (2008: 644), kartu adalah suatu kertas yang memiliki bentuk persegi panjang. Kuartet adalah suatu kumpulan yang terdiri atas empat (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 763). Kartu kuartet adalah kartu yang memiliki kemiripan dengan kartu remi karena di dalam kartu terdiri atas empat kartu sepadan, namun pada kartu kuartet memiliki

jumlah kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti (Rohmat, 2006: 50).

Selain itu, dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik seorang pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization (TAI)*. Shoimin (2014: 200) menjelaskan bahwa *Team Assisted Individualization (TAI)* merupakan sebuah model yang dapat mengumpulkan peserta didik yang heterogen dalam segala hal. Menurut Awofala (dalam Riyanti, 2016: 1282) *Team Assisted Individualization (TAI)* adalah gabungan antara pembelajarankooperatif dan pembelajaran individual. Karena mengacu pada pembelajaran bersama pada kelompok kecil yang dipengaruhi tanggung jawab setiap individu. Dalam model pembelajaran TAI, peserta didik dibentuk ke dalam kelompok kecil sehingga dapat memberi bantuan satu sama lain. Oleh karena itu, peserta didik dapat menumbuhkan pemikiran kreatif, kritis dan memiliki rasa sosial (Suyitno, 2007: 10).

Berkaitan dengan masalah yang telah diuraikan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media kartu kuartet berbasis TAI, menguji kelayakan media kartu kuartet berbasis TAI, dan menguji keefektifan media kartu kuartet berbasis TAI.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)*. Menurut Sugiyono (2015: 407), tujuan dari metode *Research and Development* adalah untuk menciptakan suatu produk tertentu yang digunakan untuk penelitian, kemudian supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas produk tersebut harus analisis kebutuhan terlebih dahulu dan diuji keefektifan produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Wanayasa tahun pelajaran

2018/2019. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sample*. Penelitian dilakukan pada bulan Februari-Maret 2019. Pada penelitian ini, penggunaan media kartu kuartet berbasis TAI materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia merupakan variabel bebas serta kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar menjadi variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan nontes yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI menggunakan tahapan penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015) yang disederhanakan menjadi 8 tahapan.

Data yang diambil dalam penelitian ini terdiri atas data penilaian kelayakan pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI oleh ahli media dan ahli materi. Data tanggapan siswa dan guru terhadap media kartu kuartet berbasis TAI sebagai data penilaian kelayakan media kartu kuartet berbasis TAI, serta hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) muatan IPS siswa sebagai data keefektifan media kartu kuartet berbasis TAI. Tekniks analisis data yang digunakan dalam teknik tes adalah uji normalitas, uji *t-test*, dan uji *n-gain*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kartu kuartet berbasis TAI materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia untuk kelas V SDN 1 Wanayasa. Pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI melalui beberapa tahapan antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data melalui kebutuhan guru dan siswa, desain media kartu kuartet, validasi media kartu kuartet, revisi desain media kartu kuartet, uji coba produk kartu

kuartet, dan uji coba pemakaian kartu kuartet (Handayani, 2017: 86).

Media kartu kuartet yang dikembangkan merupakan media kartu yang dikembangkan dengan mengaitkan model TAI dalam pembelajaran. Media kartu kuartet ini dilengkapi dengan berbagai ilustrasi dan warna dari 8 jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang terdiri atas: 1) Pertanian; 2) Perdagangan; 3) Ekstraktif; 4) Industri; 5) Jasa; 6) BUMN; 7) BUMS; 8) Koperasi. Serta adanya kartu *zonk* yang digunakan sebagai tantangan untuk siswa, apakah siswa memahami dari isi kartu kuartet yang telah dimainkan. Isi kartu *zonk* adalah pertanyaan tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang ditunjukkan oleh gambar. Hal ini bertujuan untuk memperjelas pemahaman dan menarik minat siswa tentang materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Menurut Molly (dalam Prasetya, 2016: 96) media kartu kuartet adalah suatu permainan yang cocok dengan materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan hafalan dan pemahaman yang tinggi. Beberapa kelebihan kartu kuartet menurut Maula (dalam Ilmi, 2018: 1234) antara lain: (1) dapat mengembangkan kognitif; (2) motorik; (3) melatih berpikir dengan logika; (4) melatih emosional siswa; (5) melatih kreativitas siswa; (6) menarik.

Penilaian kelayakan media kartu kuartet berbasis TAI dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian oleh ahli media yaitu Sony Zulfikasari, M.Pd., dan ahli materi yaitu Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis TAI materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

yang dikembangkan mendapat persentase 88,89% masuk dalam kategori sangat layak dari ahli materi dan perolehan persentase 98,89% masuk dalam kategori sangat layak dari ahli media. Selain memberikan penilaian, pakar ahli juga memberikan masukan perbaikan. Perbaikan dilakukan peneliti sebelum uji coba produk skala kecil

**Tabel 1.** Penilaian kelayakan media kartu kuartet berbasis TAI

Penilai	Jumlah	Persentase	Kriteria
Ahli Media	89	98,89%	Sangat
Ahli Materi	40	88,89%	Sangat

Kelayakan media kartu kuartet berbasis TAI dapat dilihat dari hasil angket tanggapan guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket tanggapan guru menunjukkan tanggapan yang positif terhadap produk media kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia diperoleh persentase tanggapan sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa pada skala besar terhadap media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)*, diperoleh persentase tanggapan sebesar 89,55% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil analisis angket tanggapan tersebut, tanggapan siswa pada skala besar secara keseluruhan menyatakan bahwa media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* sangat layak.

Keefektifan penggunaan media kartu kuartet berbasis TAI dapat dilihat dari penilaian kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa yang terdiri atas nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3.

**Tabel 2.** Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif

Kelas	Rata-rata		N	Interpretasi	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>t</i>	
Skala Kecil	58	85,57	7	10,253	2,447 ditolak
Skala Besar	45,67	81,59	27	19,720	2,056 ditolak

Berdasarkan tabel 2 diperoleh nilai kemampuan berpikir kreatif untuk kelas skala kecil = 13,048 sedangkan untuk kelas skala besar = 19,720. Dari kedua perhitungan tabel kelas skala kecil dan skala besar, dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima. Artinya, rata-rata nilai *posttest* skala kecil dan skala besar pada kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Wanayasa dengan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* lebih dari rata-rata *pretest*.

**Tabel 3.** Nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar

Kelas	Rata-rata		N	Interpretasi	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
Skala Kecil	55,14	79,14	7	4,698	2,447 ditolak
Skala Besar	44,62	79,40	27	15,188	2,056 ditolak

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai untuk kelas skala kecil = 4,698 sedangkan untuk kelas skala besar = 15,188. Dari kedua perhitungan tabel kelas skala kecil dan skala besar, dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima. Artinya, rata-rata nilai *posttest* pada skala kecil dan skala besar padapembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Wanayasa dengan media kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization (TAI)* lebih dari rata-rata *pretest*.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung *n-gain*. Dari pengolahan data tersebut didapatkan hasil pada tabel 4 dan tabel 5.

**Tabel 4.** Nilai *n-gain* kemampuan berpikir kreatif

Kelas	Rata-rata		N	Selisih nilai	Nilai <i>n-gain</i>	Kriteria
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
Skala Kecil	58	85,57	7	27,57	0,656	Sedang
Skala Besar	45,67	81,59	27	0,661	0,661	Sedang

Berdasarkan tabel 4 hasil uji *n-gain* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif diperoleh nilai *n-gain* pada skala kecil 0,656 dan skala besar 0,661 dengan kriteria sedang. Adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa efektifnya penggunaan media kartu kuartet berbasis TAI.

**Tabel 5.** Nilai *n-gain* hasil belajar

Kelas	Rata-rata		N	Selisih nilai	Nilai <i>n-gain</i>	Kriteria
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
Skala Kecil	55,14	79,14	7	24	0,535	Sedang
Skala Besar	44,62	79,40	27	34,78	0,628	Sedang

Berdasarkan tabel 5 hasil uji *n-gain* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar diperoleh nilai *n-gain* pada skala kecil 0,535 dan skala besar 0,628 dengan kriteria sedang. Adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa efektifnya penggunaan media kartu kuartet berbasis TAI.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat

diambil simpulan yaitu media kartu kuartet berbasis TAI materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia untuk siswa kelas V telah memenuhi kriteria layak digunakan pada pembelajaran di kelas. Selain itu, media kartu kuartet berbasis TAI materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa Wanayasa yang telah memberikan izin penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid, Sutaryono, Yuli Witanto, dan Ika Ratnaningrum. 2017. Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesia Culture" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian Pendidikan*, 34(2): 127-136.
- Ghasya, Dyoti Auliya Vilda. 2017. Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori untuk Mencapai Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Tunas Bangsa*, ISSN 2355-0066: 117-118.
- Handayani, Nuri. 2017. Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1): 86.
- Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 114.
- Ilmi, Bachrul, dan Tamara Adriani Salim. 2018. Kwartet: Preserving the Culture By Playing It. *Internasional Journal of Social Sciences*, 4(2): 1234-1235.
- Karsono, Rukayah, dan Daryanto. 2017. From The game to The Meaning: An Action Reseach in Music Appreciation Class of Elementary School. *International Conference on Education Innovation (ICEI)*:429.
- Mursidik, Elly's Mersina, Nur Samsiyah, dan hendra Erik Rudyanto. 2015. Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika *Open Ended* Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1): 23.
- Nanang, Asep. 2016. Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2): 174.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2016. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2005. Jakarta: Sekretariat Negara RI.
- Prasetya, Yulia Eka. 2016. Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5): 96.
- Riyanti, Ana, Arif Widiatmoko, dan Indah Urwatin Wusqo. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Tema Kalor. *Unnes Science Education Journal*, 5(2):1282.
- Saefullah, Asep, Udi Samanhudi, Lukman Nulhakim, Liska Berlian, Aditya Rakhmawan, Bai Rohimah, dan R. Ahmad Zaky El Islami. 2017. Efforts to Improve Scientific Literacy of Students through Guided Inquiry Learning Based on Local Wisdom of Baduy's Society. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 3(2): 85.
- Samiran. 2017. *Indeks Pembangunan Manusia (IPM)*. Semarang: Badan Pusat Stastistik Provinsi Jawa Tengah.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sidqi, Mohammad Aqif, dan Asri Susetyo Rukmi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Tema Indahnya Negeriku Siswa Kelas IV SDIT At-Taqwa Surabaya. *JPGSD*, 4(2): 206-215.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, Ni Made Ayu, I Made Elia Cahaya, dan Christiani Endah Poerwati. 2016. Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 218.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2006. Jakarta: Legal Agency.