

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS *CARD MATCH CIRCLE* UNTUK KELAS III SD

DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES CARD MATCH CIRCLE LEARNING MEDIA IN THE 3rd GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Ery Ayu Nur Manisa, Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Pendidikan Sekolah Dasar,
eryayu288@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media *Card Match Circle* (CMC) yang layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas III SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. CMC yang dikembangkan sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan media yang dikembangkan, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan sajian materi yang menarik, hasil validasi ahli media menunjukkan media sesuai dengan kompetensi dasar, melibatkan siswa, sederhana, terpadu, aman digunakan, seimbang, unik, warna menarik, dan garis yang jelas, uji coba mengalami peningkatan signifikan dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, hingga uji coba lapangan operasional yang menunjukkan media CMC menarik, mempunyai petunjuk jelas, huruf yang digunakan jelas, aman, mudah digunakan, dan tepat digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan.

Kata kunci: Pengembangan, Media *Card Match Circle*, Jenis-Jenis Pekerjaan.

Abstract

This study aims at developing the product of Card Match Circle (CMC) media which is worthy for learning social studies in the 3rd grade of elementary school. This research was a developmental research adapted from Borg and Gall model. The CMC learning media is worthy. It is proved by the validation result of material expert which shows that the material used appropriate to the basic competence, media developed, the level of students' development and interesting material, The result of media expert shows that the media is oriented to students-centered, simple, safe, integrated to the material, balance, unique and colourfull with clear lines, the field testing increases significantly then preliminary, main, and operational field testing which shows that the CMC is an interesting media, it has clear directions, syllables, safe, easier to be used, and appropriate to be applied for type of work materials.

Keywords: Development, Card Match Circle, Types of work

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan. Salah satunya yaitu jalur pendidikan yang dapat mencerdaskan suatu bangsa dalam ruang lingkup sekolah melalui proses pembelajaran. (Majid, 2013: 4) mengatakan bahwa proses pembelajaran termasuk serangkaian program yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan seseorang atau kelompok melalui berbagai usaha, strategi,

metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

Menurut Romiszowski (Wibawa & Mukti, 1991: 8) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi yang efektif antara peserta didik dan pendidik. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa karena menurut UU Sisdiknas nomer 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (1) (Dananjaya, 2013: 25) yang berbunyi "pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri-sendiri”.

Menurut Hamalik (Arsyad, 2011: 4) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Media sangatlah penting untuk menyampaikan informasi penting kepada siswa. Maka dari itu media pembelajaran harus diperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data yang diambil pada tanggal 11, 12, dan 13 januari 2018, peneliti mendapatkan data mengenai media pembelajaran yang sudah digunakan di 3 sekolah dasar kabupaten bantul, sleman dan klaten adalah : (1) penggunaan media pembelajaran seperti buku, atlas, globe, vcd pembelajaran yang dijadikan pedoman satu-satunya dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran *teacher centered*, (2) pembelajaran masih mengandalkan media pembelajaran yang sering digunakan setiap tahun pelajaran sehingga kurang menarik dan bermakna, (3) kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi “jenis-jenis pekerjaan”, (4) perbedaan letak geografis siswa yang menyebabkan keterbatasan dalam memaknai Materi IPS “jenis-jenis pekerjaan” di sekitarnya, (5) Guru kurang optimal di dalam membuat media yang bersangkutan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

Dari 3 sekolah di kabupaten yang berbeda membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan melibatkan indera pengelihatian atau media visual. Menurut Dale (Arsyad, 2011: 10) menyatakan ”kurang lebih 75% hasil belajar siswa sekolah dasar diperoleh melalui indera pandang, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%”.

Membaca hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual sangat berperan dalam proses belajar siswa. Media ini diberi nama *Card Match Circle* (CMC). Media CMC menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi kedalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, tahapan berpikirnya masih pada tahap konkret.

Menurut pendapat Affifurahman (Maryani & Sumiar, 2018: 2) mengatakan “*The game is widely used as an alternative learning medium to grow students’ motivation, improve students’ understanding, and improve the students’ attitude in everyday life*”. Permainan ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk menumbuhkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Parwanti (2015), permainan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menunjukkan peningkatan hasil penelitian adalah sebagai

berikut: keaktifan siswa pada siklus pertama memperoleh skor rerata 61,61 (sedang), pada siklus kedua meningkat menjadi 72,58 (baik), dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80,65 (sangat baik). Hasil belajar IPS siswa pada akhir siklus pertama 48,48 % dengan skor rerata 63, pada akhir siklus kedua meningkat menjadi 80,65 % dengan skor rerata 72, dan pada akhir siklus ketiga meningkat menjadi 96,78 % dengan skor rerata 81. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar yang aktif dan konkret maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi ke dalam permainan seperti CMC.

Dari pendapat diatas maka media CMC dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu penyajian materi pembelajaran IPS agar lebih konkret dan melibatkan siswa melalui permainan. Pengadaan media CMC dalam pembelajaran IPS harus di selenggarakan oleh guru agar siswa mampu mengembangkan segala potensi melalui kegiatan fisik yang melibatkan partisipasi agar kepekaan tercipta motivasi dalam pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Materi jenis-jenis pekerjaan merupakan materi pelajaran yang terdapat pada materi IPS kelas III SD sehingga peneliti mengembangkan media CMC untuk materi IPS tentang jenis-jenis pekerjaan pada kelas III SD. Media harus sesuai juga dengan karakteristik siswa kelas III yang termasuk dalam usia kelas rendah. Anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget (Santrock, 2009, 55) bahwa pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi, sehingga mereka masih

memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Dilihat dari taraf perkembangan siswa kelas III SD yang masih operasional konkret maka media ini diharapkan mampu menjadi alternatif untuk memahami materi tersebut. Peneliti mengembangkan materi jenis-jenis pekerjaan dengan melihat lingkungan yang ada di sekitar sekolah siswa. Untuk lingkungan di sekitar SD N 1 Pomah, sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani, pedagang dan peternak karena didukung letak geografisnya yang sebagian besar sawah sehingga terdapat jenis-jenis pekerjaan yang sesuai dengan lingkungannya.

Lingkungan sekitar SD Muhammadiyah Domban 2 memiliki penduduk yang sebagian besar bertani, tukang kayu, buruh bangunan dan bahkan bengkel. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat sawah disekitarnya hanya saja di daerah ini sudah berbatasan dengan kota sehingga terdapat industri yang memerlukan buruh ataupun pekerjaan lainnya.

Pada materi “jenis-jenis pekerjaan” belum ditemui media yang dikembangkan dalam bentuk gambar dengan modifikasi permainan yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Penelitian yang dilakukan oleh 3 peneliti sebelumnya mengembangkan bahan ajar dan LKS yaitu: (a) Pratiwi (2014) telah mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Megacu Kurikulum 2013 Subtema Jenis-jenis Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”; (b) Meilani (2014) telah mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Megacu Kurikulum 2013 Subtema Pekerjaan-

Orang Tuaku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, dan; (c) Sari (2015) telah mengembangkan LKS dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Tematik Materi Jenis-jenis Pekerjaan untuk kelas IV MI/SD”.

Media yang sudah ada yang berkaitan dengan materi “Mengenal Berbagai Pekerjaan” yaitu “Pengembangan Media Kartu Pekerjaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD”. Media ini menyediakan kartu bergambar yang terdapat makna dari jenis-jenis pekerjaan yang dituangkan dalam bentuk kalimat. Namun media ini memerlukan modifikasi permainan yang lebih menarik untuk mengembangkan keterampilan siswa secara aktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall yang terdiri atas 10 langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut adalah : 1) Penelitian dan Pengumpulan Data; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan Bentuk Awal Produk; 4) Uji Coba Lapangan Awal; 5) Revisi Produk; 6) Uji Coba Lapangan Utama; 7) Revisi Produk Operasional; 8) Uji Coba Lapangan Operasional; 9) Revisi Produk Akhir; dan 10) *Dissemination and Implementation*.

Dari 10 langkah pengembangan tersebut, penelitian ini dilakukan sampai dengan langkah

ke-9 yaitu revisi produk akhir. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan biaya dan waktu peneliti untuk melakukan tahapan hingga 10 sehingga peneliti hanya melakukan hingga langkah ke-9

Subjek Uji Coba

Subjek penelitian adalah siswa kelas III A, III B dari SD Muhammadiyah Karangbendo. Untuk kelas III A terdapat jumlah siswa 30 dan yang terlibat 30 siswa sedangkan kelas III B terdapat jumlah siswa 32 dan yang terlibat 13 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi.

Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistic deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Langkah yang digunakan menggunakan pengkategorisasian oleh Widoyoko (2010: 238). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif

Rumus	Rerata skor	Kriteria
$X > X_i + 1,8 \times S_{bi}$	$>4,2$	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times S_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,6 \times S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times S_{bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$X_i - 1,8 \times S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times S_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq X_i - 1,8 \times S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini, media akan dianggap layak digunakan apabila memenuhi kriteria minimal baik. Sehingga media dianggap layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi jenis-

jenis pekerjaan apabila memiliki rerata skor 3,4.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN

Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kebutuhan pembelajaran IPS di kelas III SD. Selain melakukan studi pendahuluan peneliti juga melakukan perencanaan awal dalam pengembangan produk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD di 3 kabupaten Klaten, Sleman, dan Bantul. Dalam proses pengembangan produk awal, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti. *Card Match Circle* merupakan media visual, maka dalam pengembangannya memperhatikan prinsip media visual. Berikut merupakan penjelasan dari prinsip media visual yang digunakan dalam pengembangan produk CMC.

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan pada *media Card Match Circle* ditunjukkan melalui pemilihan komponen huruf, angka, gambar dan bentuk yang mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Selain mudah dipahami pemilihan huruf, angka dan gambar pada media ini mampu menarik siswa. Jenis huruf yang digunakanpun berbeda agar siswa tidak bosan namun sederhana dan masih bisa dibaca. Huruf yang digunakan pada spin menggunakan *arial* dengan ukuran 29 pt. Pada karpas *circle* menggunakan jenis huruf *valken* dengan ukuran 60 pt. Pada kartu jawab menggunakan huruf *arial* dengan ukuran 18 pt. Pada kartu pertanyaan menggunakan jenis huruf *britannic bold* dengan ukuran 66 pt. Sedangkan

pada papan kartu jawab menggunakan jenis huruf *arial* dengan ukuran 24 pt.

Buku panduan disusun dengan *font arial* dengan ukuran font 11 pt. Selain itu, gambar yang digunakan pada media disesuaikan dengan jenis-jenis pekerjaan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Agar siswa lebih mudah mencerna gambar tersebut peneliti membuat kombinasi antara gambar animasi dan sesuai dengan kenyataannya karena siswa kelas III A dan III B di SD Muhammadiyah Karangbendo menyukai gambar yang menarik dan sesuai dengan kenyataannya.

b. Keterpaduan atau kesatuan

Keterpaduan mengacu pada komponen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama, yaitu meliputi ilustrasi gambar, teks dan tata letak. *Card Match Circle* dirancang dengan memperhatikan ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu jenis-jenis pekerjaan sehingga terjadi keterpaduan antara media dengan materi.

Gambar yang dibuat dalam media *Card Match Circle* sebagian diambil dari internet dikarenakan banyaknya jenis-jenis pekerjaan yang harus disoroti dan kejernihan gambarnya juga akan berbeda sehingga peneliti memilih mencari gambar dari internet dan mendesain sendiri dengan menggunakan sket *corel draw X7*. Setiap gambar komponen dalam *Card Match Circle* yaitu spin, karpas *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan papan kartu jawaban disesuaikan dengan materi. Contohnya pada kartu jawaban terdapat makna dari seorang nelayan maka gambarnya juga harus nelayan yang sedang melaut mencari hasil laut seperti ikan.

c. Penekanan

Media *Card Match Circle* dikembangkan dengan menekankan pada keamanan dan keawetan media. Media *Card Match Circle* bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga media ini dirancang menarik namun juga awet sehingga dapat dimainkan kapanpun tanpa mengkhawatirkan media cepat rusak. Pada dasarnya siswa kelas III sekolah dasar menyukai aktivitas bermain sehingga media harus dibuat awet agar tahan lama. Selain itu, media harus difokuskan pada keamanan media agar tidak terluka saat menggunakan media ini.

Untuk membuat media awet, maka dipilihlah bahan-bahan yang tahan lama seperti kayu yang dilaminasi, plastik yang tidak akan mudah patah sehingga bahan-bahan yang digunakan tidak mudah rusak. Banner yang digunakan sebagai karpet *circle* dipilih dengan ketebalan 400 gram sehingga tidak mudah robek bahkan kertas yang digunakan untuk kartu pertanyaan, jawaban dan tantangan dipilih ivory 210 dengan pertimbangan kartu tidak mudah robek ataupun terlihat lipatnya ketika lama digunakan. Untuk keamanan kartu maka dibuat pada ujungnya tidak tajam dengan cara melakukan amplas pada ujung kertas yang sudah dilaminasi sehingga ujungnya akan menjadi tumpul dan aman digunakan.

d. Keseimbangan

Keseimbangan dapat dilihat dari ukuran media *Card Match Circle*. Media ini ditujukan untuk kelompok besar dalam kelas sehingga ukuran dari semua komponen *Card Match Circle*

dibuat besar agar jelas jika dilihat oleh semua siswa. Ukuran yang digunakan haruslah pas, tidak terlalu besar maupun tidak terlalu kecil. Spin memiliki diameter 50 cm. Karpet *circle* memiliki ukuran 4 m x 4 m. Kartu pertanyaan dirancang dengan ukuran 23,5 cm x 16 cm dan kartu jawaban dirancang dengan ukuran 12,5 cm x 9 cm sedangkan ukuran pada papan kartu yaitu 64 cm x 27 cm. Penentuan ukuran tersebut dikaitkan dengan keseimbangan ukuran media yang saling berkaitan. Dapat dipastikan bahwa spin, karpet *circle*, kartu jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan papan jawaban dapat terlihat oleh subjek penelitian dengan maksimal 30 siswa.

e. Bentuk

Pemilihan bentuk sebagai unsur visual perlu diperhatikan. Bentuk dirancang menarik sehingga mampu membuat siswa merasa penasaran dengan media *Card Match Circle*. Bentuk spin adalah lingkaran dengan diameter 50 cm. Karpet *circle* berbentuk persegi dengan ukuran 4 m x 4 m. Kartu pertanyaan dirancang dengan ukuran 23,5 cm x 16 cm dan kartu jawaban dirancang dengan ukuran 12,5 cm x 9 cm sedangkan ukuran pada papan kartu yaitu 64 cm x 27 cm dibuat persegi panjang. Dari komponen tersebut dibuat desain yang unik dengan melibatkan pembaruan yang dibuat dengan corel draw X7. Selain bentuknya, kerapian dari setiap komponen menjadi pertimbangan. Finishing yang dilakukan peneliti dengan menggunakan amplas dan plester termasuk cara untuk membuat media ini semakin rapi terlebih saat menggunakan lem G maka peneliti harus berhati-hati agar tidak sampai kemana-mana.

f. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting. Peneliti memilih warna-warna yang cerah sehingga lebih membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Warna yang dipilih dalam *card match circle* yaitu warna-warni seperti hijau, orange, kuning, ungu, biru, merah muda dan abu-abu. Peneliti juga mengkombinasi antara warna satu dengan yang lainnya agar lebih menarik. Selain itu, peneliti juga mengatur kontras warna yang cerah agar terlihat jelas oleh siswa. Pemilihan warna ini juga mempertimbangkan keterpaduan diantara warna satu dengan yang lainnya.

g. Garis

Garis dalam media ini juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Garis yang didesain pada media *card match circle* diperlihatkan oleh peneliti pada komponen spin dan karpet *circle*. Peneliti menggunakan batasan garis putih dengan ketebalan yang dapat membatasi antara warna satu dengan yang lainnya sehingga siswa dapat mengetahui batas antar kotak maupun ruas pada spin. Alasan peneliti memilih warna putih sebagai pembatas karena garis yang digunakan juga dipadukan dengan warna-warni yang telah digunakan pada bagian yang terletak pada komponen spin dan karpet *circle* yaitu kotak atau ruas. Sedangkan pada kartu pertanyaan, kartu jawaban dan papan kartu jawaban peneliti menggunakan bentuk dan warna sebagai garis pemisah.

Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan selama dua kali. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2017. Adapun hasil validasi pertama mendapatkan skor 22 dengan rata-rata

4,4. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Secara keakuratan dan kesesuaian materi dengan karakteristik siswa mendapatkan skor maksimal yaitu 5, namun peneliti diminta untuk memperbaiki redaksi kalimat pada media kartu jawaban dan kartu pertanyaan sehingga siswa dapat lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan.

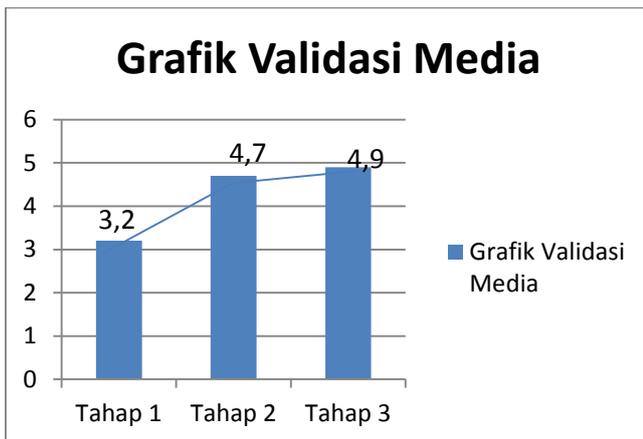
Dalam validasi tahap pertama kriteria media *Card Match Circle* termasuk layak namun masih dengan revisi, sehingga peneliti melakukan revisi berdasarkan saran.

Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi, peneliti segera melaksanakan validasi tahap kedua kepada ahli materi. Validasi tahap dua dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2017. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh jumlah skor 46 dengan rata-rata 4,6. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Materi dan media sudah mampu mencakup karakteristik belajar siswa yang berbeda. Penyajian media menarik. Pada validasi materi tahap kedua didapatkan kesimpulan materi layak uji coba tanpa revisi.

Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media tahap pertama pada tanggal 28 desember 2017 memperoleh skor rata-rata 3,2 dengan kriteria cukup, sedangkan 11 januari 2018 dilakukan validasi ahli media tahap 2 memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kriteria sangat baik namun terdapat revisi yang harus diperbaiki, sedangkan skor rata-rata validasi media

ketiga mendapatkan 4,9 yang menyatakan media layak digunakan. Berikut peningkatan selama validasi media.



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Ahli Media Tahap Pertama hingga Tahap Ketiga

Hasil Penelitian

Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Januari 2018. Uji coba melibatkan 3 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti memperkenalkan media *Card Match Circle* kepada bu Suparjiah, M.Pd. selaku guru kelas III B selanjutnya guru diberikan buku pegangan yang akan membantu menjelaskan penggunaan dari media tersebut. Walaupun diberikan buku panduan namun peneliti tetap ikut memandu untuk memahami tata cara permainannya sesuai dengan panduan yang sudah dibuat peneliti. Dari buku panduan tersebut peneliti berharap maka media dapat digunakan oleh siswa dengan panduan guru dari tahun ke tahun.

Peneliti mengamati guru saat menjelaskan tata cara permainan yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh peneliti. Guru menyampaikan tata cara permainan dengan memegang buku panduan

dan kemudian diimprovisasikan. Siswa mendengarkan tata cara permainan dan guru meminta bila ada yang tidak paham maka siswa dapat mengangkat tangan setelah selesai menjelaskan tata cara permainannya. Kemudian 3 siswa ini bermain secara bergantian dengan aturan bermain yang sudah ditentukan. Siswa terlihat antusias saat bermain dan termotivasi untuk dapat menjawab banyak-banyak an kartu. Hal ini terbukti saat giliran pemain tidak bisa menjawab pertanyaan yang didapatnya lalu salah satu lawannya angkat tangan dan ingin menjawab padahal aturan mainnya harus berada dalam kotak dan baru bisa menjawab.

Setelah siswa mencoba permainannya siswa merasakan senang dan tidak mau berakhir dalam permainannya. Hal ini terdengar dari statement siswa “ kok sudah selesai sih bu, saya masih ingin bermain sampai menang”. Berakhirnya permainan ini di tentukan atas kebijakan guru yaitu 20 menit karena keterbatasan waktu yang harus dibagi dengan giliran kelompok selanjutnya yang lebih luas.

Setelah siswa menggunakan media *Card Match Circle*, siswa diberikan angket untuk menilai media *Card Match Circle*. Angket yang diberikan kepada siswa berbentuk pilihan ganda yang akan memudahkan siswa untuk menilai. Peneliti memilih menggunakan pilihan ganda juga dengan mempertimbangkan karakteristik usia anak kelas III SD yang cenderung lebih mudah berpikir apabila terdapat beberapa pilihan dan mereka diminta memilih jawaban diantara beberapa pilihan.

Berdasarkan hasil uji coba awal, media *Card Match Circle* mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah siswa

mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan atau komentar untuk media *Card Match Circle*. Siswa mengungkapkan merasa bersemangat ketika pembelajaran medianya menarik. Pada uji coba ini mendapatkan saran perbaikan untuk waktu pelaksanaan pergantian pion yang mulanya 5 menit menjadi 1 menit agar semua pion dapat bergantian main.

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Januari 2018 setelah melewati uji coba lapangan awal. Uji coba melibatkan 10 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Jumlah siswa perempuan ada 5 sedangkan jumlah siswa laki-laki ada 5. Berdasarkan hasil uji coba utama, media *Card Match Circle* mendapatkan rata-rata skor 4,91 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah siswa mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan atau komentar untuk media *Card Match Circle*. Tanggapan dari siswa adalah ingin belajar lebih lama dengan media *Card Match Circle*, gambar pada media jelas membuat siswa mengetahui secara konkret jenis-jenis pekerjaan. Selain itu warna media jelas dan berwarna-warni sehingga membuat siswa tidak bosan dan tertarik.

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Januari 2018 setelah melewati uji coba lapangan awal dan uji coba utama. Uji coba melibatkan 30 siswa dari kelas III A. Berdasarkan hasil uji coba awal, media *Card Match Circle* mendapatkan rata-rata skor 4,377 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah siswa mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan atau komentar untuk media *Card Match Circle*.

Tanggapan dari siswa adalah ingin belajar lebih lama dengan media *Card Match* gambar pada media jelas membuat siswa mengetahui secara konkret jenis-jenis pekerjaan. Selain itu warna media jelas dan berwarna-warni sehingga membuat siswa tidak bosan dan tertarik.

Revisi Produk

Berdasarkan validasi tahap pertama pada tanggal 21 Desember 2017 peneliti melakukan revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli materi yaitu bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd. Hasil revisi mengalami peningkatan secara kuantitatif yaitu 4,4 menjadi 4,6 sehingga materi sudah layak digunakan sebagai materi dalam media yang akan dibuat. Setelah melakukan uji validasi materi maka peneliti melanjutkan validasi media kepada dosen teknologi pendidikan yaitu bapak Sungkono, M.Pd., Uji validasi dilakukan sebanyak 3 tahap dengan instrument yang sudah dibuat. Tahapan tersebut dilakukan dengan diikuti revisi yang disarankan oleh ahli media. Tahap validasi pertama 3,2. Tahap validasi kedua 4,7. Tahap validasi ketiga 4,9 sehingga dari hasil tersebut media dapat dikatakan layak diuji cobakan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uji coba lapangan awal yang dipraktikkan oleh 3 siswa kelas III B didapatkan skor rata-rata penilaian siswa *Card Match Circle* 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Dalam proses uji coba lapangan awal pelaksanaan uji coba mendapatkan saran untuk memperbaiki waktu permainan sehingga peneliti mengedit pelaksanaan waktu pergantian pion dari 5 menit menjadi 1 menit. Perubahan ini dilakukan dengan mengedit buku panduan permainan.

Uji coba lapangan utama juga dilakukan oleh 10 siswa kelas III B yang dipilih secara acak

sesuai dengan bantuan guru. Pemilihan ini melibatkan siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda. Dalam proses uji coba lapangan utama tidak ditemukan masalah yang berarti, selain itu komentar dari siswa dan bu Suparjiah M.Pd. selaku guru kelas III B juga baik sehingga dalam uji coba lapangan utama media *Card Match Circle* tidak memerlukan revisi.

Uji coba lapangan operasional dilakukan oleh 30 siswa kelas III A dengan bantuan dari guru. Dalam proses uji coba lapangan utama tidak ditemukan masalah yang berarti, selain itu komentar dari siswa dan pak fredy selaku guru kelas III A juga baik dan menurut beliau media ini inovatif dan membuat pembelajaran IPS menjadi menyenangkan sehingga dalam uji coba lapangan operasional media *Card Match Circle* tidak memerlukan revisi.

Kajian Produk Akhir

Pengembangan media *Card Match Circle* didasarkan dari ditemukannya masalah pembelajaran IPS di SD Muhammadiyah Karangbendo. Permasalahan yang ditemukan adalah guru belum menggunakan media yang tepat untuk menerangkan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga terdapat siswa yang mengantuk, bermain sendiri dan melamun. Padahal media merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Menurut pendapat Arsyad (2011:16) media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Selain media membantu penyampaian pesan, media juga sudah seharusnya dapat melibatkan siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu didapatkan masalah bahwa siswa tidak menyukai materi IPS dikarenakan banyak sekali materi

hafalan. Siswa merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar haruslah menyenangkan (Susanto, 2014:86).

Maka dari itu peneliti mengembangkan media IPS yang dapat mendorong partisipasi siswa saat pembelajaran IPS sehingga pembelajaran akan dirasa siswa lebih menyenangkan dan bermakna. Peneliti mengembangkan media visual yang dapat dimainkan oleh siswa dengan memperhatikan beberapa unsur dalam perancangannya seperti warna, bentuk dan materi. Media ini disebut dengan media *Card Match Circle*.

Sebagaimana yang tercantum dalam BAB III, pengembangan media *Card Match Circle* berdasarkan model Borg dan Gall. Tahap pertama penelitian dan pengumpulan data dilakukan di kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah. Tahap kedua adalah perencanaan, perencanaan meliputi rencana pembuatan media *Card Match Circle* dengan persiapan alat dan bahan, materi serta RPP. Tahap ketiga adalah pengembangan bentuk awal produk, dalam pengembangan media menggunakan prinsip-prinsip visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, dan warna. Tahapan ini juga meliputi validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh ahli.

Validator materi adalah Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku dosen IPS PGSD. Validasi materi dilakukan dua tahapan. Tahap pertama

mendapatkan skor rata-rata 4,4. Tahap kedua mendapatkan skor rata-rata 4,6.

Validator media adalah Bapak Sungkono, M.Pd yaitu dosen Teknologi Pendidikan. Validasi media dilakukan sampai dengan 3 tahap. Validasi tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,2 dengan kriteria “cukup”. Validasi tahap 2 mendapatkan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi tahap 3 mendapatkan skor rata-rata 4,9 dengan kriteria “sangat baik”.

Setelah selesai tahap validasi materi dan validasi media, maka peneliti melakukan 3 kali uji coba pada tanggal 22 Januari 2018 dan 29 Januari 2018. Uji coba lapangan awal dengan subjek 3 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan utama dengan subjek 10 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,91 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan operasional dengan subjek 30 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,377 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, media yang dikembangkan yaitu *Card Match Circle* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas III.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran IPS *Card Match Circle* di kelas III Sekolah Dasar ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, dan revisi produk akhir.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan kisi-kisi instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS *Card Match Circle* sudah dikatakan layak Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan media yang dikembangkan, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan sajian materi yang menarik, hasil validasi ahli media menunjukkan media sesuai dengan kompetensi dasar, melibatkan siswa, sederhana, terpadu dengan materi, aman digunakan, seimbang, unik, warna menarik, dan garis yang jelas, uji coba mengalami peningkatan signifikan dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, hingga uji coba lapangan operasional yang menunjukkan media *Card Match Circle* menarik, mempunyai petunjuk jelas, huruf yang digunakan jelas, aman, mudah digunakan, dan tepat digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan.

Saran

Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran IPS *Card Match Circle* yang sudah layak digunakan untuk kelas III SD untuk mengajarkan materi “jenis-jenis pekerjaan” agar pembelajaran IPS lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Seri Pencerdasan.

- Majid, A. (2013). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryani & Sumiar. (2018). *Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*. *Jurnal Prima Edukasia*, 6, 11-21.
- Parwanti, M. (2015). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Permainan Pada Siswa SMPN 1 Bantasari Cilacap*. *Harmoni Sosial*, 2(1), 87-96.
- Rahmayanti, I. M. (2017). *Pengembangan Media Kartu Pekerjaan Pada Materi Pelajaran IPS Kelas III SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawa, B & Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.