

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PEKERJAAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS III SD

DEVELOPING WORK CARD MEDIA FOR SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE III OF SD

Oleh: Isna Maulida Rahmayanti, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, isnamaulidarahmayanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu pekerjaan yang layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas III SD. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengacu pada model Borg dan Gall, namun pada penelitian ini hanya terdiri dari 9 tahap. Subjek uji coba lapangan awal 5 siswa, subjek uji coba lapangan utama 10 siswa, dan subjek uji coba lapangan operasional 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara, sedangkan instrumen pengumpulan data menggunakan kisi-kisi instrumen angket dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan perhitungan rerata skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pekerjaan pada mata pelajaran IPS kelas III SD yang dihasilkan menggunakan model Borg dan Gall sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat baik (4,33), hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (4,33), hasil uji coba lapangan awal menunjukkan kategori sangat baik (4,45), hasil uji coba lapangan utama menunjukkan kategori baik (4,22), dan hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan kategori sangat baik (4,55).

Kata kunci: *pengembangan media, kartu pekerjaan, mengenal jenis-jenis pekerjaan*

Abstract

This reseach aims to produce a product of work card media appropriate to be used in the Social Studies subject in grade III of the elementary school (ES). This was a research and development study referring to Borg and Gall's model however, in this reseach it consisted of only 9 steps. The preliminary field tryout subjects were 5 students, the main field tryout subjects were 10 students, and the operational field tryout subjects were 30 students. The data collecting techniques were questionnaires and interviews, while the data collecting instruments were the questionnaire instrument grids and interview guidelines. The data analysis technique in the reseach was the quantitative descriptive statistical analysis technique by calculating mean scores. The results of the reseach showed that the work card media for Social Studies learning for grade III of ES developed using Borg and Gall's model were appropriate. This was indicated by the result of the materials expert validation with a very good category (4.33), the result of the media expert validation with a very good category (4.33), the result of the preliminary field tryout with a very good category (4.45), the result of the main field tryout with a good category (4.22), and the result of the operational field tryout with a very good category (4.55).

Keywords: *media development, work card, recognizing types of jobs*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem dimana di dalamnya terdapat komponen-komponen yang merupakan kesatuan yang saling berhubungan dan bergantung satu sama lainnya. Komponen pembelajaran tersebut antara lain meliputi tujuan, materi, metode, media dan, evaluasi (Susilana & Riyana, 2009: 5). Hal tersebut memiliki arti bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh efektifitas setiap

komponen pembelajaran yang ada di suatu sekolah.

Guru dalam pembelajaran IPS menggunakan berbagai macam media untuk memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuannya sendiri. Hal tersebut seperti yang tercantum dalam 12 syarat yang dapat menggambarkan syarat menjadi seorang guru IPS SD yang ideal, salah satunya harus (Ellis, 1977: 17),

Gather materials. It's true that a good social studies teacher is a scrounge. You need to be on the alert for copies of used National Geographic, old maps, books, pictures, construction materials, games, and any other materials you can bag, borrow, or purchase reasonably.

Seorang guru IPS SD harus mampu mengumpulkan bahan atau sumber belajar untuk siswa. Seorang guru IPS yang baik adalah guru yang mampu dan mau mencari bahan dimulai dari menggunakan koleksi *National Geographic*, peta-peta tua, buku, gambar, bahan bangunan, permainan, serta bahan-bahan lain yang dapat diperoleh dengan cara membeli dan meminjam.

Peneliti melakukan wawancara di 3 SD Negeri di Yogyakarta. Salah satu sekolah tepatnya di SD Negeri Minggiran, seorang wali kelas III dengan inisial Bapak D mengatakan bahwa, pembelajaran IPS di kelas III menggunakan media dalam pembelajaran namun penggunaannya masih didominasi oleh guru (wawancara 11 November 2016). Guru menggunakan media seperti gambar untuk menjelaskan langsung materi. Bahan dari media yang ada sementara ini masih sekali pakai karena menggunakan bahan yang mudah rusak.

Kondisi yang serupa juga ditemukan di SD Negeri Suryodiningratan II. Hasil wawancara dengan guru kelas III dengan inisial Ibu K pada 14 November 2016. Diperoleh data penggunaan media di kelas III dari skala 1-10 guru memberikan nilai 4 untuk kuantitas penggunaan media dalam mengajar dan media yang dominan yaitu menggunakan media konkret dan gambar untuk menjelaskan secara langsung materi. Media yang dibuat guru merupakan hasil cetak menggunakan kertas HVS putih. Jika sudah digunakan guru akan menempel media tersebut di

papan yang terletak di bagian belakang kelas III atau dimasukkan ke dalam lemari kelas. Guru juga menggunakan *handphone* dan secara bergantian siswa mengamati gambar yang ada jika guru belum sempat mencetak gambarnya. Untuk materi "Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan" guru menggunakan media konkret dimana siswa mengamati secara langsung pedagang yang ada di kantin, guru di ruang guru, dll. Pembelajaran di SD Negeri Suryodiningratan II tidak menggunakan media berbasis komputer karena belum tersedianya laboratorium komputer.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Ngoto pada Senin 25 April 2016, dapat ditafsirkan bahwa guru kurang optimal dalam pengadaan media yang lebih spesifik untuk materi yang diajarkan. Kemudian, keterbatasan guru mengadakan media dan metode yang bervariasi yaitu karena terbatasnya waktu untuk membelajarkan kepada anak sedangkan materi yang harus disampaikan banyak.

Media yang diakui guru sangat baik bagi anak adalah media gambar. Media gambar benar-benar memberikan ilustrasi pada anak tentang masalah yang dihadapinya. Selain itu media gambar dianggap sederhana dan mendukung pembelajaran terutama bagi sekolah-sekolah yang prasarannya belum mendukung pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan wawancara lebih lanjut, guru mengemukakan kesulitan dalam menyajikan materi "Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan". Guru menyajikan gambar berbagai jenis pekerjaan, namun terdapat kesulitan saat guru harus menjelaskan makna dari jasa. Hal tersebut mengakibatkan anak mengalami kesulitan juga dalam membedakan konsep pekerjaan yang

menghasilkan barang dan jasa. Dari pernyataan guru tersebut didapatkan bahwa penggunaan media gambar masih terbatas.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya mengembangkan LKS dan bahan ajar untuk materi pekerjaan. Sedangkan media yang sudah ada berkaitan dengan materi “Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan” yaitu kartu kwartet bernama “*Profession Quartet-Animal Quartet*”. Dalam satu set kartu terdiri dari kwartet hewan yang memperkenalkan beberapa jenis hewan dan kegiatan sehari-harinya. Untuk satu setnya lagi berupa kwartet pekerjaan. Kartu kwartet tersebut terdiri dari beberapa pekerjaan kemudian kwartetnya berupa masing-masing empat ciri-ciri pekerjaan yang dimaksud. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris, dengan demikian memerlukan penyesuaian jika digunakan pembelajaran di Indonesia. Kartu dapat diperoleh secara *online* dengan mengakses website <http://www.bukupedia.com>, namun untuk sementara ini produk tersebut ketersediaannya adalah 0 *item*.

Media kartu pekerjaan dipilih sebagai media yang dianggap tepat dari segi tampilan maupun segi permainan kartu. Dari segi tampilan, kartu pekerjaan memberikan gambar sederhana namun nyata terkait berbagai pekerjaan yang ada di sekitar siswa dan praktis. Dari segi permainan, media kartu pekerjaan memiliki kelebihan yaitu: a) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD yang ada pada tahap operasional konkret, berpikir secara induktif, dan senang bermain dalam kelompok; b) memotivasi siswa untuk belajar; c) membiasakan siswa untuk membaca; d) meningkatkan interaksi dan melibatkan partisipasi semua siswa. Media kartu pekerjaan

belum pernah digunakan di SD, berdasarkan masalah yang ada maka perlu dikembangkannya media untuk membantu siswa dalam memahami materi “Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan”. Dengan kelebihan yang dimiliki media kartu pekerjaan, diharapkan mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran IPS secara efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan/*Research and Development (R&D)*. *Research and Development* pada dunia pendidikan adalah penelitian yang berisi rangkaian langkah yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Prodedur Pengembangan

Model pengembangan Borg dan Gall terdapat 10 langkah. Dari 10 langkah yang ada, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah kesembilan, langkah desiminasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan sumber daya peneliti. Kesembilan langkah tersebut yaitu studi pendahuluan dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk lapangan awal, uji coba lapangan utama, revisi produk lapangan utama, uji coba lapangan operasional, dan penyempurnaan produk akhir. Uji coba yang dilakukan sebanyak 3 kali menggunakan ketentuan uji coba menurut Dick dan Carey. Adapun penentuan subyek yang diteliti disesuaikan dengan ketentuan jumlah siswa untuk uji coba dan aturan penggunaan media yang dikembangkan.

Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam 3 tahap yang meliputi:

- a. tahap I, uji coba lapangan awal yang dilakukan terhadap 5 siswa (3 perempuan dan 2 laki-laki) kelas III SD. Pemilihan subjek dibantu oleh guru kelas, siswa yang dipilih yaitu 2 siswa dengan kemampuan rendah, 2 siswa dengan kemampuan rata-rata dan 1 siswa dengan kemampuan tinggi.
- b. tahap II, uji coba lapangan utama yang dilakukan terhadap 10 siswa (6 perempuan dan 4 laki-laki) kelas III SD. Pemilihan subjek dibantu oleh guru kelas, siswa yang dipilih yaitu 3 siswa dengan kemampuan rendah, 4 siswa dengan kemampuan rata-rata dan 3 siswa dengan kemampuan tinggi.
- c. tahap III, uji coba lapangan operasional yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas III SD.

2. Subjek Coba

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III SD Negeri Minggiran sebanyak 30 siswa.

3. Jenis Data

Pada proses pengembangan produk serta mengukur tingkat kelayakan/kualitas produk menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data terkait media pada penelitian pengembangan ini yaitu angket dan wawancara.

a. Angket

Terdapat 3 kelompok angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

(a) instrumen uji kelayakan ahli materi; (b) instrumen uji kelayakan ahli media; dan (c) instrumen uji pengguna. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket langsung dengan skala (*rating scale*). Angket yang diberikan merupakan angket dengan skala 5, yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan sebagai studi pendahuluan dan data pendukung pada saat dilaksanakan uji pengguna. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III SD Negeri Minggiran.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dengan menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang dinilai oleh pengguna, ahli materi dan ahli media, kemudian dibandingkan dengan skor ideal dan dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pengkonversian data pada penelitian ini menggunakan pengkonversian skala lima.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif Skala Lima

Rata-rata skor	Kategori
> 4,2	Sangat Baik
> 3,4 – 4,2	Baik
> 2,6 – 3,4	Cukup
> 1,8 – 2,6	Kurang
≤ 1,8	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel konversi dan perhitungan di atas, diperoleh standar kelayakan media Kartu Pekerjaan, yakni sebagai berikut.

- a. Media Kartu Pekerjaan dinyatakan sangat baik apabila rata-rata skor yang diperoleh $>4,2$.
- b. Media Kartu Pekerjaan dinyatakan baik apabila rata-rata skor yang diperoleh $> 3,4 - 4,2$.
- c. Media Kartu Pekerjaan dinyatakan cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh $> 2,6 - 3,4$.
- d. Media Kartu Pekerjaan dinyatakan kurang apabila rata-rata skor yang diperoleh $> 1,8 - 2,6$.
- e. Media Kartu Pekerjaan dinyatakan sangat kurang apabila rata-rata skor yang diperoleh $\leq 1,8$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Kartu Pekerjaan ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi “Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan”. Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 9 tahapan karena keterbatasan peneliti dalam hal waktu dan biaya. Tahapan pertama dalam pengembangan media Kartu Pekerjaan yaitu studi pendahuluan dan pengumpulan data yang dilakukan di SD N Minggiran, SD Suryodiningratan II, dan SD N Ngoto untuk menentukan sekolah sasaran dan kelemahan media pada pembelajaran IPS khususnya materi “Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan”.

Tahapan kedua yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui penggunaan media Kartu Pekerjaan. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2012: 125) bahwa menentukan tujuan pembelajaran yaitu

menentukan kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mereka mempelajari sesuatu. Terkait hal tersebut, dibuat tujuan pembelajaran yang ditentukan dari indikator yang diturunkan dari SK dan KD.

Kemudian melakukan tinjauan materi, dan melakukan tinjauan media grafis serta permainan. Media yang dianggap tepat dikembangkan yaitu berupa permainan kartu. Pada kartu tersebut terdapat gambar dan keterangan pekerjaan yang dimaksud. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2016: 109) bahwa gambar dapat menjadikan sebuah konsep dapat dilihat. Gambar yang ada pada media yang dikembangkan merupakan visualisasi pekerjaan yang sedang melakukan sebuah kegiatan. Melalui gambar yang ada pada media menjadikan siswa lebih mudah memahami konsep berbagai pekerjaan, membedakan pekerjaan berdasarkan hasilnya, dan dapat menghargai berbagai pekerjaan.

Tahapan ketiga melakukan pengembangan draft produk awal dimulai dari penyusunan RPP, penyusunan kisi-kisi serta instrumen uji kelayakan yang selanjutnya divalidasi. Setelah tujuan ditetapkan, komponen RPP dan instrumen dibuat, serta rancangan media sudah selesai kemudian tahapan keempat adalah pembuatan media Kartu Pekerjaan dan validasi.

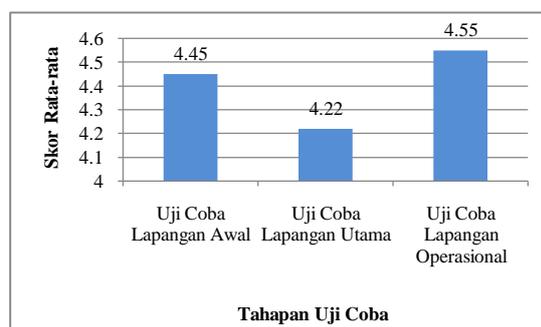
Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi maupun media untuk dinilai kelayakannya. Penilaian ahli materi dan media menggunakan angket dengan skala 5. Materi dalam media Kartu Pekerjaan divalidasi oleh Ibu Sekar Kawuryan, S.IP., M.Pd, dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi tahap pertama

mendapat kategori “Baik” dengan skor rata-rata 3,56. Saran yang diberikan pada validasi materi yaitu lebih menyesuaikan penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa SD yang sederhana dan menggunakan struktur kalimat tunggal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sitaresmi (2014) bahwa penggunaan bahasa Indonesia pada buku teks SD menggunakan struktur kalimat biasa dan aktif yang sederhana sesuai kemampuan siswa. Berkaitan dengan saran tersebut, dilakukan perbaikan yaitu penggunaan kalimat yang ada pada media lebih disederhanakan dan menggunakan jenis kalimat aktif. Media yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali, pada validasi materi kedua mendapat kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,33 dan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi. Meskipun mendapat skor rata-rata sangat baik, dari segi materi terdapat indikator yang dapat dimaksimalkan yaitu kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna. Masih didapati istilah yang baru bagi siswa seperti: motif, sembako, dan perladangan.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Unik Ambarwati, M.Pd yang merupakan dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pada tahap pertama mendapat kategori “Baik” dengan skor rata-rata 3,67. Saran yang diberikan pada uji coba pertama yaitu untuk menambah jumlah kartu untuk lebih memberikan contoh yang beragam pada siswa sehingga permainan kartu berlangsung lebih lama. Tambahan jenis contoh disarankan menambahkan pekerjaan dari wisata dan kesenian Indonesia. Media yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali, pada validasi materi kedua

mendapat kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,33 dan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata sangat baik, meskipun demikian dari segi media terdapat indikator yang dapat dimaksimalkan yaitu kesesuaian ukuran kartu dengan sasaran pengguna, kemenarikan pemilihan warna, dan keawetan media. Ketiga indikator tersebut hanya mendapat skor rata-rata 4 saat validasi ahli media tahap kedua. Ukuran kartu dianggap kecil oleh ahli media namun masih dapat dibaca oleh siswa kelas III SD. Ada beberapa warna yang dianggap kurang kontras dan keawetan media kurang karena kertas yang digunakan untuk aturan permainan berbahan HVS 170 grm yang kurang awet.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Uji Coba

Dari diagram diatas, diperoleh data bahwa uji coba lapangan awal yang melibatkan 5 siswa memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,45. Selama uji coba berlangsung, siswa tampak antusias dan menunjukkan ketertarikan pada media. Siswa tidak sabar menunggu giliran untuk bermain.

Hal ini ditunjukkan juga dengan tingginya skor indikator kemenarikan tampilan gambar pada media Kartu Pekerjaan, yaitu 4,4 (Sangat Baik) pada uji coba lapangan awal, 4,1 (Baik) pada uji coba lapangan utama, dan 4,6 (Sangat

Baik) pada uji coba lapangan operasional. Selain itu indikator keefektifan media Kartu Pekerjaan mendapat skor 4 (Baik) pada uji coba lapangan awal, 4,4 (Sangat Baik) pada uji coba lapangan utama, dan 4,46 (Sangat Baik) pada uji coba lapangan operasional. Kemenarikan dan keefektifan media ini sesuai dengan pendapat Sadiman, Raharjo, Haryono, et al. (2005: 10) bahwa media sebagai penyaji dapat menyampaikan pesan pelajaran secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Siswa tidak hanya tertarik dengan gambar yang ada tetapi juga menunjukkan ketertarikan materi yang ada pada media. Ketertarikan tersebut ditunjukkan dengan siswa yang membaca keterangan yang ada pada media sampai selesai. Perbaikan dilakukan pada pengkondisian awal agar siswa tidak berebut, sedangkan tampilan dan materi tidak dilakukan revisi.

Uji coba lapangan awal melibatkan 10 siswa dan memperoleh kategori “Baik” dengan skor rata-rata 4,22. Suasana uji coba lapangan utama dirasa lebih terkondisikan ditunjukkan dengan siswa yang tidak saling berebut kartu. Revisi dilakukan dengan memperjelas ringkasan materi sesuai saran dari guru. Ringkasan materi diperjelas dengan lebih merinci hasil dari 40 pekerjaan yang ada pada media dan menambahkan materi cara menghargai berbagai pekerjaan. Untuk tampilan, dan penggunaan tidak dilakukan revisi.

Uji Coba lapangan operasional melibatkan 30 siswa dan memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,55. Dari data hasil uji coba lapangan operasional, komentar dan wawancara guru dapat dinyatakan bahwa media

sudah layak dan tidak terdapat saran perbaikan sehingga tidak dilakukan revisi.

Selama dilakukan penelitian, peneliti lebih menekankan siswa untuk dapat memahami karakteristik pekerjaan dan membedakan pekerjaan berdasarkan hasilnya. Untuk tujuan pembelajaran berdiskusi sudah berlangsung baik namun kurang maksimal karena terkadang ada kelompok yang bertanya pada peneliti karena ragu-ragu dengan jawaban dari diskusi kelompok. Untuk tujuan pembelajaran menghargai berbagai pekerjaan masih kurang karena hanya setengah siswa yang aktif menjawab saat dilakukan tanya jawab terkait menghargai pekerjaan di akhir pembelajaran. Selain itu, pada uji coba lapangan operasional terdapat 4 siswa yang tidak dijadikan subjek penelitian. Namun peneliti meminta 4 siswa untuk melakukan kegiatan bermain replika Kartu Pekerjaan yang sama namun tidak diberi angket. Hal tersebut dilakukan agar siswa tidak iri dan mengganggu siswa subjek penelitian. Selama kegiatan uji coba secara keseluruhan siswa antusias dalam bermain kartu dan sudah bisa berdiskusi dengan teman.

Komentar dan saran yang diberikan siswa lebih menyampaikan manfaat dan antusias siswa pada media seperti: kartu pekerjaan membantu memahami materi, membuat semangat dalam belajar, membuat pembelajaran menjadi menarik, gambar yang lengkap, aturan permainan dan soal yang mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2010: 2) yang mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain; (a) pengajaran akan menumbuhkan motivasi belajar siswa; (b) bahan pengajaran akan lebih jelas; (c) metode

mengajar akan lebih bervariasi, dan (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pekerjaan pada mata pelajaran IPS kelas III SD yang dihasilkan menggunakan model Borg dan Gall sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat baik (4,33), hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (4,33), hasil uji coba lapangan awal menunjukkan kategori sangat baik (4,45), hasil uji coba lapangan utama menunjukkan kategori baik (4,22), dan hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan kategori sangat baik (4,55).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran yaitu. 1) Guru dapat menggunakan media Kartu Pekerjaan sebagai media pembelajaran IPS kelas III SD untuk materi “Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan”; 2) Siswa sebagai pengguna media kartu pekerjaan agar dapat memanfaatkan media

ini dengan baik; dan 3) Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai efektifitas kartu pekerjaan untuk prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dkk. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran (Rev. ed.)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ellis, A.K., (1977). *Teaching and Learning Elementary Social Studies*. United State America: Allyn and Bacon.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nunung Sitaresmi. (2014). Pemakaian Kalimat Bahasa Indonesia dalam Buku Teks Sekolah Dasar. *Jurnal Online FPBS UPI*. Diunduh pada tanggal 24 Mei 2017 dari <https://fpbs.upi.edu/file/jurnal>
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.