

**PENGEMBANGAN KARTU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP DENGAN
MATERI PROSES ENDOGEN DAN EKSOGEN**

JURNAL



**Disusun oleh:
Damar Aji Seto
11416241015**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGEMBANGAN KARTU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP DENGAN MATERI PROSES ENDOGEN DAN EKSOGEN

DEVELOPING CARDS AS SOCIAL STUDIES LEARNING MEDIA FOR GRADE VII STUDENTS OF JHS FOR THE TOPIC OF ENDOGENIC AND EXOGENIC PROCESSES

Oleh: Damar Aji Seto, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,
ajisetodamar@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan kartu sebagai media Pembelajaran dengan materi Proses Endogen dan Eksogen untuk mata pelajaran IPS SMP kelas VII; dan 2) mengetahui kelayakan media kartu berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dan mengacu model pengembangan dari Sugiyono. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Berbah. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian validator serta lembar angket untuk uji pemakaian siswa dan guru IPS. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) menghasilkan kartu sebagai media Pembelajaran dengan materi Proses Endogen dan Eksogen untuk mata pelajaran IPS SMP kelas VII, dengan spesifikasi sebagai berikut : a) media yang dikembangkan bernama media kartu materi Proses Endogen dan Eksogen, b) kartu terdiri dari 32 lembar dengan ukuran 8x12cm dan 1 lembar kertas A4 sebagai petunjuk penggunaan, c) kartu memuat materi dan gambar, dan 2) kualitas kartu dilihat dari validasi ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 4,23 dengan kategori sangat baik; hasil validasi media oleh ahli media memperoleh rerata skor sebesar 4,09 dengan kategori baik; hasil penilaian guru mata pelajaran IPS rerata skor sebesar 4,44 dengan kategori sangat baik uji coba terbatas oleh 4 siswa memperoleh rerata skor sebesar 3,54 dengan kategori baik; serta uji penggunaan media oleh siswa memiliki rerata skor sebesar 3,94 dengan kategori baik. Dari hasil rerata skor yang diperoleh terlihat bahwa kartu dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan kategori Baik.

Kata kunci: *Media Kartu, media pembelajaran, IPS*

Abstract

This study aimed to: 1) develop cards for Social Studies learning media for the topic of endogenic and exogenic processes for Grade VII of the junior high school (JHS), and 2) investigate the appropriateness of the cards media based on the assessment by a materials expert, a media expert, a Social Studies teacher, and students' responses.

This was a Research and Development (RnD) study referring to the model by Sugiyono. The research subjects were Grade VII students of SMP Negeri 3 Berbah. The data collecting instruments were assessment sheets for validation experts and questionnaires for the application testing involving the students and the Social Studies teacher. The data analysis technique was the descriptive technique using the quantitative approach.

The results of the study were as follows. 1) Creating card as learning media with the endogenic and exogenic process for Grade VII of the junior high school (JHS), with the specifications : a) the

developed media called the endogenic and exogenic processes material card, b) the card consists of 32 pieces of paper with size 8x12cm and an A4 paper as an instruction, c) the card consists of material and picture, 2) The quality of the cards based on the validation by the materials expert attained a mean score of 4.23, which was very good; based on the validation by the media expert it attained a mean score of 4.09, which was good; based on the assessment by the Social Studies teacher it attained a mean score of 4.44, which was very good; through the small-scale tryout involving 4 students it attained a mean score of 3.54, which was good; and through the media application testing by the students it attained a mean score of 3.94, which was good. Based on the attained mean scores, the cards are appropriate as Social Studies learning media with a good category.

Keywords: *Cards Media, learning media, Social Studies*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya Trianto (2013: 171). Pembelajaran IPS meliputi seluruh aspek kehidupan sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Materi pembelajaran IPS yang luas dan bersifat kompleks memunculkan anggapan bahwa materi IPS banyak, sulit, dan cenderung hafalan terkesan membosankan dan membuat siswa cenderung malas untuk belajar.

Penyampaian materi yang luas dan bersifat kompleks kurang didukung dengan media pembelajaran yang bervariasi. Ketersediaan media pembelajaran IPS masih terbatas dan belum mampu mendorong siswa belajar secara mandiri. Hasil observasi yang dilakukan di enam SMP Negeri di Kabupaten Bantul, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran IPS baru sebatas buku, modul dan gambar (Ulya Nelawati, 2014: 3).

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS sangat penting, karena dengan media yang digunakan diharapkan mampu menjadi sarana untuk menyampaikan materi-materi IPS.

Media pembelajaran yang penggunaannya berbasis teknologi komputer sangat bergantung pada fasilitas yang dimiliki setiap sekolah dan kemampuan seorang guru untuk mengoperasikan teknologi. Media tersebut akan sulit diterapkan di sekolah yang fasilitas teknologinya kurang mendukung dan kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi. Fasilitas teknologi sekolah yang maju, akan tetapi tidak disertai dengan kemampuan guru untuk menggunakannya juga kurang bermanfaat. Media pembelajaran yang digunakan secara langsung, sederhana, dan tidak bergantung dengan fasilitas teknologi yaitu media pembelajaran cetak. Media pembelajaran berbasis cetak adalah media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung tanpa bantuan fasilitas lain untuk mengoperasikannya. Salah satunya yaitu

penggunaan media pembelajaran kartu pembelajaran atau *flashcard*. Kartu pembelajaran atau *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambar yang ada pada kartu pembelajaran merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar. Media kartu pembelajaran juga sangat efisien dan praktis penggunaannya. Menggunakan kartu pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Pesan yang diberikan dalam kartu pembelajaran tersebut juga mudah diingat, karena berisi pesan-pesan pendek.

Mengacu pada uraian di atas, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dalam permainan kartu dan di desain menggunakan program komputer yaitu *Corel DRAW X4*. Pemilihan penggunaan media ini dikarenakan proses belajar dengan bermain, sehingga diharapkan siswa merasa senang dan tidak mudah bosan. Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu untuk Siswa SMP Kelas VII dengan Materi Proses Endogen dan Eksogen.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Oemar Hamalik (2001: 3) yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011: 29), berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu:

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi audio-visual
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Kartu termasuk dalam klasifikasi media cetak karena melibatkan simbol komunikasi berupa huruf dan gambar dengan hasil berupa visual yang dalam pembuatannya melalui proses percetakan.

Media Kartu

Azhar Arsyad (2011: 120-121) *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Gambar-gambar yang ada pada kartu merupakan rangkaian pesan yang disajikan dan dikombinasikan dengan teks atau kata-kata pada kartu.

Kartu sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan, Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2008: 96) memaparkan kelebihan media kartu antara lain:

- a) Mudah di bawa
- b) Praktis
- c) Mudah diingat
- d) Penggunaannya media kartu dapat digunakan untuk bermain

Selain mempunyai kelebihan, kartuy sebagai media pembelajaran juga mempunyai kelemahan, Anderson (1994: 169-170) menjelaskan kelemahan media antara lain:

- a) Pencetakan media dapat memakan waktu yang lama
- b) Mencetak bahan biasanya memerlukan biaya yang mahal
- c) Sukar menampilkan gerak di halaman media
- d) Rentang waktu belajar dan desain pelajarannya harus benar-benar difikirkan dengan matang.
- e) Media akan cepat rusak, hilang dan musnah tanpa perawatan yang baik

Ilmu Pengetahuan Sosial

Trianto (2013: 171) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah

integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang ada sehingga dapat mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2013: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Berbah yang beralamat di Jl. Jogotirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari 2016-Maret 2016.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk media kartu materi Proses Endogen dan Eksogen ini adalah siswa SMP Negeri 3 Berbah kelas VII.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah pengembangan Sugiyono (2012: 409) antara lain: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk namun tidak sampai pembuatan produk masal karena akan diproduksi secara terbatas demi kepentingan Tugas Akhir Skripsi, namun jika dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan maka produk dapat diproduksi secara masal.

Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi adalah lembar penilaian

validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengetahui aspek materi, aspek bahasa dan aspek pembelajaran pada media kartu yang dikembangkan. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 143).

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media kartu yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 143).

3) Instrumen untuk Guru IPS

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

4) Instrumen Uji Coba Penggunaan untuk Peserta Didik

Instrumen yang digunakan untuk uji coba penggunaan produk berupa angket yang ditujukan kepada peserta didik. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Produk awal media kartu dengan materi Proses Endogen dan Eksogen yang telah dihasilkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh guru mata pelajaran IPS dan uji coba terbatas oleh 4 orang peserta siswa VII D yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi produk tahap II.

Tahapan selanjutnya ialah uji coba pemakaian kepada peserta didik SMP N 3 Berbah kelas VII D. Dari kedua tahap revisi produk tersebut, maka akan

dihasilkan produk akhir berupa kartu sebagai media pembelajaran IPS di SMP dengan materi Proses Endogen dan Eksogen.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
(SB) Sangat baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Kurang	2
(SK) Sangat Kurang	1

Sumber: Widoyoko (2009: 115)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

x = jumlah skor

N = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > X_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	SB
$X_i + 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	B
$X_i - 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	C
$X_i - 1,8 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	K
$X \leq X_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	SK

Sumber : Widoyoko (2009: 238)

Keterangan:

X_i = Rerata Ideal

sb_i = Simpangan baku ideal

X = Skor aktual

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kartu sebagai media pembelajaran IPS dengan materi Proses Endogen dan Eksogen untuk kelas VII SMP. Tahap pengembangan produk yang dilakukan mengacu pada model pengembangan Sugiyono (2013: 409) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Mengkaji SK-KD

Penelitian ini berasal dari potensi yang ada yaitu masih kurangnya variasi media pembelajaran berbasis cetak sedangkan banyak cara dalam mengolahnya. Kemudian peneliti mengumpulkan studi literatur, tinjauan

standar isi meliputi: Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), dan menyusun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menentukan kelayakan media kartu serta melakukan validasi instrumen.

b. Merumuskan Materi

Berkaitan dengan SK-KD, materi yang digunakan adalah Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia. Setelah penentuan materi, dibuat kerangka materi untuk mempermudah menjelaskan lebih mendalam tentang materi Proses Endogen dan Eksogen.

c. Merumuskan Strategi dan Cara Pembuatan

- 1) Menentukan poin-poin materi akan dimasukkan pada tampilan kartu.
- 2) Mencari gambar yang berhubungan dengan materi yang akan ditampilkan.
- 3) Membuat *layout* yang berisi *layout* depan dan *background* dengan komposisi isi materi dan gambar ditiap kartu yang disesuaikan tata letak.
- 4) Membuat rancangan desain dengan menggunakan *Corel Draw X4*. Desain dilakukan dengan membuat 32 lembar kartu dan 1 lembar A4 aturan penggunaan kartu.
- 5) Desain yang sudah jadi dicetak menggunakan kertas *ivory* 310 gram

ukuran A3 bolak balik. Setiap 1 lembar kertas A3 berisi 8 kartu sehingga mencetak dalam 4 buah lembar A3, 1 lembar A3 kertas *artpaper* sebagai petunjuk penggunaan, dan 1 lembar kertas *ivory* 310 sebagai wadah.

- 6) Hasil cetakan tersebut akan dipotong dan menghasilkan 32 lembar kartu berjenis kartu kuartet 1 lembar petunjuk penggunaan dan 1 *box* wadah.
- 7) Setelah semua selesai, kartu dan lembar petunjuk penggunaan dimasukkan kedalam wadah/ *box*.

d. Menentukan Poin-poin Materi

Penentuan poin-poin materi dilakukan sebelum membuat *layout* dan pemilihan gambar. Hal tersebut dikarenakan pemilihan gambar harus mengacu pada materi yang akan ditampilkan agar gambar yang ditampilkan dapat memperjelas materi. Materi Proses Endogen dan Eksogen

e. Pemilihan Gambar

Pada pengumpulan dan pemilihan gambar yang sesuai dengan materi, dipilih gambar-gambar yang substansial dan mendukung materi. Gambar dipilih berdasarkan materi yang ditampilkan pada media kartu.

f. Membuat *Layout*

Pembuatan *layout* dilakukan dengan membuat *layout* depan, menentukan *background*, menentukan teks inti materi, dan mengorganisasi gambar sehingga tampilannya terlihat sederhana.

g. Merancang dan Menyelesaikan Media

Proses mendesain produk menggunakan program *Corel Draw X4*. Setelah proses desain selesai dilakukan pengecekan sebelum media di cetak. Pengecekan dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dalam media kartu yang dikembangkan. Setelah desain tidak terjadi kesalahan media dapat dicetak dan dilakukan *finishing*.

h. Validasi dan Revisi Desain

Validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya saat desain produk awal jadi. Penilaian awal akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini akan diperoleh komentar, saran dan masukan perbaikan yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

i. Uji Coba Penggunaan Media oleh Guru dan Peserta Didik

Uji coba penggunaan media yang pertama yaitu uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Uji

coba produk oleh guru mata pelajaran IPS dilakukan bersamaan dengan uji coba terbatas pada empat siswa kelas VII D SMP N 3 Berbah. Setelah uji coba produk, kemudian dilakukan revisi produk. Tahap uji coba penggunaan kedua yaitu uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan kepada 28 siswa kelas VII D SMP N 3 Berbah.

j. Penyempurnaan Produk

Hasil dalam uji coba pemakaian kemudian direvisi sesuai saran kemudian diproduksi secara terbatas. Produksi terbatas dilakukan untuk kepentingan skripsi. Apabila produk media kartu dapat diterapkan pada lingkup pendidikan yang lebih luas maka dapat dilakukan pembuatan produk masal. Hasil akhir produk ini adalah berupa kartu sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII SMP dengan materi Proses Endogen dan Eksogen. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi berupa angket.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama total skor yang diperoleh sebesar 61 dengan rata-rata skor 3,58. Sedangkan

pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 72 dengan rata-rata skor 4,23.

Terdapat 17 pernyataan dalam lembar validasi untuk ahli materi. Berdasarkan data tersebut diketahui skor tertinggi adalah 85, skor terendah adalah 18, rata-rata skor ideal adalah 51, simpangan baku ideal (sbi) adalah 11,33. Selama 2 kali validasi, hasil penelitian yang didapat mengalami peningkatan.

Rata-rata skor akhir dari validasi oleh ahli materi sebesar 4,23 berada pada rentang $X > 71,4$ dengan rerata $> 4,2$ atau termasuk dalam kategori “**sangat baik**”. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu yang dikembangkan baik dan layak digunakan dari segi materi.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama diketahui total skor yang diperoleh sebesar 77 dengan rata-rata skor 3,66. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 86 dengan rata-rata skor 4,09.

Terdapat 21 pernyataan dalam lembar validasi untuk ahli media. Berdasarkan data tersebut diketahui skor tertinggi adalah 105, skor terendah adalah 21, rata-rata skor ideal adalah 21, simpangan baku ideal (sbi) adalah 63.

Selama 2 kali validasi, hasil penelitian yang didapat mengalami peningkatan.

Rata-rata skor akhir dari validasi oleh ahli media sebesar 4,09 berada pada rentang skor $71,4 < X \leq 70,78$ dengan rerata $> 3,4 - 4,2$ atau termasuk dalam kategori “**baik**”. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu yang dikembangkan baik dan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media.

c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS SMP N 3 Berbah yang dilakukan saat uji coba penggunaan terbatas kepada siswa pada hari Selasa, 11 Februari 2016. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa media kartu pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang baik dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 120 dan rata-rata skor sebesar 4,44.

Terdapat 27 pernyataan dalam lembar validasi untuk guru. Dari data tersebut diketahui skor tertinggi adalah 135, skor terendah adalah 27, rata-rata skor ideal adalah 81, simpangan baku ideal (sbi) adalah 18. Data yang diperoleh dari guru sebagai validator media

pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapat rata-rata skor 4,44.

Rata-rata skor tersebut berada pada rentang $X > 113,4$ dengan rerata $> 4,2$ atau termasuk dalam kategori “**sangat baik**”. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media kartu yang dikembangkan baik dan layak digunakan, guru menyatakan produk dapat digunakan tanpa revisi.

d. Data Hasil Uji Coba Penggunaan oleh Peserta Didik

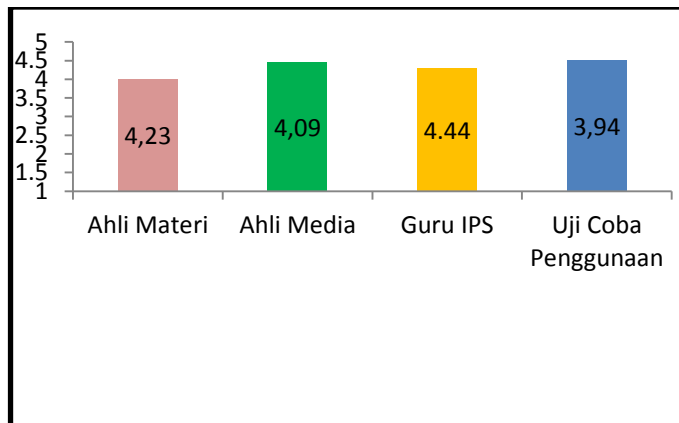
Uji coba penggunaan produk ini terbagi menjadi dua, yaitu uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Subjek uji coba terbatas adalah 4 orang siswa VII D SMP N 3 Berbah. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 11 Februari 2016. Dari hasil uji coba terbatas terhadap 4 orang siswa kelas VII D SMP N 3 Berbah mendapat rata-rata skor keseluruhan uji coba tersebut adalah 3,54 termasuk dalam kriteria baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan subjek 28 orang siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Berbah. Uji coba dilakukan pada tanggal 10 Maret 2015. Dari hasil uji coba pemakaian, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan uji coba pemakaian sebesar 3,94.

Terdapat 20 pernyataan dalam angket untuk siswa. Dari skor tersebut diketahui skor tertinggi adalah 100, skor

terendah adalah 20, rata-rata skor ideal adalah 60, dan simpangan baku (sbi) adalah 13,33.

Uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor sebesar 3,54 berada pada rentang $68 < X \leq 84$ dengan kategori baik, dan pada uji coba pemakaian oleh siswa pada satu kelas diperoleh rata-rata skor kelas sebesar 3,94 berada pada rentang $68 < X \leq 84$ dengan rerata $> 3,4 - 4,2$ dengan kategori “**baik**”. Dapat disimpulkan bahwa media kartu pembelajaran IPS dengan materi Proses Endogen dan Eksogen yang dikembangkan oleh peneliti baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS SMP Kelas VII

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa rerata skor hasil validasi media oleh ahli materi sebesar 4,23 dengan kategori sangat baik, hasil validasi media oleh ahli media sebesar 4,09 dengan kategori baik, validasi hasil media oleh guru sebesar 4,44 dengan kategori sangat baik, hasil uji coba terbatas oleh siswa sebesar 3,54 dengan kategori baik dan hasil uji pemakaian media oleh siswa sebesar 3,94 dengan kategori baik. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang Diolah, 2016

Gambar 1. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru IPS dan Peserta didik

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu dengan materi Proses Endogen dan Eksogen yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas media yang baik.

Hasil Revisi Produk

a. Berdasarkan Ahli Materi

- 1) Pada sub materi “Faktor Penyebab Terjadinya Gempa” kurang tepat dengan klasifikasi gempa yang ditampilkan. Ahli materi menyarankan mengganti “Klasifikasi Gempa” dengan “Jenis Gempa Berdasarkan Penyebabnya”. Sehingga sub materi berubah menjadi “Jenis Gempa Berdasarkan Penyebabnya”.
- 2) Pada materi proses erosi, pengertian yang disajikan kurang tepat sehingga ahli materi menyarankan mengganti pengertian erosi sesuai dengan sumber

yang lebih akurat. Kemudian pada sub materi erosi ahli materi menyarankan mengganti “Pengkikisan Ombak” dengan “Gelombang Laut/Air Laut” Saran tersebut kemudian diterima oleh peneliti untuk dilakukan revisi dan penyempurnaan materi.

b. Berdasarkan Ahli Media

- 1) Huruf pada gambar beberapa kartu kurang jelas. Ahli media menyarankan untuk memperjelas huruf yang ada di gambar.
- 2) Beberapa gambar kurang jelas dan kurang memperjelas materi. Ahli media menyarankan untuk memperjelas gambar yang ditampilkan pada kartu.

c. Berdasarkan Masukan Dari Guru Mata Pelajaran IPS

Revisi produk tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil validasi dan penilaian dari guru mata pelajaran IPS. Saran dan komentar dari guru mata pelajaran IPS tersebut yaitu agar penggunaan kartu perlu dimunculkan kompetisi setiap siswa dalam kelompok maupun antar kelompok. Saran tersebut kemudian diterima oleh peneliti untuk dilakukan inovasi dalam pembelajarannya saat uji coba pemakaian.

d. Komentar atau Saran Dari Siswa

- 1) Media menarik dan membantu dalam belajar.

- 2) Mempermudah untuk memahami materi.
- 3) Menjadikan pembelajaran lebih asik dan menyenangkan.
- 4) Desain wadah sedikit kurang menarik.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Kesungguhan siswa dalam mengisi angket saat penelitian dilakukan merupakan hal yang berada diluar jangkauan peneliti
- b. Penelitian ini hanya berlaku pada satu subjek penelitian saja, yakni siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Berbah, Sleman, sehingga media belum teruji pada subyek penelitian yang berbeda.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan pada jenjang pendidikan SMP kelas VII dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai permainan, penggunaan pada jenjang pendidikan dengan karakteristik yang berbeda belum teruji penggunaannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- a. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media kartu materi Proses Endogen dan Eksogen yang digunakan sebagai media pembelajaran

untuk siswa SMP kelas VII dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Media cetak yang dikembangkan bernama media kartu materi Proses Endogen dan Eksogen, dengan jenis kartu yaitu kartu kwartet.
- 2) Media kartu yang dikembangkan terdiri dari 32 lembar buah kartu dengan ukuran 8x12 cm dan 1 lembar kertas A4 sebagai petunjuk penggunaan.
- 3) Media kartu yang dikembangkan memuat materi dan gambar yang dikemas dalam tampilan yang menarik hasil perpaduan warna, gambar dan teks
- 4) Cara mengembangkan media kartu dalam penelitian pengembangan ini adalah: 1) mengkaji Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD); 2) merumuskan materi Proses Endogen dan Eksogen yang akan dibuat; 3) merumuskan strategi dan cara pembuatan yang terdiri dari, menentukan poin materi, mencari gambar, membuat *layout*, membuat rancangan desain, mencetak desain, memotong kartu, dan mengemas kartu dalam satu box ; 4) menentukan poin materi; 5) Pemilihan gambar; 6) membuat *layout*; 7) merancang dan menyelesaikan media, 8) validasi dan revisi desain; 9) uji pemakaian media

oleh guru dan siswa; dan 10) melakukan penyempurnaan produk.

- b. Media kartu materi Proses Endogen dan Eksogen layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan kategori **Baik**. Kelayakan tersebut berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru IPS dan juga tanggapan siswa.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media kartu yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan sumbangan saran bahwa sebaiknya guru menggunakan media kartu sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, optimal, dan memudahkan siswa dalam memahami materi Proses Endogen dan Eksogen. Penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain agar pembelajaran tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Roland. H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk*

- Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa & Farida Mukti. 1993. *Media Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Numan Sumantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rudi Susilana & Cipi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulya Nelawati. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.

Yogyakarta, 30 Mei 2016
Menyetujui,

Reviewer



Supardi, M. Pd.

NIP. 19730315 200312 1 001

Dosen Pembimbing



Suparmini, M.Si.

NIP. 19541110 198003 2 001