
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS *CARD MATCH CIRCLE* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR

Asti Yunita Benu^a, Roswita Lioba Nahak^b

^{a,b} Universitas Citra Bangsa/Nusa Tenggara Timur

^a astyunitabenu@gmail.com, ^b riswitaliobanahak@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPS *card match circle* dalam pembelajaran tematik di siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan *expert judgement*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Dari populasi yang ada, ditentukan sampel sebanyak 1 sekolah untuk pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran IPS *card match circle* dalam pembelajaran tematik telah meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang maksimal bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini terlihat pada keaktifan belajar, partisipasi dalam kegiatan belajar, fokus perhatian yang terarah, penguasaan materi IPS, pemahaman pada materi IPS, Bahasa Indonesia dan IPA serta suasana pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan. Selain itu pencapaian hasil penelitian juga terlihat pada hasil evaluasi pembelajaran yang memuaskan yakni ketuntasan nilai siswa mencapai KKM mata pelajaran. Dari pengembangan media dan uji coba yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran IPS menggunakan *card match circle* pada pembelajaran tematik SD sangat efektif.

Kata kunci : Media, Pembelajaran IPS dan *Card Match Circle*

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop social studies learning media *card match circle* in thematic learning in fifth grade elementary school students. Data collection methods in this study are interviews, observation, documentation and expert judgment. The data analysis technique used quantitative descriptive statistics and then converted to qualitative data with a scale of 5 to determine the quality of the product. From the existing population, a sample of 1 school was determined for the implementation of this research. The result of the research is that by developing social studies learning media *card match circle* in thematic learning, it has improved the quality of learning and the maximum achievement of learning outcomes for fifth grade elementary school students. This can be seen in learning activities, participation in learning activities, focused attention, mastery of social studies material, understanding of social studies material, Indonesian and natural sciences as well as a memorable and fun learning atmosphere. In addition, the achievement of research results is also seen in the results of satisfactory learning evaluations, namely the completeness of students' scores reaching the KKM of subjects. From the development of the media and the trials carried out, it can be concluded that by developing and implementing social studies learning media using *card match circles* in elementary thematic learning is very effective.

Keywords : *Media, Social Studies Learning and Card Match Circle*

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS merupakan perpaduan berbagai disiplin ilmu sosial yang memuat fakta, peristiwa, konsep dan isu-isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS siswa dibekali agar mampu hidup bermasyarakat dan mampu mengatasi setiap persoalan sosial yang dihadapi. Harapan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu sebagai dasar pembentukan pemahaman, pengetahuan dan pola pikir siswa yang bertujuan menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dalam bersosial. Dengan karakteristik dan kemampuan kognitif siswa Sekolah Dasar yang masih minim maka dalam proses pembelajaran guru dituntut agar lebih aktif dan kreatif merancang pembelajaran IPS.

Salah satu upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi dalam pelajaran IPS yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar juga, mewajibkan guru agar jeli dalam memilih media yang tepat serta media yang mampu mengaitkan beberapa materi mata pelajaran.

Namun melihat kenyataan yang terjadi di beberapa Sekolah Dasar, penggunaan media pada pembelajaran IPS masih sangat kurang maksimal. Ketersediaan media belajar IPS juga masih bersifat klasik, monoton dan kurang kreatif. Hanya terdapat media globe, peta dan gambar sebagai media belajar IPS. Selain itu ketersediaan media belajar IPS yang berkaitan dengan materi sejarah masih sangat minim, terbatas pada gambar-gambar pahlawan saja. Oleh karena itu sangat penting guru menggunakan media sebagai alat bantu

dalam mengabstrakkan suatu materi untuk memotivasi siswa belajar.

Media *card match circle* (CMC) yang disiapkan yaitu dengan beberapa tahap diantaranya; menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPS *card match circle* dalam pembelajaran tematik di siswa kelas V Sekolah Dasar? Sehingga yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran IPS *card match circle* dalam pembelajaran tematik di siswa kelas V Sekolah Dasar.

Definisi media, pembelajaran IPS dan Card match circle menjadi acuan teori dalam penelitian ini. 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. Susanto, (2014: 312) menyatakan bahwa dalam rangka mengembangkan aspek sosial siswa, maka media pembelajaran menjadi suatu hal mutlak digunakan dalam pembelajaran IPS. Pendapat didukung oleh Indriana (2011:16) yang menjelaskan media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Menurut (Hidayati, 2002: 16) alasan penting mempelajari IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang lainnya, yaitu: (a) agar siswa dapat mensistematisasikan isi pembelajaran yang dimiliki menjadi lebih bermakna; (b) agar siswa dapat lebih tanggap dan mampu menyelesaikan berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab; (c) agar siswa dapat menjunjung rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungannya dengan sesama manusia. Menurut Mugiyanto (Anggarawati, 2014: 4) kartu termasuk alat peraga yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep, sehingga hasil prestasi bisa lebih baik, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Media *index card match* merupakan alat belajar dengan mencocokkan kartu indeks yang merupakan sebuah cara yang cukup menarik sehingga mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal. *Card Match Circle* terdapat beberapa komponen yaitu spin, karpet *circle*, papan jawaban, kartu jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan buku panduan.

2. METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Kelas V di Kelurahan Bakunase. Sedangkan penentuan sampel secara acak yang melibatkan siswa dan guru dan yang menjadi subjek akhir adalah Siswa SD kelas V SDI Bakunese. Variabel dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran IPS *card match circle*. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis sumber yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data yaitu wawancara,

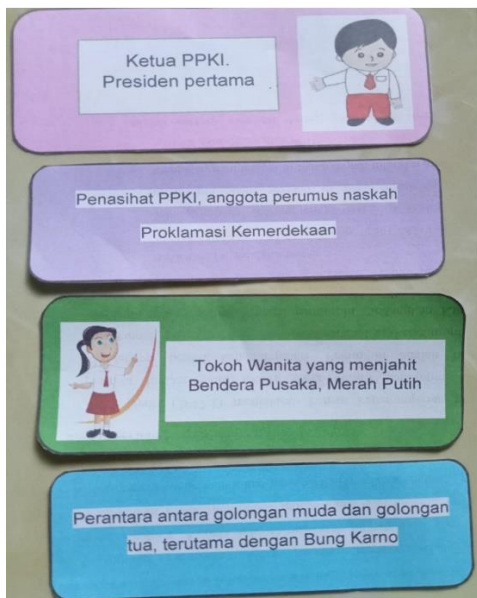
observasi, dokumentasi dan *expert judgement*. Dengan menggunakan instrument yaitu angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Skor >4,2 kriteria sangat baik, >3,4-4,2 kriteria baik, >2,6-3,4 skor cukup, >1,8-2,6 skor kurang dan $\leq 1,8$ skor sangat kurang.

3. Hasil dan Pembahasan

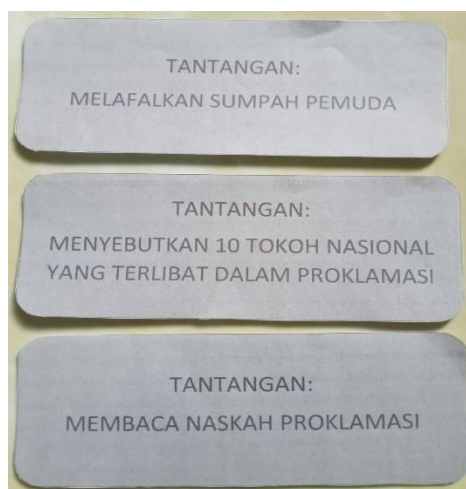
Media yang dirancang untuk digunakan merupakan media *card match circle*, digunakan pada mata pelajaran IPS berfokus dalam materi “tokoh yang berperan dalam kemerdekaan”. Media tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Tokoh yang terlibat pada proklamasi kemerdekaan



Gambar 2. Kartu petunjuk



Gambar 3. Kartu tantangan

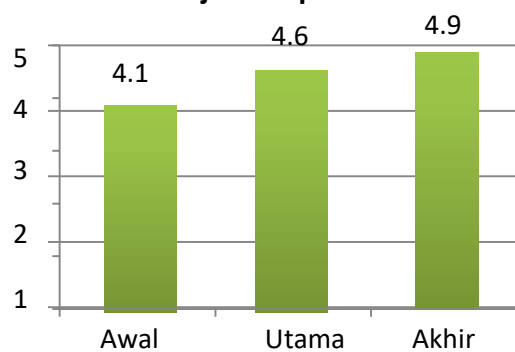
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penggunaan media CMC pada pembelajaran tematik kelas V SD Bakunase menunjukkan hasil yang valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh guru. Dalam pengukuran validitas dan kelayakan peneliti menggunakan rumus yakni:

Hasil penilaian kevalidan dan kelayakan

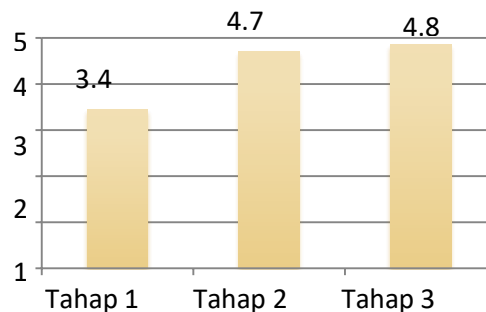
$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

penggunaan media oleh ahli media dan respon siswa saat uji coba, dapat digambarkan sebagai berikut:

Grafik 2 Uji Coba pada Siswa



Grafik 1 Validasi Media



Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa langkah diantaranya survey atau pengumpulan data dasar, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba penggunaan media tahap pertama, revisi hasil atau media, penggunaan media tahap kedua dan revisi hasil akhir.

Pengumpulan data awal dilaksanakan dengan teknik observasi dan wawancara untuk mengetahui persoalan awal dan informasi penggunaan media pembelajaran IPS pada pembelajaran tematik siswa kelas V. Kenyataan yang diperoleh, guru masih monoton pada penggunaan media klasik

tanpa inovasi pengembangan media. Pembelajaran pada Sekolah Dasar dengan menerapkan pembelajaran tematik akan sedikit lebih sulit dan membutuhkan desain pembelajaran yang kompleks. Desain pembelajaran yang baik dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal sesuai harapan. Dalam pembelajaran tematik, guru perlu mengaitkan beberapa materi pada mata pelajaran berbeda ke dalam suatu desain pembelajaran. Hal ini akan sangat terbantu jika guru menggunakan media pembelajaran. Pada tahap pertama pelaksanaan penelitian, pengumpulan data dilaksanakan di kelas V SDI Bakunase dengan cara observasi dan wawancara. Setelah itu pada tahap berikutnya dilakukan perencanaan dan pembuatan media CMC menggunakan alat dan bahan yang berdasar pada materi serta RPP. Selanjutnya pada tahap ketiga yaitu pengembangan yang diawali dengan mengembangkan media menggunakan prinsip visual yakni terpadu atau berpatokan pada materi yang ingin disampaikan lewat kartu, sederhana, keselarasan warna pada kartu, seimbang pada bentuk dan garis kartu. Hal ini dilakukan agar kejelasan kartu media Nampak dengan jelas. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan validasi materi, validasi media hingga uji coba media.

Selanjutnya pada tahap uji coba media pada siswa kelas V mulai dari awal sampai dengan akhir, memperoleh hasil yang meningkat. Penggunaan CMC pada pembelajaran IPS membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran, mengikuti arahan dan pembelajaran yang terlaksana juga lebih menyenangkan. Media yang diuji coba pada

siswa kelas V melibatkan guru kelas. Guru kelas menggunakan media yang sudah tersedia dalam pembelajaran IPS namun juga dengan menerapkan pembelajaran tematik. Beberapa kartu yang disiapkan tidak hanya memuat materi IPS namun juga memuat materi Bahasa Indonesia dan IPA. Pertanyaan-pertanyaan yang dimasukkan dalam kartu memuat ketiga mata pelajaran tersebut sehingga dengan sendirinya pelaksanaan evaluasi juga terlaksana secara tematik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh terdapat peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi ketertarikan siswa, keaktifan siswa, partisipasi dalam belajar dan suasana pembelajaran yang menantang serta menyenangkan. Hal ini membuktikan teori yang disampaikan oleh Setiawati, dkk (2019:164) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat.

Peningkatan pada uji coba terlihat jelas pada grafik 2 yakni dari angka 4 meningkat ke angka 5. Setelah dilakukan uji coba pertama terdapat revisi dan perbaikan media yakni pada ukuran media yang diperbesar dan model media yang berwarna. Pada tahap kedua dengan media yang lebih baik, pembelajaran meningkat lebih baik. Hingga sampai pada tahap akhir, pencapaian lebih maksimal sesuai dengan harapan. Pencapaian yang terlihat disini yaitu mencapai nilai 5 dengan kriteria sangat baik dan nilai siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPS mencapai KKM. Hasil penelitian sejalan dengan pendapat Indriana (2011:16) yang

menjelaskan media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *card match circle* pada pembelajaran IPS yang juga menerapkan pembelajaran tematik, sangat bermanfaat bagi guru dalam penggunaannya. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran pada kegiatan uji coba media yang telah dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini, hal-hal yang dipersiapkan yaitu kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban. Setelah itu media yang utuh diuji cobakan pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDI Bakunase dengan bantuan guru kelas untuk menerapkan media.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asusantorsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
2. Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Preneda Media Group
3. Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
4. Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*.

Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta

5. Anggarawati, A. (2014). *Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1), 1-10
6. Setiawati Tanti, dkk. 2019. Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 6, No. 1, Hal.164
7. Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press