

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan

Winda Juniarti*, Lalu Hamdian Affandi, Husniati
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

e-mail: juniartiwinda294@gmail.com

Abstract

This study aims to develop Card Match Circle learning media that are suitable for use in social studies learning for grade IV in elementary school, to find out how to use media in social studies learning and to find out whether Card Match Circle media is effective in improving social studies learning outcomes. The type of research used is Research and Development (R&D). The research model used is the ADDIE model developed by Benny (2010: 125). In the first stage the average validation results by material experts obtained a score of 34 with an average of 4.25 where the value lies in the interval $3.40 > X > 4.21$ and the average validation of media experts in the first stage obtained a score of 52 with an average 4.72 where the value lies in the interval $3.40 > X > 4.21$ and the media validation in the second stage obtains an average score of 53 with a mean of 4.81 where the value lies in the interval $X > 4.21$ and the results student responses obtained an average total score of 245 with an average of 4.53 where the value lies in the interval $X > 4.21$. It can be concluded that the IPS card match circle learning media is very good so it is suitable to be used as a learning medium.

Keywords: *Development, Social Studies learning media, Card match circle.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan setiap manusia dan kewajiban negara untuk memfasilitasinya. Agar seseorang memiliki karakter dan ilmu pendidikan serta sosial, maka individu tersebut memerlukan pendidikan. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pendidikan diberikan untuk setiap individu di negara ini melihat begitu pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa berdasarkan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar mutu pendidikan suatu negara baik, maka diperlukan suatu perangkat untuk mewartakan dan mengatur jalannya pendidikan di Indonesia, yaitu sebuah kurikulum. Pendidikan yang dikembangkan disuatu negara tidak akan lepas dengan pengembangan kurikulum. Dengan adanya pengembangan kurikulum yang merupakan jantungnya pendidikan, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Widodo dkk, 2018:24).

Kurikulum yang digunakan di Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar

(SD/MI) dan sekolah menengah (SMP/MTs,SMA/SMK/MA) menggunakan kurikulum tahun 2013 yang memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) Kompetensi sikap spiritual; (2) Sikap sosial; (3) Pengetahuan dan; (4) Keterampilan. Melalui sikap spiritual, sikap pengetahuan dan keterampilan, karakter kepribadian peserta didik dapat tertanam dalam proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menjabarkan tingkat kompetensi terhadap tuntutan pembelajaran dan penilaian, semakin tinggi tingkat kompetensi maka semakin kompleks intensitas belajar peserta didik dan proses pembelajaran serta penilaiannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal ini berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa muatan ilmu pengetahuan sosial bersama beberapa muatan yang lain seperti pendidikan agama dan sebagainya ada pada struktur kurikulum SD/MI dan sederajat. Pembelajaran IPS yang diberikan di sekolah dasar berdasarkan kurikulum 2013 memuat empat kompetensi inti dimana materi-materi tersebut erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar maupun menengah mencakup empat pokok materi. Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa ruang lingkup materi pada muatan IPS meliputi: (1) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (2) sistem sosial dan budaya; (3) manusia, tempat, dan lingkungan; dan (4) waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai secara maksimal oleh peserta didik mengingat banyaknya materi yang ada, maka pendidik dalam proses pembelajarannya harus kreatif dan inovatif.

Salah satu cara untuk mempermudah penyampaian materi maupun informasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran inovatif dan efektif yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai hal-hal abstrak yang terdapat dalam materi IPS. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada penyampaian materi IPS dapat merangsang kemampuan berfikir dan psikomotor siswa. Sebab selain menarik minat dan rasa ingin tahu siswa, penggunaan media yang inovatif dapat memberikan kesempatan siswa untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat menambah bekal pengetahuannya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik dapat diterapkan salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2017:2) menyebutkan bahwa motivasi belajar dan perhatian peserta didik akan meningkat salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Sundayana (2014:6) menjelaskan, media pembelajaran merupakan alat atau semacamnya digunakan sebagai pengantar informasi berupa materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik beserta media menandakan bahwa proses pembelajaran sudah terjadi. Salah satu tanda keprofesionalan pendidik dapat diketahui dengan upaya menciptakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Menurut Arsyad (2017:101) pendidik dapat mengembangkan medianya sendiri, antara lain dapat berupa: (1) media berbasis komputer; (2) media berbasis audio-visual; dan (3) media berbasis visual.

Qomariyah (2016:133) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas III SD” mengemukakan bahwa masalah

dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang menyampaikan materi hanya dengan ceramah, sehingga kurang menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar IPS. Antusias peserta didik dalam pembelajaran IPS masih rendah karena penggunaan media gambar sederhana dan metode kurang menantang yaitu dalam menyelesaikan penugasan dari guru menggunakan diskusi sederhana terutama pada muatan materi IPS. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa perlu dilakukan suatu inovasi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara inovatif untuk keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan alat atau media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka dapat menimbulkan rasa penasaran dalam diri siswa sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi peserta didik, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran.

Dalam mengembangkan media pembelajaran harus dilakukan perencanaan yang tepat agar dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif serta memiliki kriteria yang sesuai harapan dan kebutuhan pembelajaran. Jika media yang dihasilkan menarik, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mengamati serta mencoba hal baru dengan media tersebut, sehingga dapat menambah pengetahuan dan diharapkan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa kriteria, salah satunya adalah pertimbangan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah sesuai untuk pelajaran yang akan diajarkan atau tidak. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan jenis, mulai dari media visual, audio dan audio-visual, serta beragam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan yaitu media Card Match Circle yang merupakan alat untuk memberikan informasi atau menyampaikan pesan kepada orang lain sekaligus sebagai media atau alat bantu pendidikan. Media CMC adalah media visual dengan mengkombinasikan spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan kartu jawaban yang didesain dengan memperhatikan karakteristik siswa dan dapat merangsang daya imajinasi siswa mengenai suatu materi yang disampaikan.

Sesuai hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN 36 Ampenan, bahwa guru sudah menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti peta dan globe dalam pembelajaran IPS, namun guru belum memiliki media yang variatif dan interaktif dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Materi yang diajarkan guru bersumber pada buku siswa saja karena belum tersedianya buku-buku materi di perpustakaan. Peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelompok sebanyak 2 siswa, dari jumlah setiap anggota kelompok yaitu 6 siswa karena penugasan belum melibatkan seluruh anggota kelompok. Antusias peserta didik dalam pembelajaran IPS masih rendah karena penggunaan media gambar sederhana dan metode kurang menantang yaitu dalam menyelesaikan penugasan dari guru menggunakan diskusi sederhana terutama pada muatan materi IPS, selain itu sekolah hanya memiliki satu LCD dalam kondisi rusak yang berdampak pada pembelajaran yang kurang optimal, yaitu guru tidak dapat menampilkan video pembelajaran yang mendukung dan gambar di luar buku siswa.

Dengan mengembangkan media Card Martch Circle 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 IV SD sehingga peneliti mengembangkan media CMC untuk materi IPS tentang jenis-jenis pekerjaan pada kelas IV SD. Media harus sesuai juga dengan karakteristik siswa. Media

CMC ini diharapkan mampu menjadi alternatif untuk memahami materi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan media berbasis media visual sebagai media pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan menjadi sebuah hal yang dapat dilakukan. Media yang dikembangkan dari media visual dinamai dengan Card Match Circle.

Dengan menggunakan media ini, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami jenis-jenis pekerjaan sekaligus melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Benny (2010:125) ADDIE adalah singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: Analisis (analysis), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), and Evaluasi (evaluation). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPS card match circle. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media pembelajaran IPS card match circle untuk siswa kelas IV SD.

Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1990). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry (1990). Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan) and Evaluation (Evaluasi).

Subjek uji kelompok kecil dalam penelitian ini yaitu 6 orang siswa kelas IV SD dengan jenis heterogen. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap media card match circle yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media card match circle ini adalah angket penilaian yang digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kevalidan produk yang digunakan serta angket respon siswa. Angket validasi dari para ahli bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran mengenai media yang telah dibuat. Sedangkan angket respon siswa digunakan pada saat uji coba produk card match circle yang bertujuan untuk mengumpulkan beberapa tanggapan atau penilaian terhadap media yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media card match circle yang dikembangkan. Untuk mengukur validitas media pembelajaran digunakan rumus

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

Keterangan:

- \bar{X} : Skor rata-rata
 $\sum x$: Jumlah skor
N : Jumlah skor uji coba

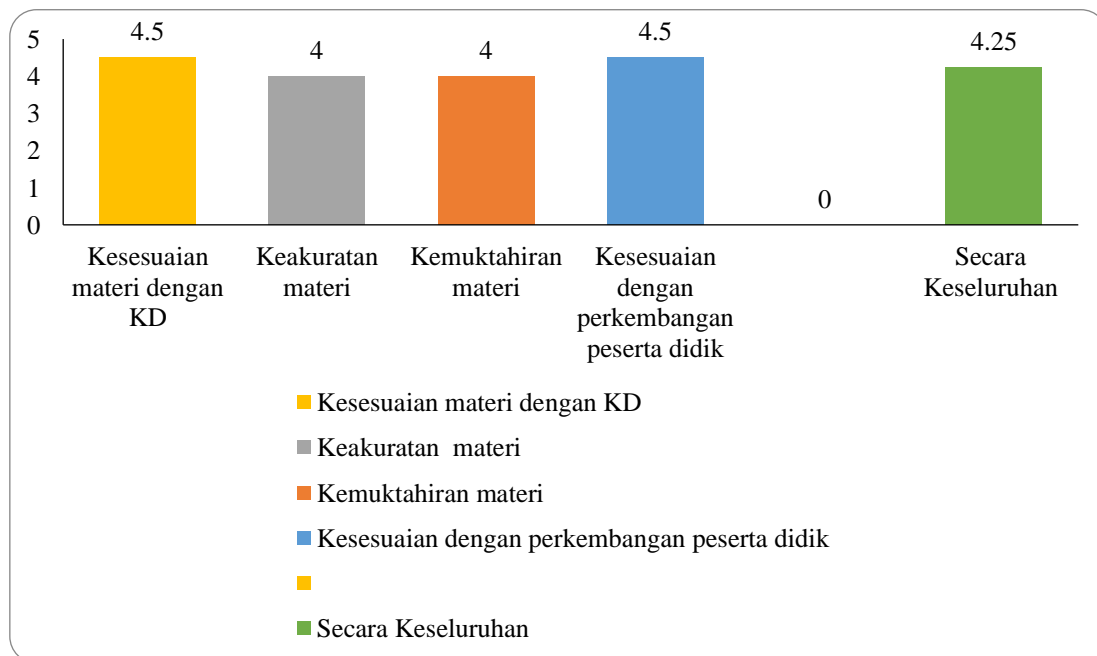
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan dosen ahli materi. Validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat dalam media card match circle yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian terhadap aspek pembelajaran.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil rata-rata jumlah skor (x) dari aspek kesesuaian materi dengan KD mendapatkan skor 9 dengan rerata skor yaitu 4,5 di mana nilai tersebut terletak pada interval $3,40 > X \leq 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori. Pada aspek keakuratan materi mendapatkan skor 8 dengan rerata skor 4 di mana nilai tersebut terletak pada interval $3,40 > X \leq 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori baik. Pada aspek kesesuaian dengan peserta didik secara keseluruhan rata-rata jumlah skor (x) yaitu 9 dengan rerata 4,5 di mana nilai tersebut terletak pada interval $3,40 > X \leq 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori baik. sehingga dapat diketahui kategori secara keseluruhan untuk ahli materi yaitu termasuk kategori baik. pada aspek secara keseluruhan rata-rata jumlah skor (x) yaitu 34 dengan rerata 4,25 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga dapat diketahui kategori secara keseluruhan untuk ahli materi yaitu termasuk sangat baik. Sesuai dengan pendapat Harjanto (2005:222) tentang salah satu kriteria pemilihan materi pembelajaran yaitu suatu materi pembelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Untuk itu, materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan. Hasil validasi oleh ahli materi setelah revisi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi oleh Ahli Media

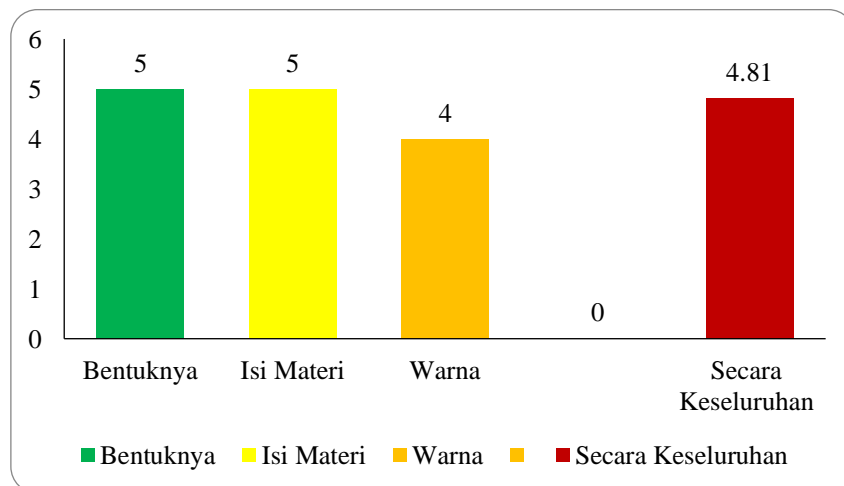
Selanjutnya terdapat validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media yang mencakup aspek bentuk, isi materi dan warna sesuai dengan pendapat Arsyad (2005:12) yang menyatakan bahwa salah satu ciri dari media adalah ciri distributif yaitu ciri yang

memungkinkan suatu kejadian dapat di transportasikan melalui ruang dan dapat disajikan secara bersamaan. Informasi yang ada dalam media dapat diproduksi berulang kali. Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran. Validasi media dilakukan dengan dua tahap untuk mengetahui kelayakan dari media card match circle yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang meliputi aspek bentuk, isi materi, dan warna.

Hasil validasi media tahap pertama diperoleh rata-rata jumlah skor (x) 52 dengan rerata 4,72 di mana nilai tersebut terletak pada interval pada interval $X > 4,21$ sehingga dapat diketahui kategori secara keseluruhan untuk validasi media tahap satu termasuk pada kategori sangat baik. Saran dan komentar yang diberikan yaitu (1) margin dan kerapian warna, (2) buat kartu tantangan lebih kecil agar terlihat lebih rapi dan di bawahnya tidak kosong. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2006:92-93) tentang salah satu prinsip dalam pemilihan media yaitu gunakan warna secara realistis maksudnya yaitu warna yang dipilih harus sesuai dengan media yang akan digunakan agar media dapat terbaca dengan baik.

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli media maka peneliti memperbaiki media pembelajaran card match circle yang dikembangkan. Setelah direvisi selanjutnya produk media card match circle divalidasi tahap kedua oleh validator ahli media.

Hasil validasi oleh ahli media tahap kedua atau setelah direvisi pada aspek bentuknya memperoleh rata-rata jumlah skor (x) 20 dengan rerata 5 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik setelah direvisi, pada aspek isi materi yaitu 25 dengan rerata 5 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik setelah direvisi. dan pada aspek warna memperoleh skor 8 dengan rerata 4 di mana nilai tersebut terletak pada interval $3,40 > X \leq 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori baik setelah direvisi. Dari hasil ketiga aspek tersebut di peroleh rata-rata jumlah skor (x) 53 dengan rerata 4,81 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga dapat diketahui kategori secara keseluruhan untuk validasi ahli media tahap II termasuk pada kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli media setelah revisi dapat dilihat pada Gambar 2.

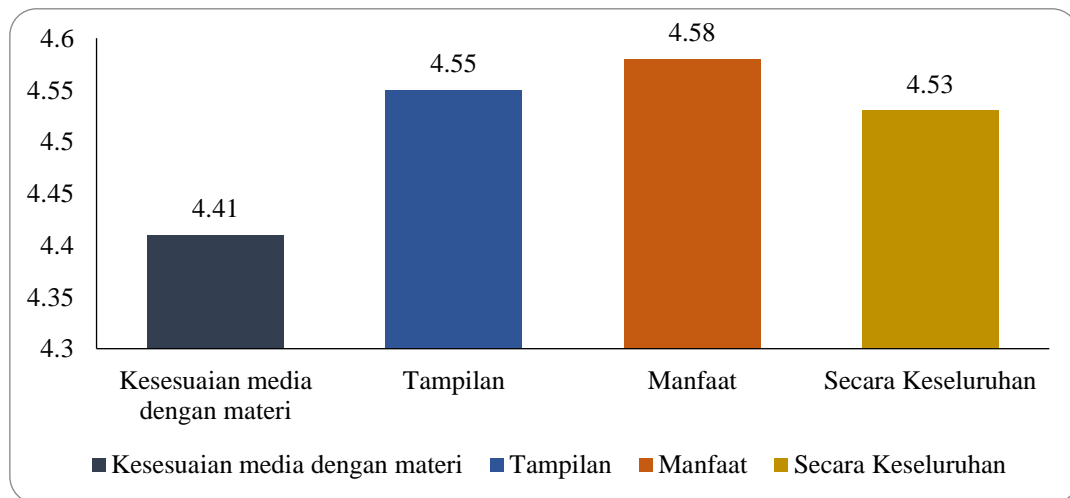


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil ini bertujuan untuk mengujicobakan produk media card match circle dan melihat bagaimana respon atau tanggapan siswa sebagai pengguna terhadap media card match circle yang dikembangkan. Kegiatan uji coba kelompok kecil melibatkan

6 orang siswa yang ada di kelas IV SDN 36 Ampenan. Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti memberikan angket untuk diisi oleh siswa dengan 3 aspek penilaian yaitu, kesesuaian media dengan materi, aspek tampilan, dan aspek manfaat.



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Respon Siswa

Hasil respon siswa pada aspek kesesuaian media dengan materi memperoleh rata-rata jumlah skor 53 dengan rerata 4,41 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, pada aspek tampilan memperoleh rata-rata jumlah skor (x) 82 dengan rerata 4,55 dimana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, dan pada aspek manfaat memperoleh rata-rata jumlah skor (x) yaitu 110 dengan rerata 4,58 di mana nilai tersebut termasuk dalam interval $X > 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata jumlah skor (x) 245 dengan rerata 4,53 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ sehingga interpretasi dari penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba produk pada kelompok kecil tersebut diperoleh hasil bahwa respon siswa terhadap media card match circle memenuhi kategori sangat baik, sehingga layak digunakan oleh siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto bahawa, sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kategori, dalam artian memiliki kesesuaian antara hasil instrument dengan kategori yang telah ditentukan sebelumnya (Faturrahman, Ermiana, Khair 2021). Hasil validasi respon siswa dapat dilihat pada Gambar 3.

Berikut merupakan spesifikasi dari media pembelajaran ips *card match circle*:



(a)



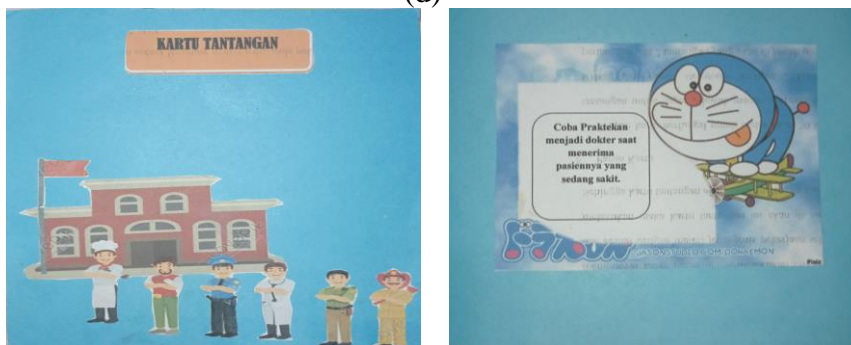
(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Gambar 4. (a) karpet *circle*, (b) spin, (c) kartu pertanyaan, (d) kartu jawaban, (e) kartu tantangan, (f) papan kartu

2. Pembahasan

Adapun indikator yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu: (1) hambatan pembelajaran jarak jauh yang dialami oleh guru selama pandemic covid-19. Berdasarkan hasil wawancara dan obeservasi yang dilakukan pada guru kelas I sampai dengan guru kelas VI di SD Negeri 36 Ampenan masih terdapat hambatan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama pandemic covid-19. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran card match circle untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE menurut Benny (2010:125) dengan langkah-langkah meliputi: Analysis (analisis), memaparkan hasil analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Design (desain), menjelaskan tentang konsep rancangan produk, alat dan bahan yang dibutuhkan. Development (pengembangan), menjelaskan tentang cara mengembangkan produk. Implementation (implementasi), menjelaskan subtensi revisi secara naratif deskriptif yang diberikan oleh para validator, menjelaskan paparan hasil penilaian validator dan hasil respon siswa. Evaluation (valuasi), memberikan evaluasi antar tahap maupun evaluasi keseluruhan untuk kelayakan produk yang dihasilkan.

Pengembangan media card match circle didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang dianalisis oleh peneliti. Dalam analisis kebutuhan tersebut peneliti menemukan perlu adanya media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 36 Ampenan yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan mengenai materi pembelajaran IPS. Hal ini mengacu pada kondisi sekolah yang umumnya masih menggunakan media seadanya, seperti buku paket, benda-benda yang ada di ruang kelas dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah. Penelitian ini berawal dari hasil dari analisis kebutuhan siswa terhadap media yang sifatnya dapat menarik perhatian siswa dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan sekolah SDN 36 Ampenan bahwa guru sudah menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti peta dan globe dalam pembelajaran IPS, namun guru belum memiliki media yang variatif dan interaktif dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Materi yang diajarkan guru bersumber pada buku siswa saja karena belum tersedianya buku-buku materi di perpustakaan.

Pada tahap design atau tahap perancangan media pembelajaran Card Match Circle ini , langkah merancang dilihat dari segi desain kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa kelas IV, serta segi bentuk dan ukuran media yang akan dikembangkan. Materi yang dimuat dalam media Card Match Circle ini adalah materi tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan, di mana materi yang dipaparkan dalam media memuat gambaran tentang jenis-jenis pekerjaan. Materi dan gambar diambil dari mesin pencari google, jurnal, sosial media dan buku sebagai referensi.

Tahap ketiga yaitu tahap development atau pengembangan meliputi kegiatan pembuatan produk awal card match circle, validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi serta kegiatan revisi produk. Kegiatan validasi bertujuan untuk mengetahui apakah media card match circle yang dikembangkan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian serta saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi. Apabila hasil validasi media card match circle diketahui layak, maka media card match circle siap untuk diuji cobakan pada siswa.

Produk media card match circle yang sudah divalidasi dan direvisi serta sudah dinyatakan layak oleh ahli untuk digunakan selanjutnya di Implementation atau diimplementasikan dalam proses pembelajara di sekolah. Pada implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil yang bertujuan untuk melihat respon 6 orang siswa SDN 36 Ampenan terhadap media card match circle yang digunakan di sekolah yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Setelah tahap implementation atau implementasi selesai dilaksanakan maka tahap terakhir yaitu evaluation atau evaluasi karena penelitian ini hanya sampai tahap uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas), maka tahap evaluasi yang dimaksud disini yaitu evaluasi dari

kegiatan pada tahap-tahap sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *card match circle* berbasis dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *card match circle* Untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Ampenan termasuk ke dalam kategori layak untuk digunakan dengan rerata 4,64 di mana nilai tersebut terletak pada interval $X > 4,21$ dan termasuk kategori sangat baik.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar, "Media Pembelajaran". Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Arsyad, Azhar, "Media Pembelajaran" Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Benny, A. Pribadi, "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi" *Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016
- Dick, W. and carey, L, "The Systematic Design of Instructions". (*Third ed.*). *United States of America: Harper Collins Publisher*, 1990.
- Harjanto, "Perencanaan Pengajaran". Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Qomariyah, Evi Nurul, "Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 23, Nomor 2, 2016.
- Sudjana, Nana dan Riva, "Media Pengajaran". Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017.
- Sundayana, H. Rostina, "Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika". Bandung: Alfabeta, 2014.
- Widodo, *Susiolo T.*, Rengganji & Sukarjo, "Pegembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berorientasi Civic Knowledge, Civic Disposition, dan Civic Skill sebagai Inovasi dalam Mata Kuliah Pendidikan PKn SD". *PKn Progresif*. Vol. 13. No. 1, 2018.