

**PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE  
PEMBELAJARAN TEMATIK  
INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU  
MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA GARUM BLITAR**

Puji Asmaul Chusna dan Hanna Wahyuningtyas  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Muslihun Tlogo Kanigoro Blitar, Indonesia  
E-mail: hasmaul79@gmail.com, wachyuhanna@gmail.com

***Abstract:** Media is an important component in learning. The development of the Card Match Circle (CMC) media was developed based on the character of elementary school students who have high curiosity, love to play, the stage of thinking is still at a concrete stage, then a game is widely used as a variation of alternative learning to foster student motivation. By using the R&D method it is expected to be able to increase students' understanding, especially in daily life. Media variations that are tailored to the needs of students will be able to develop their skills in actively participating in using learning media to achieve maximum results. The results of the development of media experts, materials and student responses to the CMC media theme "Keanekaragaman budaya dinegeriku" is suitable for use with learning with an average yield of 4.9 in very good criteria.*

***Keywords:** Media Development, Card Match Circle, Implementation*

## **Pendahuluan**

Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan. Karena pendidikan merupakan salah satu factor tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Dengan tujuan mencerdaskan bangsa dalam ruang lingkup sekolah melalui proses pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran merupakan serangkaian serangkaian program yang dirancang oleh pendidik untuk membelajarkan seseorang atau kelompok melalui berbagai usaha, strategi, metode dan pendekatan yang direncanakan agar dapat mencapai suatu tujuan yang diinginkan.<sup>1</sup>

Usaha untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran harus mampu menyediakan fasilitas untuk peserta didik dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fasilitas yang dapat disediakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu melalui media. Seiring dengan perkembangan iptek, media merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami materi pembelajaran. Media merupakan salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang merupakan salah satu komponen penting yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Media harus dirancang sedemikian rupa sebagai perantara penyampaian materi untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik

---

<sup>1</sup>Abdul Majid, *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 4

seperti yang dikutip oleh Arsyad bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus diperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung.<sup>2</sup>

Namun pada faktanya, media yang digunakan kurang menarik, meskipun sudah menggunakan media seperti buku paket, video, gambar, globe, atlas dan poster, masih ada beberapa kendala atau keluhan dari guru kelas selama proses pembelajaran berlangsung, diantaranya cepat ngantuk, bosan, kurang konsentrasi, bahkan mereka cepat dalam memahami materi, namun mereka juga akan lebih cepat bosan jika pembelajaran tetap dilanjutkan atau menambah materi baru.

Media pembelajaran termasuk salah satu bentuk dari alat pemusat perhatian yang dapat digunakan dalam penyampaian materi ketika proses pembelajaran. Seperti yang ditegaskan oleh Dale yang telah dikutip oleh Arsyad menyatakan bahwa kurang lebih 75% hasil belajar peserta didik sekolah dasar diperoleh melalui indera pandang, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%".<sup>3</sup>

Dengan demikian media pembelajaran visual sangat berperan dalam proses belajar peserta didik, namun berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar suatu media visual yang sudah digunakan terus menerus membuat pembelajaran kurang bervariasi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media visual yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran tematik. Tematik merupakan disiplin ilmu yang menuntut pendidik agar dapat menyampaikan materi kepada peserta didik dengan keterbatasan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Dalam rangka mengembangkan aspek sosial peserta didik, maka media pembelajaran menjadi suatu hal mutlak digunakan dalam pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran terpadu seperti yang dijelaskan di atas, membuat peserta didik sekolah dasar yang berada pada daerah yang berbeda mengalami kesulitan untuk memahami materi abstrak yang belum mereka ketahui. Salah satu materi yang melibatkan keterpaduan tersebut adalah "Indahnya keragaman budaya negeriku". Untuk mengenal keberagaman budaya di Indonesia yang berada pada lingkungan geografis, ekonomi, sejarah, dan sosiologi yang berbeda maka peneliti merancang media *Card Match Circle* (selanjutnya disingkat CMC) untuk materi pembelajaran tematik tentang indahnya keberagaman di negeriku subtema indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV di MI Darul Huda Tanggung Bence Garum Blitar.

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 4

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm. 10

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenedamedia Group, 2014), hlm. 312

Media ini menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan buku panduan. Alasan peneliti memodifikasi penggunaan media ke dalam permainan salah satunya dengan mempertimbangkan taraf karakteristik perkembangan peserta didik tingkat sekolah dasar. Variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.<sup>5</sup>

Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang senang bermain, dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul menunjukkan hasil Sangat mempengaruhi semangat dan proses belajar mengajar di dalam kelas. Hasil rata-rata awal skor 4,27 hingga pada uji utama dengan hasil rata-rata skor hingga 4,68 dengan kriteria “sangat baik”.<sup>6</sup>

Oleh karena itu peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan rumusan masalah

- a. Bagaimanakah pengembangan media *Card Match Circle* pada pembelajaran tematik tentang indahnya keberagaman di negeriku subtema indahnya keragaman budaya negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum kabupaten Blitar?
- b. Bagaimanakah penerapan media *Card Match Circle* pada pembelajaran tematik tentang indahnya keberagaman di negeriku subtema indahnya keragaman budaya negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum kabupaten Blitar?

Tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Maka dari itu produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Card Match Circle*. Dengan demikian diharapkan guru akan lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik lebih merasa aman dan senang meski bermain namun tujuan pembelajaran tetap tercapai dengan baik.

## Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D). *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>7</sup>

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan media pembelajaran CMC ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg & Gall yang dikutip oleh Emzir bahwasannya langkah-langkah pengembangan terdiri atas 10 langkah yaitu:<sup>8</sup> 1). Penelitian dan pengembangan data, 2). Tahap Perencanaan, 3). Pengembangan bentuk awal, 4). Uji coba lapangan awal, 5). Revisi produk, 6). Uji coba lapangan utama, 7). Revisi produk operasional, 8). Uji coba lapangan operasional, 9). Revisi produk akhir, 10). Desiminasi dan implementasi.

---

<sup>5</sup> *Ibid...* hlm. 325

<sup>6</sup> Ananda Galuh Suasari, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul*, (Skripsi, UNY, 2017)

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 297

<sup>8</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 271

Dari langkah pengembangan tersebut, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah ke-9 saja. Kegiatan desiminasi tidak dilakukan karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti.

Uji coba dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Daru Huda Bence Garum Blitar, meskipun tidak dilaksanakan dengan kelas besar karena dalam kondisi khusus masa pandemic covid-19 pada tanggal 15,20,27 juni 2020.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik non tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media dan materi pembelajaran. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi serta serta pengisian lembar angket siswa terhadap media CMC Jenis skala yang akan digunakan oleh peneliti adalah Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.<sup>9</sup>

### Hasil dan Pembahasan

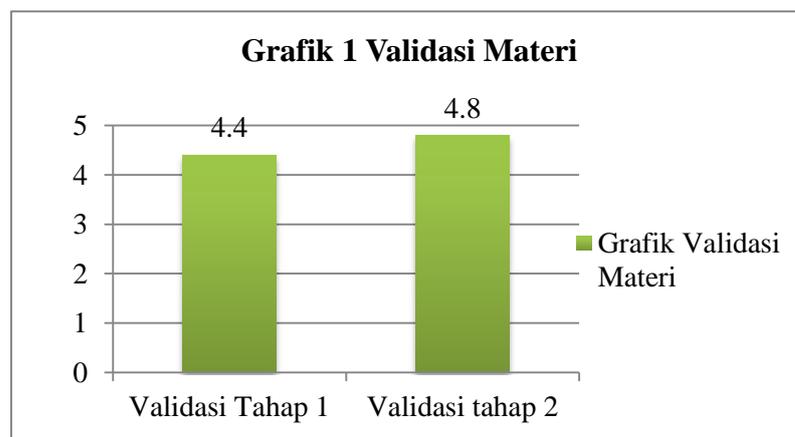
Hasil penelitian pada pengembangan media CMC ini akan diuraikan dari proses pengembangan media dan penerapan media CMC pada pembelajaran tematik tentang indahnya keberagaman di negeriku subtema indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV MI Darul Huda Bence.

### Hasil

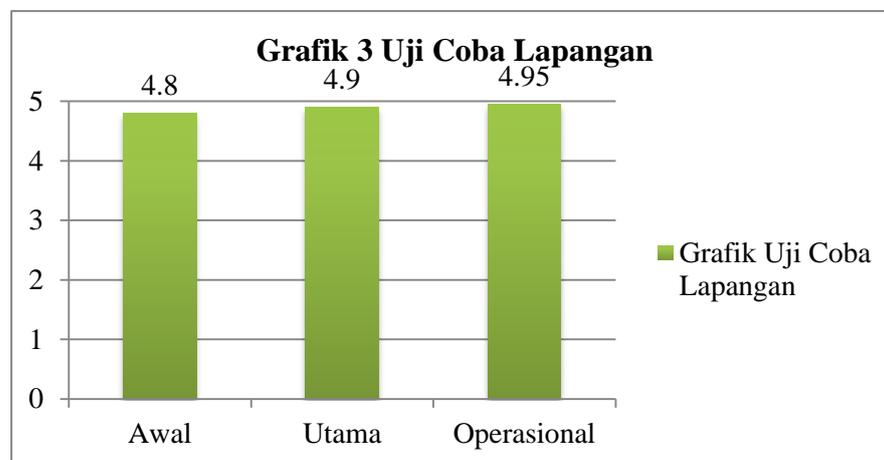
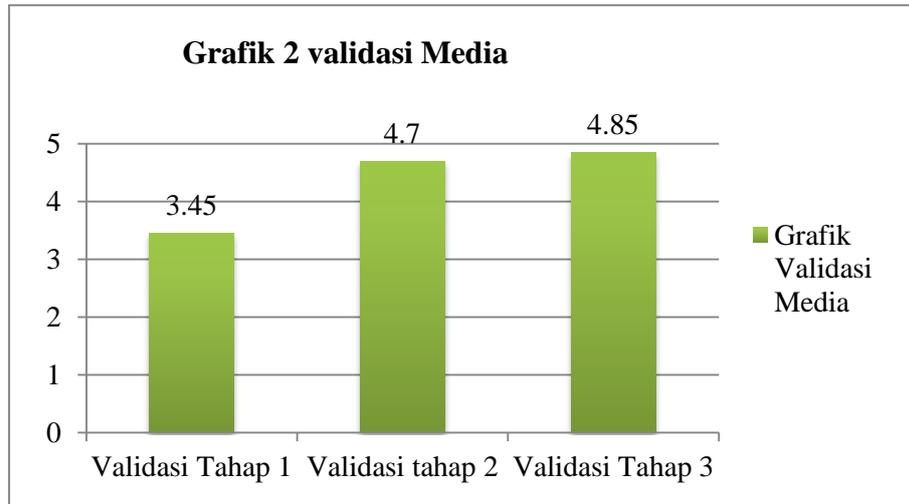
Berdasarkan hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Bence Garum Blitar, Media CMC tema indahnya keberagaman di negeriku valid dan praktis digunakan. Penilaian kevalidan dan kelayakan dapat dilihat dengan rumusan sebagai berikut :

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

Penilaian kevalidan dan kepraktisan media CMC oleh ahli media, ahli materi, dan respon siswa diperoleh hasil sebagai berikut :



<sup>9</sup> S. Eko Putro Wiyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 238



**Pembahasan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan kisi-kisi instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif.

Sebagaimana yang tercantum dalam metode, pengembangan media CMC berdasarkan model Borg dan Gall. Tahap pertama penelitian dan pengumpulan data dilakukan di kelas IV MI Darul Huda Bence. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah. Tahap kedua adalah perencanaan, perencanaan meliputi rencana pembuatan media CMC dengan persiapan alat dan bahan, materi serta RPP.

Tahap ketiga dalam pengembangan ini adalah pengembangan bentuk awal produk, dalam mengembangkan media menggunakan prinsip-prinsip visual yaitu, kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis dan warna. Tahapan ini juga meliputi validasi materi yang dilakukan oleh dosen sesuai dengan konversi data kuantitatif ke data kualitatif mencapai 4,8 dengan Predikat “Sangat Baik” dan validasi media yang dilakukan oleh ahli pembuat media pembelajaran *Dola*

*Education Toys* sesuai dengan konversi data kuantitatif ke data kualitatif mencapai 4,85 dengan predikat “Sangat Baik”.

Selanjutnya pada tahap uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Penerapan media CMC pada pengembangan ini adalah terlaksannya uji coba lapangan yang dilaksanakan di MI Darul Huda Bence pada peserta didik kelas IV Sunan Kali Jaga dan kelas IV Sunan Kudus. Penerapan berjalan dengan lancar dengan beberapa revisi yang bisa diselesaikan oleh peneliti. Peserta didik merasa senang dan tidak lagi merasa bosan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik yang lama. Terbukti dari hasil penilaian peserta didik pada uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 3 peserta didik dari kelas IV Sunan Kali Jaga mendapatkan hasil rata-rata 4,8 dengan kriteria sangat baik, selanjutnya hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba lapangan utama yang dilakukan oleh 10 peserta didik dengan hasil penilaian rata-rata 4,9 dengan kriteria sangat baik, uji coba lapangan utama dilakukan oleh 18 peserta didik kelas IV Sunan Kudus dengan hasil penilaian respon peserta didik mendapatkan rata-rata 4,95 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan grafik uji coba lapangan tersebut dapat diketahui bahwa, media CMC ini terbukti layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran karena karakter anak usia sekolah dasar yang masih suka bermain.

### **Kesimpulan**

Penerapan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik *Card Match Circle* sudah dikatakan layak dan menarik. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan materi dengan hasil akhir 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media menunjukkan media sangat sesuai dengan memperoleh hasil 4,85 pada tahap ketiga dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan Uji coba mengalami peningkatan signifikan 4,95 pada uji coba lapangan operasional dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan hasil rata-rata akhir penilaian pada media *Card Match Circle* menunjukkan bahwa media ini layak digunakan untuk pembelajaran dengan hasil rata-rata 4,9 termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka disarankan kepada guru-guru di tingkat sekolah dasar khususnya di kabupaten Blitar bisa menggunakan hasil penelitian ini di sekolahnya masing-masing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi para peneliti, sebaiknya mengembangkan tema-tema yang berbeda di berbagai daerah masing-masing pada tingkat kelas yang berbeda pula, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan mudah dipahami.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, Abdul. 2013. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Suasari, Ananda Galuh. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul*. Skripsi. UNY.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Susanto, Ahmad . 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenedamedia Group.
- Wiyoko, S. Eko Putro.2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.