

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTIK (KARTU TEMATIK)
TEMA 8 KESELAMATAN DI RUMAH DAN DI PERJALANAN BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS II****Amaliyah Ulfah**PGSD, FKIP Universitas Ahmad Dahlan
amaliyah.ulfah@pgsd.uad.ac.id

Abstract: *The lack of media in thematic learning underlies this study. This study aims at developing KARTIK (Thematic Card), and specifically describes, (1) steps of KARTIK media development, (2) feasibility of KARTIK according to experts, (3) students' responses to the KARTIK media. Drawing upon the notions developed by this Research and Development consisted of seven stages, namely collecting information, planning, developing preliminary product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, and revision. The subjects in this study were 10 graders of Grojogan Public Elementary School in limited trial and 30 students in the main trial. Questionnaires were used for data collection, and the data was analyzed using quantitative descriptive. The KARTIK media was developed through seven steps, namely determining the theme, designing card, designing content, designing user manual, designing card box, expert validation, and product trial. The results showed that the KARTIK media was appropriate for use for grade II primary school students. Media experts score 86 (very good), material experts score 42 (good), and learning experts score 40 (good). The Students responses were 96.92% (very good) and 98.2% in the main group trials. The KARTIK media was declared appropriate for use.*

Keywords: *learning media, thematic learning, KARTIK media*

PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar saat ini yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri memiliki tujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki pengetahuan yang luas, beragama, kreatif, inovatif, dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar dapat bersaing dengan berbagai negara lainnya (Muhroji & Yusrina, 2018). Kurikulum 2013 menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif, sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih menemukan sendiri (Zuhera, Habibah, & Mislinawati, 2017). Melalui pengalaman langsung siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep yang telah ia temukan dan kemudian dihubungkan dengan konsep lain yang telah ia pahami.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. (AM, Saputra, & Amelia, 2018) menyatakan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan system yang memungkinkan siswa (baik secara individual maupun secara berkelompok) aktif mencari, menggali, dan

menemukan konsep keilmuan secara mandiri, bermakna dan otentik melalui tema tertentu. Salah satu karakteristik pembelajaran tematik yang penting yaitu pembelajarannya berpusat pada siswa (Mukhlis, 2012). Seorang guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sesuai pendapat Sanjaya (2016) dalam proses pembelajaran guru bukan hanya satu-satunya model dan sumber ilmu satu-satunya di kelas, akan tetapi ia sebagai penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain berhasil atau tidaknya proses pembelajaran juga ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru dalam mengajar. Maka sebagai guru sangat perlu mengemas pembelajaran tematik sekreatif mungkin dan menyenangkan.

Kenyataannya sebagian besar guru dalam melaksanakan pembelajaran terpadu atau tematik masih dengan cara yang monoton tanpa strategi atau media yang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Oktober 2018 dengan guru kelas II sekolah dasar diperoleh informasi ketika melaksanakan pembelajaran tematik guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas-tugas pada siswa. Selain itu juga diperoleh informasi penggunaan media dalam pembelajaran tematik selama ini masih sangat minim dan tidak bervariasi. Alasan guru jarang menggunakan media yaitu karena keterbatasan waktu dan biaya untuk merancang media dan masih banyaknya tugas-tugas sekolah yang harus diselesaikan.

Media memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Media dapat menjadi alat bagi guru untuk memperjelas materi agar lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu mengajar juga bisa sebagai sumber belajar yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan (Umar, 2014). Penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting, karena usia sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Edgar Dale (Sanjaya, 2016) menyebut kerucut pengalaman atau lebih dikenal *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari sesuatu dengan pengalaman langsung dan melihat prosesnya sendiri, maka semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan kenyataan di lapangan penggunaan metode yang bervariasi dan media pembelajaran di kelas menjadi kebutuhan yang harus diperhatikan dan ditindak lanjuti. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan tidak terlalu membutuhkan biaya besar, salah satunya KARTIK (kartu tematik). Kartu tematik merupakan salah satu jenis media visual berupa gambar yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu untuk dimainkan siswa secara kelompok. Media gambar dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu seperti, binatang, manusia, tempat, atau peristiwa, sehingga penjelasan guru lebih konkrit daripada hanya diuraikan dengan kata – kata (Chrisnawati, Usodo, & Pramesthi, 2016).

Prinsip penggunaan kartik dalam pembelajaran yaitu belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain diyakini dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan tidak bosan. Sesuai pendapat Supardi dalam (Siskawati, 2016) menyatakan bermain di dalam kelas dapat menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan,

dan perasaan mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media permainan menjadikan lingkungan belajar yang menyenangkan dimana siswa mengikuti peraturan untuk dapat mencapai tujuan tertentu (Muhibbi, Faizah, & F, n.d.).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mardati & Wangid, 2015) tentang Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make A Match untuk Kelas I SD juga menunjukkan penggunaan media permainan kartu dapat memotivasi siswa dan menambah pemahaman siswa. Penggunaan media kartu juga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan bagi siswa sekolah dasar dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Selain itu siswa dapat secara langsung terlibat aktif sehingga pembelajaran tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial dengan orang lain. Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, perlu dikembangkan media pembelajaran edukatif yaitu KARTIK (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di RuMah dan di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan dilakukan secara bertahap mengacu pada Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015) yaitu: (1) *Research and Information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Form a Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7) *Operational Product Revision*.

Uji coba penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara bertahap. Tahap pertama yaitu uji ahli, media atau produk yang telah dibuat dan dikembangkan diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap kedua yaitu uji kelompok kecil. Proses uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon siswa menggunakan media KARTIK dalam pembelajaran. Uji kelompok kecil dilakukan pada subjek sebanyak 10 siswa. Tahap selanjutnya uji kelompok besar. Pada tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada 30 siswa Tujuan diadakannya uji coba kelompok besar ini untuk mengetahui keefektifan media yang telah dibuat pada proses pembelajaran.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan dan saran dari ahli. Data kuantitatif diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh dari tiga validasi ahli dan peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket dan lembar penilaian siswa. Angket diberikan kepada ahli, sedangkan penilaian oleh peserta didik menggunakan skala Guttman “ya” dan “tidak”.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data hasil validasi yaitu mencari skor keseluruhan, rata-rata, dan simpangan baku dari instrumen yang telah diisi. Langkah selanjutnya melakukan penilaian berdasarkan skor dalam tabel kategorisasi kelayakan seperti Tabel 1 (Sukardjo, 2005).

Tabel 1. Konversi Skor Menjadi Skala Lima

No	Skor Siswa	Nilai	Kriteria
1	$X > Mi + 1,8 SB_i$	A	Sangat baik
2	$Mi + 0,6 SB_i < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	B	Baik
3	$Mi - 0,6 SB_i < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	C	Cukup baik
4	$Mi - 1,8 SB_i < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	D	Kurang baik
5	$X \leq Mi - 1,8 SB_i$	E	Sangat kurang baik

Keterangan:

X = Skor aktual

Mi = Mean ideal ($1/2 (X_{\text{mak}} + X_{\text{min}})$)

Sbi = Simpangan baku ideal = $1/6 (X_{\text{mak}} - X_{\text{min}})$

Kemudian untuk menghitung hasil penilaian skor dari peserta didik menggunakan skala Guttman ya (1) dan tidak (0) menggunakan rumus adalah sebagai berikut (Putra & Ishartiwi, 2015).

Presentase jawaban : $\frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan :

f = frekuensi subjek uji coba yang dimiliki alternatif jawaban

N = jumlah seluruh subjek uji coba

Setelah diperoleh persentase dari rumus di atas, kemudian peneliti menafsirkan ke dalam kriteria skala lima menurut Suharsimi (2015) sebagai berikut:

80 – 100 = sangat baik

66 – 79 = baik

56 – 65 = cukup

40 – 55 = kurang

30 – 39 = sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media kartu tematik tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan. Penelitian pengembangan berdasarkan model Borg and Gall dilakukan melalui beberapa langkah:

1. *Research and Information Collecting*

Tahap awal dalam penelitian ini adalah pengumpulan informasi dan penelitian awal, yang meliputi tinjauan literatur dan analisis kebutuhan. Media pembelajaran KARTIK dikembangkan berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD N Grojogan Bantul Yogyakarta kelas 2. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi guru memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Pembelajaran tematik dianggap sebagai pembelajaran yang menyenangkan apabila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berbagai aktivitas. Misalnya dengan kegiatan mencoba, pengamatan, diskusi atau kegiatan sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas II, diperoleh informasi peserta didiknya lebih senang apabila pembelajaran dilakukan sambil bermain. Salah satu permainan yang sering dilakukan siswa yaitu kartu. Selain itu materi tema 8 memiliki keterbatasan ketika dilakukan dengan praktik, karena pada tema ini melibatkan suatu kegiatan yang bersangkutan dengan keselamatan saat diperjalanan atau jalan raya. Sehingga memerlukan strategi lain untuk mengatasinya yaitu dengan media pembelajaran.

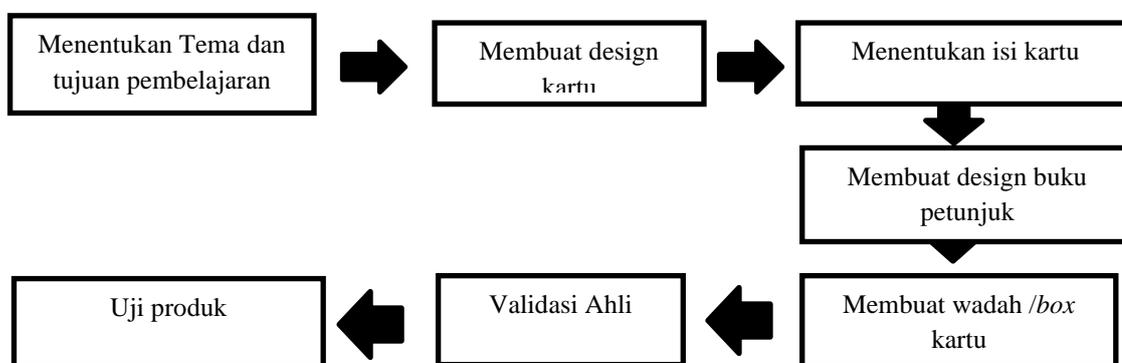
Upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan cara yang praktis dan menarik. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran berupa kartu yang di design dengan full colour dan menggunakan ilustrasi gambar yang diambil secara langsung. Kelas II SD N Grojogan menggunakan kurikulum 2013, sehingga materi media pembelajaran KARTIK disesuaikan buku kurikulum 2013 khususnya tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan subtema 3 Aturan Keselamatan di Perjalanan di sekolah.

2. *Planning*

Kegiatan perencanaan yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari dan perumusan tujuan pembelajaran. Media KARTIK bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan.

3. *Develop Preliminary Form a Product*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang dan membuat desain produk awal. Berikut ini tahapan dalam pengembangan media KARTIK.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media KARTIK

Berdasarkan gambar 1, pengembangan media pembelajaran KARTIK dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Menentukan Tema

Tema yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum 2013 yaitu tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan subtema 3 Aturan ketika di perjalanan. Mata pelajaran yang dipadukan yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdB, dan PJOK.

b. Membuat Desain Kartu

Pembuatan design backroud pada kartu dibuat dengan *software Corel X7*. Design background depan pada kartu dibuat dengan mengkomposisikan garis, titik yang dikombinasikan dengan gambar sesuai dengan karakter peserta didik. Selain itu background dibuat *full colour* supaya peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan media yang telah dikembangkan. Media yang dikembangkan berukuran 10,5 cm x 14,8 cm ukuran ini dipilih supaya isi teks terlihat keterbacaannya. Sedangkan background belakang kartu didesign dengan gambar yang disesuaikan dengan tema. Design bagian belakang kartu terdapat tulisan berupa identitas tema dan sub tema, ilustrasi gambar, logo Tut Wuri Handayani, logo universitas, dan logo Kurikulum 2013.



Gambar 2. Tampilan belakang design KARTIK

c. Menentukan Isi Kartu

Isi media KARTIK disesuaikan dengan materi dalam buku kurikulum 2013 tema 8 Keselamatan di Rumah dan di perjalanan. Isi pada media KARTIK dibuat menarik dengan bubuhan *shape* pada backroud tulisan . Berikut contoh salah satu KARTIK.



Gambar 3. Detail isi dari KARTIK

d. Membuat design buku petunjuk bagi guru dan peserta didik

Pembuatan design buku petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik masih

sama yaitu menggunakan aplikasi *software Coreldraw X7*. Buku petunjuk inimeuat langkah-langkah penggunaan media pembelajaran KARTIK. Buku petunjuk penggunaan ini dibuat satu buku yang di dalamnya berisi petunjuk penggunaan bagi guru dan bagi peserta didik.

e. Membuat desain wadah / *box* kartu

Wadah kartu dicetak dengan kertas ivory 310 gram dengan laminasi doff supaya ketika wadah dilipat kertas dan gambar tidak pecah. Wadah kartu di desain dengan *software CorelDraw X*. Wadah kartu disesuaikan dengan bentuk media KARTIK yaitu kubus dengan ukuran 15 cm x 11 cm x 3 cm. Setelah dicetak wadah kartu dilipat dan lem menggunakan lem fox agar merekat dengan sempurna sampai membentuk kubus. Desain wadah kartu terdapat identitas berupa nama media KARTIK “Kartu Tematik” Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan, Subtema 3 Aturan Keselamatan di Perjalanan, logo universitas, logo Kurikulum 2013, identitas kelas dan nama penyusun, pada bagian tengah diberikan ilustrasi gambar rumah dan orang ketika dijalan, bersepeda, dan menyebrang dengan maksud memberikan tanda atau isyarat sesuai dengan tema.

f. Validasi Ahli

Setelah media KARTIK dicetak, kemudian media kartu divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

1) Penilaian Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media menunjukkan jumlah skor 86 sehingga mendapatkan kategori Sangat Baik. Media KARTIK dikatakan sangat baik karena menurut ahli media dilihat dari aspek jenis bahan yang digunakan aman untuk peserta didik kelas II SD. Selain itu, media KARTIK dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik yang masih suka bermain. Sesuai dengan pernyataan Nursidik (Indriani, 2014), beberapa karakteristik siswa SD antara lain senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Dilihat dari kualitas tampilan komposisi warna yang digunakan pada background kartu dan isi kartu yang berupa kombinasi gambar dan tulisan tergolong baik, karena dibuat *full colour* sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Seperti yang diungkapkan Leshin, Pollock & Reigeluth dalam (Arsyad, 2016) bahwa beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting.

Tidak hanya warna saja yang digunakan untuk menarik perhatian siswa, penggunaan bentuk *shape* yang bervariasi juga menambah ketertarikan peserta didik terhadap media kartu. Selain untuk menarik perhatian peserta didik terhadap media KARTIK penggunaan *shape* yang bervariasi digunakan untuk pemisah antara pertanyaan satu dengan pertanyaan dua. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) yang mengemukakan bahwa hal yang perlu diperhatikan dalam media berupa cetakan salah satunya yaitu format, isi yang berbeda dari sebuah media supaya

dipisahkan dan dilabel secara visual. Hal ini bertujuan agar peserta didik yang membaca tidak bingung dan mudah memperoleh pemahaman.

Selain itu jika dilihat dari aspek kualitas intruksional media KARTIK dapat memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik, hal ini dapat ditunjukkan dengan sajian dari media KARTIK memuat materi soal yang mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu jika dilihat dari segi ukuran, media KARTIK merupakan media yang mudah dipegang dan mudah untuk dibawa atau dipindah tempatkan. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2017) bahwa kriteria pemilihan media yang harus diperhatikan oleh guru salah satunya praktis, luwes, dan bertahan yaitu bahwa media yang digunakan bahanya mudah didapatkan, mudah dibuat sendiri dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitar tempat belajar.

Angket penilaian yang diberikan kepada ahli media tidak hanya memberikan penilaian berupa skor, melainkan juga tanggapan berupa masukan dan saran yang bersifat membangun. Masukan yang diberikan oleh ahli media adalah penutup pad *box* / wadah dari media KARTIK lebih diperbesar agar *box* bisa tertutup dengan sempurna, meghilangkan kotak-kotak transparan pada sampul petunjuk penggunaan media, dan memberikan isian pada sampul belakang petunjuk penggunaann media supaya tidak terlihat kosong.

2) Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan jumlah skor 42, sehingga mendapatkan penilaian dengan kategori Baik. Media KARTIK dikatakan baik oleh ahli materi karena dilihat dari aspek kelayakan isi materi dengan indikator sudah sesuai dan materi yang disajikan pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008) media pembelajaran yang telah dipilih dan ditetapkan harus mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.

Sedangkan jika dilihat dari aspek kesesuaian sajian materi, materi yang disajikan pada media KARTIK mendorong rasa ingin tahu siswa karena media yang disajikan bersifat visual sehingga siswa lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi, seperti yang dikemukakan oleh Livie dan Lentz (Sananky, 2013) bahwa salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah fungsi kognitif di mana peserta didik merasa lambang visual mempermudah dalam memahami materi. Selain itu materi yang disajikan pada media KARTIK dapat merubah pemahaman siswa dari abstrak ke konkrit dan materi yang disajikan pada media menambah wawasan peserta didik, mendorong rasa ingin tahu peserta didik serta dapat merangsang dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakakn oleh (Sanaky, 2013) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan membuat konsep abstrak menuju konsep kongkrit dan menyajikan kembali informasi secara konsisten dan memberi suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, santai.

Menurut ahli materi media KARTIK yang telah dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran karena media ini dapat digunakan untuk mengenalkan dan mengajarkan peserta didik pentingnya menjaga keselamatan di rumah dan di perjalanan. Selain memberikan penilaian berupa skor ahli materi juga memberikan masukan dan komentar yang bersifat membangun dengan tujuan menghasilkan media yang layak dan layak baik dari segi isi (materi) pada produk yang dikembangkan. Masukan dan komentar tersebut merupakan data yang dianalisis menjadi data kualitatif. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli materi adalah korelasi antara pertanyaan dan jawaban perlu diperhatikan supaya peserta didik tidak bingung dengan media KARTIK dan isi dari media berkesinambungan.

3) Penilaian Ahli Pembelajaran

Hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 40, mendapatkan penilaian dengan kategori Baik. Media KARTIK dikatakan baik karena menurut ahli pembelajaran dilihat dari aspek kelayakan isi media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai/ tujuan pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat Indriana (2013) yang menyatakan bahwa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran yang dimaksudkan yaitu media pengajaran tersebut menyesuaikan dengan tujuan intruksional, apakah tujuan tersebut bersifat umum atau khusus. Dilihat dari aspek kepraktisan media KARTIK merupakan media yang mudah dibawa dan dipindah tempatkan sehingga pembelajaran menggunakan media KARTIK mudah dilakukan dimana saja. Manfaat dan tujuan dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Sundayana, 2016).

Selain itu dilihat dari aspek kelayakan untuk siswa, media KARTIK dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran dan proses pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik memahami secara langsung materi yang sedang ia pelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sundayana, 2016) yang mengemukakan bahwa manfaat dan tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu proses pembelajaran lebih jelas dan menarik dan meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, dengan media pembelajaran siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan karena dengan media siswa dapat terlibat langsung dan mengetahui secara materi yang sedang diajarkan. Menurut ahli pembelajaran media KARTIK dapat menjadikan belajar sambil bermain. Seperti yang kita tahu bahwa permainan kartu sangat familiar dikalangan peserta didik dan kebanyakan dari mereka menyukainya, maka dari itu media KARTIK didesain sedemikian rupa agar media kartu yang dikembangkan mempunyai nilai edukatif untuk peserta didik. Sesuai dengan pendapat (Muna, 2014) yang menyebutkan bahwa suatu permainan dikatakan permainan edukatif apabila permainan tersebut memiliki unsur mendidik yang akan didapatkan pada permainan itu sendiri.

Sedangkan untuk masukan yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu untuk tingkatan ranah pada setiap indikator perlu diurutkan dari yang terendah ke ranah paling tinggi, dan perlu menambahkan indikator untuk menyempurnakan ketercapaian kompetensi dasar, pada bagian penilaian perlu ditambahkan penilaian karakter dari setiap kegiatan pembelajaran

4. Preliminary Field Testing

Media KARTIK di ujicobakan pada kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas II di SD N Grojogan. Uji coba produk diawali dengan penjelasan materi, kemudian peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan 1 paket media KARTIK. Setelah semua kelompok mendapatkan kartu, 1 kelompok maju memainkan KARTIK. Peserta didik dipersilahkan untuk mencari pasangan kartu yang telah ia pegang sesuai waktu yang diberikan, dan jika peserta didik sudah menemukan pasangan kartu peneliti mengkonfirmasi temuan peserta didik.

Hasil persentase penilaian peserta didik sebesar 96,92% sehingga mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil respon peserta didik, dilihat dari aspek kemudahan materi sebagian besar peserta didik merasa lebih mudah memahami materi dengan media KARTIK. Respon tersebut sesuai dengan manfaat dari media pembelajaran pendapat Arsyad (2016) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyajian pesan dan informasi, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan hasil belajar meningkat.

Peserta didik juga menyebutkan bahwa belajar dengan media KARTIK yang dikembangkan bagus, warnanya menarik, dan bahan yang digunakan sangat aman untuk mereka. Media KARTIK juga dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Hal ini sesuai dengan prinsip dalam pengembangan media mengikuti taksonomi Leshin, dkk (Arsyad, 2017) bahwa beberapa cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan atau teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian.

5. Main Product Revision

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi produk setelah ujicoba terbatas. Revisi produk ini dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh guru dan siswa. Masukan dari guru yaitu *box* penutup media agar lebih dirapatkan lagi supaya kartunya tidak jatuh dan bertebaran. Sedangkan respon peserta didik terhadap KARTIK mendapatkan respon yang sangat baik, hal ini dibuktikan semua peserta didik pada uji coba terbatas merasa senang saat belajar menggunakan media KARTIK.

6. Main Field Testing

Langkah selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok utama yang berjumlah 30 peserta didik. Langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan uji coba kelompok utama ini sama dengan uji coba kelompok terbatas, yang berbeda pada uji coba kelompok utama ini adalah subjek coba. Hasil penilaian peserta didik mendapatkan skor 98,2%, sehingga

mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik. Media KARTIK dapat dikategorikan sangat baik karena menurut respon peserta didik, respon yang diberikan sangat positif. Menurut peserta didik mereka merasa senang ketika belajar menggunakan media KARTIK karena mereka menilai bahwa dengan media KARTIK materi pada tema 8 mudah mereka pahami, bentuk media sangat menarik baik dari segi warna dan gambar. Selain itu dilihat dari kepraktisannya, media KARTIK dapat digunakan secara mandiri dan mudah dibawa kemana-mana sehingga mereka bisa belajar di ruang kelas maupun diluar kelas. Sesuai dengan pendapat Raiser dan Dick (Indriana, 2013) bahwa salah satu kriteria utama dalam menyeleksi media pembelajaran yaitu kepraktisan yang berkaitan dengan mudah atau tidaknya ketika digunakan oleh peserta didik.

Penelitian pada uji coba kelompok utama, peserta didik juga diberikan soal berupa tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dibantu dengan adanya media KARTIK dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 diperoleh nilai rata-rata 86,3 dengan nilai KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa media KARTIK dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

7. Operational Product Revision

Setelah selesai melakukan penelitian pada kelompok utama, peneliti melanjutkan pada tahapan revisi produk operasional. Guru dan peserta didik pada uji coba kelompok utama memberikan respon yang baik terhadap media, sehingga tidak ada revisi yang didapatkan dari guru dan peserta didik.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah perangkat kartu tematik yang berisikan soal dan jawaban yang dimainkan dengan model pembelajaran *make a match* bagi peserta didik kelas II sekolah dasar. Media pembelajaran KARTIK berukuran 14,8 cm x 10,5 cm. KARTIK berjumlah 60 lembar yang berupa pertanyaan dan jawaban dengan desain *full color*. Kertas yang digunakan adalah kertas ivory dengan ketebalan 260 dan laminasi *doff*, sedangkan box wadah kartik dicetak dengan kertas ivory 310 dengan laminasi *doff*, sedangkan untuk buku petunjuk penggunaan media dicetak dengan kertas ivory 260 dengan ukuran 10,5 cm x 14,8 cm. Media KARTIK yang dikembangkan ini memuat materi pembelajaran tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan, subtema 3 Aturan Keselamatan di Perjalanan dan dimainkan secara berkelompok untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan melibatkan peserta didik dengan menanamkan sikap karakter kerja sama dan tanggungjawab.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan telah dilakukan terdiri dari tujuh langkah, yaitu: 1) menentukan tema dan tujuan pembelajaran, 2) membuat desain kartu, 3) menentukan isi kartu, 4) membuat buku petunjuk penggunaan, 5) membuat desain

- wadah/ *box kartu*, 6) validasi ahli media, materi, dan ahli pembelajaran, dan 7) uji coba produk.
2. Hasil penelitian menunjukkan media KARTIK memiliki kelayakan yang Baik. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai 86 masuk kategori sangat baik. Menurut dari ahli materi memperoleh nilai 42 masuk kategori baik. Sedangkan menurut ahli pembelajaran memperoleh nilai 40 masuk kategori baik.
 3. Hasil penilaian oleh peserta didik pada uji coba terbatas mendapatkan persentase 96,92% (sangat baik). Sedangkan hasil penilaian pada uji coba kelompok utama memperoleh persentase 98,2% dan menunjukkan kategori sangat baik.

Saran yang diberikan bagi guru agar dapat mengembangkan media belajar lainnya yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- AM, I. A., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah Sd Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35–46. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.4936>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- _____. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chrisnawati, H. E., Usodo, B., & Pramesthi, G. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru Sd Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. VI, 91–105.
- Indriana, D. (2013). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriani, D. S. (2014). Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Ips. *Journal of Elementary Education*, 4(1), 27–31.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Muhibbi, S., Faizah, U., & F, A. N. M. (2017). *PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU PINTAR TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI TUMBUH-TUMBUHAN* Sholihul Muhibbi Ulfi Faizah An Nuril Maulida F Abstrak. (20), 1–5.

- Muhroji, M., & Yusrina, H. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn 1 Jimbung Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6457>
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(20), 63–76. <https://doi.org/10.1002/pro.215>
- Muna, W. (2014). *Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual*. 7(1), 84–100.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipanara.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2015). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Diktat mata kuliah evaluasi pembelajaran. Prodi TP PPs UNY. Tidak diterbitkan.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Umar. (2014). Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(Januari-Juli), 131–144.
- Zuhera, Y., Habibah, S., & Mislinawati. (2017). Kendala Guru dalam Memberikan Penilaian Terhadap Sikap Siswa dalam Proses Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di SD Negeri 14 Banda Aceh. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 73–87. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/187406-ID-kendala-guru-dalam-memberikan-penilaian.pdf>

