

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Mustikah¹, Maharani Oktavia², Puji Ayurachmawati³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Geografi Universitas PGRI Palembang

¹sitimustikah002@gmail.com, ²maharanigeo@gmail.com, ³pujiar29@gmail.com

ABSTRACT

Science is one of the lessons in the 2013 curriculum at the SD/MI level. In the science learning process in class V SD Negeri 139 Palembang, several problems were found. Based on the results of observations made in November 2022, it was found that teachers had not used innovative media in learning science. This study aims to develop learning media Card Match Circle in class V SD that is valid, practical. Researchers use the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). So that the results of the validity research were obtained with an average score of 89.7% media experts in the "very valid" category, an average score of 92% of linguists in the "very valid" category, and a material expert criterion score of 91.3% with criteria of "very valid" and one two one with an average score of 93.3% with the criteria of "very valid". The results of product practicality research conducted on the teacher questionnaire were 94% in the "very practical" category and in small groups with an average score of 95% in the "very practical" category. Furthermore, with the results of field trials conducted by 25 students in class V, they obtained an average score of 93.28% in the "very practical" category. It can be concluded that the Card Match Circle learning media on this ecosystem material in class V SD is stated to be valid and practical to use and develop during teaching and learning activities in class for fifth grade students at SD Negeri 139 Palembang.

Keywords: Media, Card Match Circle, Science Learning

ABSTRAK

IPA merupakan salah satu pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang terdapat di jenjang SD/MI. Pada proses pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 139 Palembang ditemukan beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan November 2022 didapatkan hasil bahwa guru belum menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Card Match Circle di kelas V SD yang valid, praktis. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 89,7%% dengan kategori "sangat valid", skor rata-rata ahli bahasa 92% dengan kategori "sangat valid", dan skor kriteria ahli materi 91,3% dengan kriteria "sangat valid" serta one two one dengan skor rata-rata 93,3% dengan kriteria "sangat valid". Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada angket guru 94% dengan kategori "sangat praktis" dan pada kelompok kecil (small group) dengan skor nilai rata-rata 95% dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya dengan hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh 25 peserta didik kelas V mendapatkan skor rata-rata 93,28% dengan kategori

“sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Card Match Circle pada materi ekosistem ini di kelas V SD dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dan dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas V SD Negeri 139 Palembang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Card Match Circle, Pembelajaran IPA

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah peran yang dilakukan oleh seorang guru dalam membimbing, membantu, dan memproses serta mengarahkan peserta didik untuk memiliki suatu pengalaman dalam belajar (Rusydi, 2019, p. 5). Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pembelajaran (*onderwijs*) itu tidak lain dan tidak bukan adalah satu bagian dari pendidikan lebih tepatnya pembelajaran adalah bagian dari suatu pendidikan. Selain itu, proses pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas seorang siswa secara utuh dan membuat siswa lebih aktif dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan (Fitriyani, 2022, p. 7). Pembelajaran yang ideal tidak hanya berfokus pada hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa namun lebih menekankan pada proses pembelajaran.

Saat ini pemanfaatan penggunaan media pembelajaran

masih kurang maksimal terutama pada pembelajaran IPA. Salah satu faktor (Oktavia, 2021) yang menjadi penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran yaitu rendahnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh pendapat Alwi (Widyastuti Ana, 2022, p. 71) yang mengatakan bahwa kendala atau permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran di antaranya adalah guru yang masih merasa repot (Ayurachmawati, P. 2022) karena banyaknya tuntutan pekerjaan. Maka dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa seorang guru masih mengalami kendala dalam mempersiapkan media pembelajaran, sehingga guru tersebut hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya saja yang sudah disediakan oleh sekolah tersebut walaupun jumlahnya terbatas. Sama halnya dengan yang didapat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2022 terdapat beberapa permasalahan yang terjadi yaitu, penerapan media pembelajaran

yang masih kurang digunakan secara efektif seperti penggunaan media gambar, media alat peraga torso dan media audiovisual berupa gambar atau video yang ditampilkan dengan bantuan proyektor, yang dimana media ini sudah tersedia di sekolah tersebut dan juga jarang digunakan.

Dari pernyataan di atas, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan banyaknya tuntutan materi sehingga sebagian besar guru masih menggunakan sistem ceramah dan menghafal pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, hal tersebut akan menyebabkan seorang guru tidak sempat untuk menyiapkan media pembelajaran pada materi IPA kelas V pada tema ekosistem. Penggunaan media pembelajaran pada materi ini sangat diperlukan mengingat sebagian besar karakteristik siswa SD Negeri 139 Palembang memiliki karakter yang aktif dan lebih senang belajar sambil bermain. Selain itu materi IPA pada tema 5 “ekosistem” subtema 1 “komponen ekosistem” sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga dalam proses penyampaian materi perlu menggunakan media sebagai alat bantu agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, penggunaan media Card Match Circle menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran terutama pada materi IPA kelas V SD, karena media ini merupakan gabungan dari dua media pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu (card) adalah sebuah objek kecil, tipis dan datar yang pada umumnya terbuat dari bahan kertas tebal ataupun plastik (KBBI, 2018, p. 644). Media pembelajaran Card Match Circle (CMC) merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena melibatkan siswa sehingga siswa dapat mengingat informasi belajar sambil bermain.

Media pembelajaran ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD Negeri 139 Palembang yang memiliki karakter yang senang bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Media Card Match Circle (CMC) merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif karena melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa

dapat mengingat informasi belajar sambil bermain.

Penelitian terdahulu sebagai sumber informasi peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurmarisa (2018) dan beberapa peneliti lainnya mengembangkan media pembelajaran Card Match Circle (CMC) pada mata pelajaran IPS, penelitian ini dilakukan pada tahun 2018. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Benu (2022) melakukan penelitian pengembangan media CMC dalam pembelajaran tematik dengan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif yang kemudian di konversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sida (2021) juga mengembangkan media card match circle untuk siswa kelas IV SD dengan tujuan mengembangkan produk – produk pembelajaran tematik dengan menggunakan model 9 tahap oleh Born and Gall. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Meida Nining (2021) yang mengembangkan media card math circle mengatakan bahwa media ini adalah media alternatif untuk menumbuhkan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model penelitian ADDIE. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran Card Match Circle pada pembelajaran IPA SD. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk dimana produk tersebut telah ada, dan produk tersebut dibuat untuk disempurnakan, sehingga dapat digunakan untuk menunjang jalannya proses kegiatan pembelajaran di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 139 Palembang yang beralamatkan di Jl. Radial, 24 Ilir, Kec. Bukit kecil, kota Palembang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 sampai 31 Mei 2023. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang mengembangkan media pembelajaran Card Match Circle untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 139 Palembang.

Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran Card Match Circle dengan materi pokok tema 5 “ekosistem” subtema 1 “komponen ekosistem” untuk kelas V SD. Pada penelitian ini menggunakan

model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan yang terakhir adalah evaluasi.

Menurut Sugiyono (2019) teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis yang dipilih peneliti untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket/wawancara dan dokumentasi.

Teknik validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, dan angket tanggapan respon guru dan siswa. Validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria kevalidan yang ditentukan. Dari segi materi, penelitian

validator menunjukkan bahwa Card Match Circle memiliki nilai validitas gabungan sebesar 91,3% dengan kriteria "sangat valid". Dalam aspek media, media pembelajaran ini juga memperoleh nilai validitas gabungan sebesar 89,7% dengan kriteria "sangat valid". Selanjutnya, dari aspek bahasa, Card Match Circle memperoleh nilai validitas gabungan sebesar 92% dengan kriteria "sangat valid". Selain itu, melalui uji coba one to one, media pembelajaran ini juga memperoleh nilai validitas sebesar 93,3%. Dengan demikian, Card Match Circle dianggap valid dari keempat aspek yang telah dievaluasi. Produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran Card Match Circle di kelas V SD Negeri 139 Palembang. Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan RPP dan setelah itu mengumpulkan angket respon dari siswa dan guru.

Pembahasan

Tiga guru dari kelas V memberikan respon terhadap media pembelajaran tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai kepraktisan

dari respon guru adalah 93,3%, 100%, dan 89,3%, dengan rata-rata 94%. Hal ini menunjukkan bahwa Card Match Circle praktis digunakan berdasarkan respon guru yang baik. Uji coba small group juga menghasilkan nilai kepraktisan sebesar 95% dengan kriteria "sangat praktis". Uji coba lapangan di kelas V menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 93,32% dengan kategori "sangat praktis" berdasarkan angket respon siswa.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian R&D dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 139 Palembang dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran Card Match Circle adalah media pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan konsep belajar sambil bermain. Penelitian menunjukkan bahwa belajar sambil bermain merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya. Card Match Circle dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Corel Draw X7, dan kemudian divalidasi oleh tiga ahli

dalam bidang bahasa, media, dan materi. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata dari validator dan uji coba One to One yang tinggi, menandakan kevalidan produk. Selanjutnya, dilakukan uji coba Small Group, pengisian angket respon guru, dan uji coba lapangan untuk menilai kepraktisan produk. Hasilnya menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi, menandakan kepraktisan produk dalam pembelajaran.

Media pembelajaran Card Match Circle memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dan membantu perkembangan psikologis mereka. Penggunaan media ini didukung oleh teori konstruktivisme, di mana siswa terlibat langsung dalam pembelajaran melalui permainan Card Match Circle. Media ini dikembangkan untuk pembelajaran IPA kelas V dengan tema ekosistem.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Card Match Circle adalah produk media pembelajaran yang valid dan praktis. Media ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan memiliki desain menarik sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Dengan adanya Card Match Circle,

kegiatan pembelajaran menjadi lebih layak dan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media Card Match Circle sebagai materi ekosistem untuk kelas V di SD Negeri 139 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dengan beberapa revisi berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 89,7% (sangat valid), ahli materi 91,3% (sangat valid), ahli bahasa 92% (sangat valid), dan uji coba One to one 93,3% (sangat valid). Dengan demikian, media Card Match Circle dianggap valid untuk digunakan. Selain itu, hasil uji coba small grup, respon guru, dan uji coba lapangan menunjukkan nilai yang tinggi, yaitu respon guru dengan rata-rata 97%, respon kelompok kecil (small group) dengan kriteria 97%, dan uji coba lapangan sebesar 93,28%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayurachmawati, P. Widyastuti Ana, dkk. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Arsyad, dan Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani, dan Safitrhry Esty. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang: Penerbit CV IRDH.
- Benu. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Informasi (JUKANTI)*.
- Cahyadi Rahmad. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Jurnal Edukasi*.
- Darmadi. (2019). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Jakarta: Guepedia.
- Esti, dan Untari. (2017). "Problematika dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar". *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*.
- Eviani, dkk. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains IPA kelas V SD". *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2.

- Fauzi, Rachman. (2022). *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Lakeisha.
- Fitriani, dkk. (2022). *Polemik Kebijakan Pendidikan di Tengah Pandemi Covid-19*. Jakarta: Penerbit Nem.
- Handan, dan Batubara Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hari, dan Cahyadi Rahmad. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE". *Jurnal Pendidikan Islam* , 35-42.
- Hartati, S. dan Nurdin Ismail (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Media Cendekia.
- Hidayat, dan Abdul Salam. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Husamah, dkk. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Irwan, dkk. (2018). "Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Talakar". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* , 534.
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Maemunawati Siti, dan Muhammad Alif. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran : Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: 3M Media Karya.
- Meida Nining, dkk. (2021). "Peran Media Pembelajaran Card Math Circle Terhadap Pembelajaran Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* , 72-76.
- Muakhiria Binti. (2014). "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD". *Jurnal Ilmiah Guru* .
- Nurfadilah Septi. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV. Jejak, anggota IKAPI.
- Nurmarisa, dan Ery Ayu. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Math Circle Untuk Kelas III SD". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* , 1-11.
- Oktavia, M. (2022) Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Osa, dan Siti Kosasi. (2019). "Mengulas Model - Model Pengembangan Pembelajaran". *Jurnal PPKn & Hukum* , 152-173.
- Rayanto Yudi, dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori*

- dan *Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusydi Ananda. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Santrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sida. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Card Math Circle* Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 5*, 681-689.
- Simarmata Janner, dkk. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Semarang: Yayasan Kita Menulis.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujana I Wayan. (2019). "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 31.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Tuti Iriani. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Jakarta: Prenada Media.
- Wilda Susanti. (2021). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri*. Bandung: Samudra Biru.
- Yunus dan Abidin. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.