

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN KELAS V DI SDN 5 BENDOREJO

Development Of Smart Card Media In Theme 8, Subtheme 3 Environmental Conservation Class V At SDN 5 Bendorejo

Nur Indah Rahayu^{1*}

Frita Devi Asriyanti²

^{*1,2} Universitas Bhinneka PGRI
Tulungagung, Tulungagung, Jawa
Timur, Indonesia

*email: ir2921800@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan kondusif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan, mengetahui kevalidan dan kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg & Gall*. Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan kelas V di SDN 5 Bendorejo Trenggalek. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi media 1 sebesar 94% yang termasuk kriteria "sangat layak", angket validasi media 2 diperoleh hasil sebesar 100% yang termasuk kriteria "sangat layak", hasil angket validasi materi sebesar 91% yang termasuk kriteria "sangat layak". Kelayakan media pembelajaran kartru pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan didapat dari nilai rata-rata respon siswa uji kelompok besar diperoleh hasil sebesar 94% yang termasuk kriteria "sangat layak" dan nilai rata-rata respon siswa uji kelompok kecil sebesar 97% yang termasuk kriteria "sangat layak".

Kata Kunci:

Media
Kartu Pintar
Tema 8 Subtema 3 Usaha
Pelestarian Lingkungan

Keywords:

Media
Smart Card
Theme 8 sub-theme 3
environmental preservation
efforts

Abstract

This research is motivated by students' difficulties in understanding learning material. This is due to the lack of use of learning media when delivering learning material. These conditions cause learning to be passive and conducive. The purpose of this study was to determine the process of developing smart card learning media on theme 8 sub-themes 3 of environmental preservation efforts, to determine product validity and feasibility. This research uses Research and Development (R&D) research and development with the Borg & Gall model. The product in this study is a smart card learning media on theme 8 sub-themes 3 environmental preservation for class V at SDN 5 Bendorejo Trenggalek. The results of the research based on the media validation questionnaire 1 were 94% which included the criteria of "very feasible", the media validation questionnaire 2 obtained results of 100% which included the criteria of "very feasible", the results of the material validation questionnaire were 91% which included the criteria of "very feasible". The feasibility of smart card learning media on theme 8, sub-theme 3 of environmental conservation efforts was obtained from the average value of the large group test student responses obtained results of 94% which included the criteria of "very feasible" and the average value of the small group test student responses of 97% which included the criteria of "very feasible".

PENDAHULUAN

Menurut (Ilahiyah, 2019) pendidikan sangat penting terhadap suatu negara. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia pada suatu negara. Pendidikan dapat ditempuh dan didapatkan dari beberapa proses. Proses ini dapat

ditempuh salah satunya dengan melalui pendidikan formal yakni dengan bersekolah. Sekolah merupakan salah satu wadah pembentuk karakter bangsa..

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 tahun 2006, pembelajaran pada kelas I s.d III dilaksanakan melalui

pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV s.d VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik akan diperlakukan mulai kelas I s.d VI. Hal tersebut cocok digunakan karena siswa Sekolah Dasar (SD) termasuk pada rentangan usia dini yang seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu: IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa.

Menurut pernyataan dari (Trianto, 2010) dengan diterapkannya pembelajaran tematik akan membangun kompetensi peserta didik, dalam pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan kegiatan (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar.

(Tirtamayasandi, 2018) Kartu pintar adalah salah satu permainan edukatif, ialah salah satu permainan yang penyusunannya atau pembuatnya di laksanakan dan di implementasikan dalam bidang pendidikan, artinya media pembelajaran ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan pendidikan siswa. Kartu pintar yang di terapkan dalam bentuk permainan edukasi diharapkan bisa memotivasi siswa untuk bersemangat lagi dalam belajar. Dengan hal ini anak bisa merasa lebih bahagia ketika sedang dalam proses pembelajaran, dan rasa bahagia inilah yang dapat mendorong saraf-saraf otak anak untuk saling terhubung dengan baik, sehingga terbentuk sebuah memori baru yang indah pada ingatan siswa.

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN 5 Bendorejo pada tanggal 18 Februari 2023 diperoleh informasi, bahwa di SDN 5 Bendorejo masih menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas 2, 3, 5, dan 6. Untuk kelas 1 dan 4 sudah menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun ajaran 2022/2023.

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan pendekatan saintifik, namun belum berjalan dengan baik. Hal ini terjadi karena sumber belajarnya mengandalkan buku paket yang terdiri dari buku guru dan buku siswa. Selain itu, siswa belum terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang terkait dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan materi yang disajikan atau dipelajari. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Pintar Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Kelas V Di SDN 5 Bendorejo yang valid dan layak untuk digunakan.

METODOLOGI

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg & Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah model penyusunan berbasis industri dimana penemuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan uji coba lapangan di evaluasi dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria kelayakan dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri 10 langkah yaitu: pencarian dan pengumpulan data (*Research and*

Information Collecting), perencanaan (*Planning*), mengembangkan bentuk produk awal (*Develop Preliminary Form of Product*), uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), revisi hasil uji coba lapangan awal (*main Product Revision*), uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*), revisi produk operasional (*Operational Product Revision*), uji coba lapangan operasional (*Operasional Field Testing*), penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), diseminasi dan implementasi (*Dessemination and Implementation*)

Adapun media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa kartu pintar. Produk yang dihasilkan akan melalui berbagai prosedur penelitian dan penyempurnaan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk pengembangan guna meningkatkan kualitas belajar pada siswa sekolah dasar kelas V berpusat pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Akan tetapi peneliti hanya menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* hanya sampai pada tahap ke sembilan saja.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Informasi

- a. Studi pustaka dimaksudkan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang berkaitan dengan materi maupun karakteristik media kartu pintar yang akan dikembangkan.
- b. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi mengenai kebutuhan pengembangan media kartu pintar. Studi lapangan juga dimaksudkan untuk mencari beberapa produk media serupa yang pernah dikembangkan.

2. Perencanaan

- a. Menentukan tujuan dan manfaat pembuatan media kartu pintar
- b. Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar
- c. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria kualitas sumber belajar

3. Pengembangan Bentuk Produk Awal

- a. Menyiapkan materi yaitu pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan
- b. Merancang sumber belajar dengan menggunakan media kartu pintar dengan menyiapkan gambar-gambar mengenai materi tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan serta tulisan-tulisan yang berkaitan dengan materi tersebut.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan bentuk produk awal adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi merupakan proses penilaian produk oleh ahli yang sesuai dalam bidangnya. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sumber belajar.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan media yang baik dan layak untuk digunakan sebelum dilakukan uji coba lapangan utama

6. Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas V SDN 5 Bendorejo dan kemudian data dikumpulkan serta dianalisis. Uji coba pada siswa ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media kartu pintar.

7. Revisi Produk Operasional

Pada tahap ini dilakukan setelah uji coba lapangan utama dan hasil dari uji coba tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan yang dilakukan dengan wawancara, angket dan dokumentasi.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji lapangan.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

- a. Uji isi media kartu pintar yang meliputi materi dan isi yang dibahas dalam media kartu pintar yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Uji isi dilakukan oleh ahli materi mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).
- b. Uji sajian produk media kartu pintar yang meliputi penyajian materi, penyajian gambar dan kepraktisan produk saat digunakan. Uji sajian produk media kartu pintar dilakukan oleh ahli media pelajaran dan ahli media.
- c. Uji siswa yang dilakukan oleh siswa kelas V SDN 5 Bendorejo. Uji siswa dilakukan dengan cara uji lapangan produk media pembelajaran kartu pintar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah ahli mata pelajaran, ahli media, guru kelas dan siswa kelas V SDN 5 Bendorejo yang berjumlah 14 siswa yang terdiri atas 5 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

3. Jenis Data Uji Coba

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan dalam pengembangan media kartu pintar. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan oleh para ahli dan subjek uji coba lapangan.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

A. Teknik Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

b) Angket

Data angket penelitian ini meliputi angket yang ditujukan oleh siswa terkait dengan analisa kebutuhan dari pengembangan media kartu pintar serta kemenarikan produk dan manfaat dari produk pengembangan media kartu pintar.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumentasi, tulisan dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung ditujukan pada subjek penelitian.

B. Instrumen Penelitian

1. Instrumen untuk ahli antara lain ; lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi.
2. Instrumen untuk siswa yaitu angket respon siswa.
3. Dokumentasi.

E. Teknik Analisis Data

1. Metode kualitatif

Data metode kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara kepada guru dan siswa kelas V. Data ini akan digunakan sebagai bahan sumber untuk perbaikan dari pengembangan media kartu pintar,

2. Metode kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dari perolehan skor angket yang diberikan. Untuk mendapatkan nilai dalam suatu angket, terdapat 5 skala yang dapat digunakan, yaitu :

Tabel 3.2 Kategori Skor Angket

Nilai	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sugiono, 2016, hal.135)

Rumus pengulahan untuk hasil validasi ahli dan angket siswa :

$$P = \frac{X}{X_1} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

X = jawaban responden dalam 1 lembar validasi

X₁ = jumlah jawaban responden dalam 1 lembar validasi

100 = bilangan konstan

Tingkat keberhasilan pengembangan media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian

lingkungan kelas V di SDN 5 Bendorejo dapat diketahui berhasil dan sesuai apabila mencapai kriteria minimal 75%. Jika kriteria minimal terpenuhi maka media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan sudah dapat dikatakan cukup valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menggambarkan kriteria keberhasilan yang dicapai terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Analisis Data Uji Ahli dan Angket

Presentase	Keterangan Kevalidan
85 – 100%	Sangat Layak
75 – 84%	Layak
60 – 74%	Cukup Layak
<59%	Tidak Layak

(Sumber : Zulnuraini 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sajian data, Hasil Analisis Masalah dan Kebutuhan

Tahap pertama pada model *Borg & Gall* adalah tahap pencarian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*). Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas V SD Negeri 5 Bendorejo Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek menunjukkan bahwa pada SD Negeri 5 Bendorejo khususnya kelas V memiliki jumlah siswa 14 anak,

1. Hasil Analisis Masalah

Pada observasi awal menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Guru menggunakan bahan media pembelajaran yang kurang menarik

dan kurang berinovatif yang menyebabkan minat siswa untuk belajar menjadi berkurang.

2. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan karakteristik siswa kelas V serta hasil observasi yang didapat sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik, dan berbasis permainan agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran seperti media pembelajaran kartu pintar. Media pembelajaran kartu pintar ini adalah media yang berisikan materi pelajaran pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan yaitu materi siklus air, manfaat air bagi makhluk hidup dan karakteristik air yang layak untuk dikonsumsi

Adapun cara penyampaian layaknya seperti bermain kartu bergambar pada umumnya dan pada setiap lembar kartu terdapat gambar dan materi yang dibahas, dan juga terdapat beberapa soal terkait materi yang telah disampaikan pada media kartu pintar yang berdominan pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Buku Siswa, dan Buku Guru kelas V tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan.

B. Sajian Data dan Hasil Analisis Pengembangan Media Kartu Pintar

Tahap ketiga dari model pengembangan Borg & Gall adalah tahap pengembangan produk. Tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Hasil Pengembangan Produk

Kegiatan pengembangan produk dilakukan dengan membuat kerangka media kartu pintar dari segi ukuran maupun warna yang akan digunakan agar menarik minat anak untuk mempergunakannya sebagai media pembelajaran. Media yang diperlukan sebagai berikut :

- a. Kartu pintar adalah kartu yang diperuntukkan untuk siswa pada saat pembelajaran akan dimulai. Kartu

tersebut dibuat sesuai dengan tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan.

Kartu pintar didesain dengan lebar 13 cm dan tinggi 20 cm yang dimana tujuannya supaya memudahkan siswa untuk menggunakan media kartu pintar tersebut.

- b. Kotak kartu pintar yang didesain untuk memudahkan dalam membawa dan menyimpan media kartu pintar. Kotak kartu pintar didesain dengan bentuk kotak dan mempunyai panjang dan lebar 21×14 cm. Bahan kotak kartu pintar terbuat dari kertas *ifory*
- c. Isi materi yang ada dalam media kartu pintar

Materi yang akan dimasukkan kedalam media kartu pintar adalah materi yang ada dalam buku tematik tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan kelas V sekolah dasar. Pada tema tersebut terdapat materi yaitu materi siklus air, manfaat air bagi makhluk hidup, dan karakteristik air bersih yang layak untuk dikonsumsi.

- d. Evaluasi
- Evaluasi merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangan media kartu pintar ini dilakukan evaluasi kepada setiap siswa kelas V di SDN 5 Bendorejo dengan cara mengamati setiap perkembangan siswa sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media kartu pintar dan dengan mengerjakan beberapa soal yang terdapat pada media kartu pintar.

2. Hasil Uji Ahli Media

Uji coba kelayakan media dilakukan oleh 2 dosen Universitas Bhinneka PGRI dengan minimal gelar magister, dosen pertama adalah Bapak RSJ, M.Pd. dan yang kedua adalah Bapak NJ, M.Pd. Validasi ini dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023. Data kuantitatif berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media. Penilaian desain dan komponen media oleh validator ahli media menggunakan instrument validasi yang mencakup 5 indikator pertanyaan, yaitu : (1) Kemudahan, (2) Kesesuaian, (3) Ketepatan, (4) bentuk, (5) Warna.

Hasil penilaian kelayakan media , penilaian desain dan komponen media memperoleh poin 4 atau 5 untuk setiap aspek yang dinilai sebagai presentase kelayakan media. Diperoleh skor dari validasi media I yaitu 61 dengan presentase 94% . Jadi, hasil kevalidan media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan adalah 94% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujikan. Sedangkan skor validasi media 2 diperoleh nilai presentase sebesar 100%. Berdasarkan analisis dan perhitungan presentase kelayakan dari validasi ahli media maka diperoleh hasil 100% dan menurut skala kriteria presentase dari tabel kelayakan, maka media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan kelas V SDN 5 Bendorejo termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

3. Hasil Uji Ahli Materi

Uji coba terkait materi dilakukan oleh dosen Universitas Bhinneka PGRI

Tulungagung Ibu RS, M.Pd. Validasi ahli materi mencakup 2 indikator sebagai berikut : (1) isi, dan (2) Bahasa. Hasil penilaian kelayakan komponen materi memperoleh poin 3 atau 4 untuk setiap aspek yang dinilai sebagai perhitungan presentase kelayakan materi.

Skor total yang diperoleh dari validasi ahli materi 91%. Berdasarkan analisis dan perhitungan persentase kelayakan dari validasi ahli materi maka diperoleh hasil 91% menurut skala kriteria presentase dari tabel kelayakan, maka media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan kelas V SDN 5 Bendorejo termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

C. Sajian Data dan Analisis Uji Coba Produk

1. Implementasi Produk

Implementasi digunakan untuk menguji respon pengguna media pembelajaran terhadap media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan kelas V di SDN 5 Bendorejo yang diperlukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Pengujian kelayakan produk ditentukan ditentukan melalui angket dan dilakukan menggunakan dua tahap. Untuk tahap pertama uji coba produk dengan kelompok kecil yang berjumlah 7 siswa. Sedangkan untuk tahap kedua uji coba produk dengan kelompok besar dengan siswa yang berjumlah 14 siswa.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dengan menggunakan siswa berjumlah 7 orang sebagai sampel. Ke tujuh siswa kelas V

tersebut diambil berdasarkan 3 peringkat atas dan 4 peringkat bawah. Hasil uji coba skala kecil kepada ketujuh siswa kelas V di SDN 5 Bendorejo menunjukkan hasil nilai dari masing-masing siswa dalam presentase yaitu 97% dari nilai presentase yang dihasilkan menunjukkan bahwa media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan telah mendapatkan kategori "Sangat Layak".

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 14 orang di SDN 5 Bendorejo. Pada uji coba media kartu pintar secara keseluruhan terhadap siswa kelas V yang berjumlah 14 orang anak, terhadap hasil angket respon siswa pada media kartu pintar tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan menghasilkan nilai rata-rata 94% yang termasuk kedalam kategori "Sangat Layak".

c. Evaluasi Produk

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg & Gall* dengan 7 langkah, pada tahap evaluasi produk ini media yang telah peneliti kembangkan mengalami sedikit evaluasi dibagian materi. Evaluasi materi ini telah direvisi melalui validator ahli materi yang kemudian telah diperbaiki kembali oleh peneliti. Berikut adalah gambaran produk sebelum revisi dan sesudah revisi :

D. Pembahasan

1. Proses pengembangan media pembelajaran kartu pintar

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan untuk kelas V SDN 5 Bendorejo. Pembuatan media pembelajaran kartu pintar ini melalui 9 tahapan model pengembangan *Borg & Gall* yang dikemukakan oleh (Sadiman, 2010), yaitu, 1) pencarian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) Uji coba lapangan utama, 7) revisi produk operasional, 8) Uji coba lapangan operasional, 9) Penyempurnaan produk akhir, 8) Uji coba lapangan operasional, 9) Penyempurnaan produk akhir. Model pengembangan *Borg & Gall* banyak diterapkan pada banyak penelitian karena keunggulannya dalam membuat *framework* yang cepat dan interaktif. Maka dari itu penelitian ini menggunakan model penelitian *Borg & Gall*, harapannya penelitian ini dapat diproduksi ulang serta perencanaan yang cepat namun menyeluruh. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh (Dwi Saptiana, 2018).

Uji Kevalidan Media Kartu Pintar Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan

Tingkat kevalidan dari media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan ini diperoleh dari uji validasi ahli materi dan ahli materi. Penilaian dalam uji validasi media yaitu meliputi perpaduan warna, kesesuaian jenis huruf, pemilihan gambar, gaya bahasa, bahasa mudah dipahami, urutan desain, dan

kemudahan penggunaan media. Media kartu pintar ini telah diuji cobakan kepada 2 ahli media dan 1 ahli materi dan pada penilaian ahli media 1 diperoleh skor presentase sebesar 94% yang termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”**. Penilaian ahli media 2 diperoleh skor presentase sebesar 100% yang termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”**, dan dapat digunakan.

Penilaian uji kevalidan media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan yang dilakukan oleh ahli materi meliputi kesesuaian KD, kesesuaian materi, kemudahan memahami materi, kejelasan materi, bahasa mudah dipahami, ketepatan gaya bahasa. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh skor presentase sebesar 91% yang termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”**

3. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Pintar Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Pingkungan

Tingkat kelayakan media pembelajaran kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan dapat diperoleh dari hasil penilaian angket respon siswa dan uji coba yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data hasil respon siswa dibagikan setelah siswa memperhatikan media pembelajaran kartu pintar yang telah disajikan di depan kelas pada saat pembelajaran. Berdasarkan data hasil respon siswa yang telah diujikan berdasarkan klasifikasi kelompok besar dengan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 14 orang diperoleh skor presentase sebesar 94% yang termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”**.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh siswa kelas V di SDN 5 Bendorejo sebanyak 7 siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melakukan pengenalan mengenai media pembelajaran kartu pintar. Setelah dilakukan uji coba, siswa diminta untuk mengisi angket uji coba. Hasil yang diperoleh dari angket uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 97% yang termasuk kedalam kategori **“Sangat Valid”**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kartu pintar ini disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V serta hasil observasi yang didapat sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik, dan berbasis permainan agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran seperti media pembelajaran kartu pintar. Media pembelajaran kartu pintar ini adalah media yang berisikan materi pelajaran pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan yaitu materi siklus air, manfaat air bagi makhluk hidup dan karakteristik air yang layak untuk dikonsumsi Adapun cara penyampaian layaknya seperti bermain kartu bergambar pada umunya dan pada setiap lembar kartu terdapat gambar dan materi yang dibahas, dan juga terdapat beberapa soal terkait materi yang telah disampaikan pada media kartu pintar yang berdoman pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Buku Siswa, dan Buku Guru kelas V tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan. Kegiatan pengembangan produk dilakukan dengan membuat kerangka media kartu pintar dari segi ukuran maupun warna yang akan digunakan agar menarik minat anak untuk mempergunakannya sebagai media pembelajaran.

Kevalidan media kartu pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan kelas V SDN 5 Bendorejo dapat dilihat dari data hasil penelitian, maka didapat kesimpulan yaitu memiliki kriteria **“Sangat**

Layak” untuk digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian dan revisi dari ahli media dan ahli materi. Secara keseluruhan kualitas sebagai media secara umum dikategorikan “Sangat Layak”, yang ditinjau dari aspek fisik, desain, dan penggunaan. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi media 1 sebesar 94% yang termasuk kriteria “sangat layak”, angket validasi media 2 diperoleh hasil sebesar 100% yang termasuk kriteria “sangat layak” , hasil angket validasi materi sebesar 91% yang termasuk kriteria “sangat layak”. Kelayakan media pembelajaran kartru pintar pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan didapat dari nilai rata-rata respon siswa uji kelompok besar diperoleh hasil sebesar 94% yang termasuk kriteria “sangat layak” dan nilai rata-rata respon siswa uji kelompok kecil sebesar 97% yang termasuk kriteria “sangat layak”

REFERENSI

- Azhar, A. (2016). Media Pembelajaran . Jakarta : Rajawali pers .
- Bahyyah, D. (2018). Pengembangn media kartu pintar pada materi perdagangan internasional kelas XI IIS SMA Negeri 20 Surabaya . 5.
- dkk, S. A. (2009). Strategi Pembelajaran di SD . Jakarta : Universitas Terbuka .
- Dwi Saptiana, M. (2018). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Pintar Untuk Materi Penggunaan Huruf Kapital Pada Kelas II SD . 12.
- Purwono, d. J. (2014). penggunaan media audio visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah menengah pertama negeri 1 pacitan. 127.
- Semiawan, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jl. Palmerah Barat No. 33-37, Jakarta 10270: PT Gramedia Widiasarana Indonesia .
- sugiyono. (2017). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D . 297.
- Tirtamayasandi. (2018).
- Trianto. (2010). 25.