

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Kartu Pintar di Negeri 106827 Desa Durian 2023/2024

Alexander Samosir¹, Fica Aulia²

^{1,2} Universitas Efarina

E-mail: arya.samosir@gmail.com, fica.aulia@gmail.com

Article History:

Received: 06 Juni 2024

Revised: 19 Juni 2024

Accepted: 21 Juni 2024

Keywords: Media

Pembelajaran, IPS, Kartu Pintar.

Abstract: Tujuan penelitian (1) mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran kartu pintar (2) menguji validitas hasil pengembangan media media pembelajaran kartu pintar (3) mengetahui efektivitas penggunaan pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall. (1)Penelitian dan pengumpulan data (2)Perencanaan (3) Pengembangan draf produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5)Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan, (7)Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8)Uji pelaksanaan lapangan, (9)Penyempurnaan produk akhir (10)Diseminasi dan implementasi. Data penelitian validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran serta data hasil belajar dari siswa. Hasil penelitian bahwa kartu pintar oleh ahli materi dengan memperoleh presentase 91, 0%, dengan validasi disain media 91,0% dan validasi ali bahasa nilai 88,3%. Rata-rata perolehan skor pada tes awal kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran hasil rata-rata pretes 15,8, sesudah menggunakan media pembelajaran terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 81,8. Maka penerapan media pembelajaran dinyatakan efektif dan sangat baik. Penerapan media pembelajaran kartu pintar meningkat efektif hasil belajar siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu siswab belajar merangsang pembelajaran secara efektif.

Media Efektif sebagai akibat dari perkembangan, mendapat tempat dan perhatian yang

cukup besar bagi para peserta berupa Pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menyadari di lingkungan siswa.

Mengembangkan media pembelajaran siswa belajar berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar.

Kedudukan alat bantu media memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu media pembelajaran, bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar menjadi menarik. suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik alat bantu atau media untuk belajar mandiri sangat dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang bergantung melalui transfer ilmu verbal.

Meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran berlangsung berdasarkan persiapan yang telah dibuat oleh pendidik. Pendidik harus mampu mengembangkan, dan memperluas ilmu pengetahuan, teknologi dan pengabdian kepada masyarakat kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Peserta didik yang terlibat dalam proses belajar pengetahuan diharapkan melalui perubahan baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap.

Keberhasilan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas. Dimana peran guru sangatlah penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar serta dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu membuat suasana kelas yang hidup. sehingga siswa dapat membuat siswa semangat dan tekun dalam belajar.

Keberhasilan pembelajaran meningkatkan mutu pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswa. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif, apabila siswa dalam proses pembelajaran gembira dalam belajar. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar yang optimal. Media bisa membuat sesuatu yang baik menjadi lebih baik, atau yang buruk menjadi makin buruk, bahkan membuat sesuatu yang buruk menjadi tidak begitu buruk.

Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran tematik lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.

Berdasarkan studi pengamatan yang dilakukan, di Negeri 106827 DESA DURIAN, proses pembelajaran tematik pada tema tempat Tinggalku dan subtema Lingkungan tempat tinggalku pembelajaran dua diperoleh data bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah dan cenderung menurun, hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya persentase siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama 2 tahun pelajaran terakhir.

Keberagaman sumber belajar yang ada, tidak menjamin keberagaman sumber belajar

yang digunakan. Hal ini dikarenakan melihat kenyataan yang ada bahwa penggunaan sumber belajar itu masih minim digunakan oleh guru, dengan asumsi efisiensi waktu dan materi yang disampaikan. Salah satu hal penting dalam kegiatan pembelajaran adalah Media pembelajaran dapat diartikan sebagai bahan- bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan prinsip dan kriteria-kriteria tertentu. Media pembelajaran perlu dimiliki seorang guru agar pembelajaran yang dilakukan tidak melenceng dari tujuan yang telah ditentukan, dan agar peserta didik beraktivitas di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran pokok dalam pembelajaran karena keberhasilan seseorang guru dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreatifitas dalam mengolah media pembelajaran dengan baik.

Dari obsevasi yang telah dilakukan peneliti, guru hanya menggunakan papan tulis dan gambar yang ada di dalam buku sebagai media, gambar yang ada dalam buku mengenai daerah yang ada di Jawa membuat siswa berpikir abstrak yang tidak bisa membayangkan kondisi daerah di Jawa, media yang dipakai dalam proses pembelajaran seharusnya kontekstual yaitu mengenai daerah lingkungan siswa supaya mengenal lingkungan siswa yaitu lingkungan Deliserdang, media yang dibuat dalam penelitian ini berbentuk kartu di dalam kartu tersebut disajikan Teks dan gambar yang berupa pengetahuan baru bagi peserta didik yaitu materi keadaan alam lingkungan Deliserdang terbagi atas daerah dataran Tinggi, daerah dataran rendah, dan daerah dataran pantai,

Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran, karena saat pembelajaran tematik banyak materi – materi yang terasa asing, membosankan, sulit dipahami siswa, karena dengan metode ceramah yang terlalu monoton akan membuat siswa merasa bosan dan tidak efektif belajar.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Negeri 106827 DESA DURIAN menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV masih belum terjadi pengembangan media dalam proses pembelajaran baik dari pengamatan dari metode yang dilakukan guru hanya berceramah di dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Membuat siswa jenuh mengikuti pembelajaran tematik dikelas terkadang mengantuk karena kurangnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran IPS, dan berdasarkan wawancara dari beberapa guru, guru masih memiliki pengetahuan rendah tentang pengembangan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar yang dikeluarkan oleh departemen pendidikan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Kelas IV Negeri 106827 DESA DURIAN pembelajaran tematik kurang efektif dan tidak mengaktifkan peserta didik, membuat suasana kelas membosankan dalam pelajaran tematik proses pembelajaran hanya menciptakan siswa sebagai pendengar yaitu mampu menguasai teori secara kognitif yakni pemahaman secara ingatan saja. Wawancara dengan beberapa siswa kelas IV, siswa yang telah duduk di kelas VI pada tahun ini siswa mengatakan guru pada pembelajaran IPS di kelas IV belum menggunakan media pada siswa mengatakan dalam hal ini mereka sulit mengerti dalam penjelasan yang digunakan oleh guru, guru hanya mengandalkan buku bacaan dan melihat- lihat gambar yang ada di buku tersebut.

Pengamatan di dalam kelas, proses pembelajaran IPS kurang umpan balik bagi peserta didik, dan media yang diperoleh oleh sekolah dari dinas sangatlah sulit diperoleh untuk dibeli terutama sub tema Lingkungan tempat tinggalku, untuk memenuhi tuntutan guru- guru yang ada di daerah Lubuk Pakam yang akan menjadi koleksi media pembelajaran IPS di sekolah yang ada di Daerah Lubuk Pakam, pengembangan kemampuan berpikir siswa belum diupayakan dalam pembelajaran IPS. Peneliti tertarik untuk mengadakan Pengembangan Media Pembelajaran IPS

Berbasis Kartu Pintar untuk Kelas IV Negeri 106827 DESA DURIAN Hal ini dimaksudkan untuk memberikan sajian pengajaran tematik yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Apakah dengan mengembangkan media berbasis Kartu pintar dapat meningkatkan kualitas kelayakan dalam pembelajaran IPS tema pada siswa kelas IV Negeri 106827 DESA DURIAN? Apakah dengan pengembangan media pembelajaran Tematik tema Tempat Tinggalku dan sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku berbasis kartu pintar pada siswa kelas IV Negeri 106827 DESA DURIAN dapat meningkatkan Keefektifan hasil belajar ? Ada pun tujuan penelitian. Keefektifan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis kartu pintar pada siswa kelas Negeri 106827 DESA DURIAN?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian Research & Development (R & D), penelitian ini dalam dunia pendidikan dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah yang teratur dan sistematis. Prosedur Pengembangan Borg & Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169-170) memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengumpulan data yang meliputi pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas, pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi, uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), uji coba di lapangan pada satu sekolah dengan enam sampai dengan dua belas subjek uji coba (siswa), selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket, merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*). melakukan uji coba pada 1 sekolah dengan 5 sampai dengan 10 orang subjek uji coba, data kuantitatif penampilan guru sebelumnya dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), dilaksanakan pada 1 sekolah melibatkan 20 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya, penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Kartu pintar yang telah diproduksi, kemudian dievaluasi produk kartu sebagai sumber belajar IPS adalah validasi. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap I adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk tahap I. Hasil revisi tahap I digunakan untuk revisi II. Hasil dari kedua revisi tersebut digunakan untuk uji coba penggunaan oleh siswa. untuk analisis hasil belajar, data yang digunakan adalah uji gain Normalitas (*N-gain*) dengan nilai rata-rata gain yang ternormalisasi maka secara kasar dapat mengukur efektifitas suatu pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi ahli materi pelajaran, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran serta data dari siswa. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner untuk ahli materi, ahli media bahasa, ahli desain media. Hal ini dapat terlihat dari skor yang diberikan pada aspek isi materi, susunan materi dan mendorong rasa ini tahu memperoleh rata-rata 3.55 (88,9%). Kemudian kelayakan disain pada bagian ini validator juga member nilai yang sangat baik hal ini dari aspek desain media dengan memperoleh rata-rata 3.7(92.5%) , selanjutnya kelayakan bahasa pada bagian akhir memberikan nilai sangat baik 3,4 (85%).

Data efektifitas hasil belajar di peroleh dari hasil pretes sebelum pembelajaran menggunakan kartu pintar yang dikembangkan oleh peneliti, presentase siswa yang belum mencapai standar nilai criteria ketuntasan (KKM) sebanyak 23 siswa dengan rata-rata 28,8. hal ini membuat peneliti merubah system pembajaran yaitu menggunakan kartu pintar, sedangkan kemudian diberikan postes kepada siswa yang mencapai standar nilai sebanyak 21 siswa rata-rata dengan rata-rata 81,1. Hasil rata-rata *N- gain score* hasil belajar tema lingkunganku yang menggunakan media pembelajaran kartu pintar mengalami peningkatan . Hasil rata-rata *N- Gain score* tes hasil belajar tema ligkunganku adalah 0, 74 dan mempunyai kriteria tinggi . skor ini menunjukan bahwa efektivitas media pembelajaran juga mempunyai kriteria tinggi .

Media pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan pendidikan, dan memudahkan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran dan memudahkan siswa belajar. Bentuk media pembelajaran penting dalam pelaksanaan pendidikan , dan memudahkan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran dan memudahkan siswa belajar. Bentuk media pembelajaran yaitu kartu pintar disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa .Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa belajar agar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan yang disajikan dan guru.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dalam proses pembuatan Tesis ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulu stulusnya

1. Terima kasih saya ucapkan Kepada yang terhormat pimpinan Yayasan Universitas Efarina memberikan Izin penelitian
2. Terima kasih saya ucapkan Kepada yang terhormat Rektor Universitas Efarina memberikan Izin penelitian
3. Terima kasih saya ucapkan Kepada yang terhormat LPPM dan dekan FKIP dan seluruh staf karyawan Universitas Efarina memberikan Izin penelitian

REFERENCES

- Abdul Hamid.2014. Teori Belajar dan Pembelajaran.Program Pascasarjana.
- Astuti. Retno. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal untuk Kelas IV SD 066661 Medan Deli. Tesis tidak diterbitkan. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Azhar Arsyad. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 2003. Educational Research: An Introduction. Seventh Edition
- BSNP. 2016. Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Chomsin S. Widodo dan Jasmadi. 2018. Panduan Menyusun Media Berbasis Kompetensi. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Dadang, S. 2015. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Perspektif filosofi dan Kurikulum. Jakarta: Bumi Aksara
- Eko Yuli, 2015. Prinsip Pembelajaran Tematik. Jakarta: Bumi Aksara
- Herawati. 2010. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA.
- Miarson. 2009. Efesinsi belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rahardjo, Supratikno. 2010. Pengelolaan Warisan Budaya di Indonesia. Bandung: Lubuk Agung
- Supriyadi, Gering. 2003. Budaya Kerja Pegawai Negeri Sipil. Lembaga Administrasi.
- Supriadi. 2000. Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK. Bandung: Alfabeta
- Sekar P. Kawuryan .2018. Pendidikan IPS Bagi peserta didik. Jakarta: Bumi Aksara
- S. Eko Putro Widoyoko. 2015. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Siagian. Sondang. P, 2017. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara.