

PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH CIRCLE* DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

Aprilia Anggi Fernanda Eka Saputri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

apriliaanggi9976@gmail.com

Muhammad Sarlin

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

muhammadsarlin@gmail.com

Nurainun

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

nurainun@ung.ac.id

Samsi Pomalingo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

samsi.pomalingo@gmail.com

Wiwy Triyanty Pulukadang

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

wiwy_pulukadang@ung.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di SDN 1 Kabila Bone. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Fokus penelitian ini terletak pada tahap implementasi, yaitu dengan melakukan uji coba terbatas di SDN 1 Kabila Bone. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa kelas IV di sekolah tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Metode analisis data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan pengisian angket. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan digabungkan dengan hasil validasi dari para ahli dan memperoleh nilai 93,48%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *Card Match Circle* sangat layak digunakan di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Card Match Circle*, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Peneliti melakukan observasi pada sekolah SDN 1 Kabila Bone, dimana sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran seperti, globe, peta, atlas, dan gambar hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dalam memahami materi pembelajaran. Data ini diperkuat

melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV di SDN 1 Kabila Bone yang berfokus pada proses pengajaran di sekolah serta penggunaan media pembelajaran di kelas. Dari wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa guru di sekolah tersebut jarang menggunakan media pembelajaran

yang interaktif saat melakukan proses belajar mengajar. Hal ini juga dikarenakan media interaktif yang dimiliki oleh guru bersifat terbatas contohnya seperti media peta dimana guru tidak bisa melakukan interaktif secara menyeluruh kepada siswa. Menurut peneliti media yang digunakan di sekolah SDN 1 Kabila Bone sudah sangat lama digunakan sehingga siswa perlu adanya media pembelajaran yang baru dan bisa berinteraksi secara menyeluruh kepada siswa. Dengan demikian, peneliti berminat untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Card Match Circle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), berfokus khusus pada aspek Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut Budiarti (2016:3), penggunaan media dalam pembelajaran hal ini dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat menjadikan materi pelajaran lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perangkat untuk membantu pendidik atau guru yang dipengembangan guna meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik agar nantinya materi yang diajarkan akan penggunaan media menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa juga bertujuan untuk mencegah rasa bosan selama proses belajar mengajar.

Card Match Circle merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen, seperti alat spin, karpet berbentuk lingkaran, Kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan buku panduan disusun dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar (Nining Meida, 2021). Di sisi lain, menurut

Hamalik (1994), media gambar mencakup berbagai objek yang ditampilkan Berfungsi secara visual dalam format dua dimensi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang beragam, termasuk lukisan, film, strip, slide, dan proyektor.

Diharapkan bahwa media ini akan membantu siswa mengingat dan memahami jawaban yang tersedia. Media ini telah dikembangkan dengan berbagai teknik permainan yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Hal ini akan dijadikan sebagai motivasi untuk siswa semakin aktif dalam belajar. Dalam penerapannya, *Card Match Circle* terdiri dari beberapa komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk: alat spin, karpet berbentuk lingkaran, buku panduan, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kini digabungkan menjadi satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang dikenal dengan IPAS. Penggabungan ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk mengatur lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh. Sebelumnya, pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan beberapa kurikulum lain, IPA dan IPS diajarkan sebagai mata pelajaran yang terpisah. Mata pelajaran IPA sendiri berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, yang bertujuan untuk membantu mereka dalam menyelesaikan berbagai kesulitan yang mereka hadapi setiap hari. Sementara mata pelajaran IPS lebih menekankan keterampilan yang diperlukan siswa untuk mengatasi masalah, mulai dari yang bersifat pribadi hingga yang lebih kompleks (Supardi, 2011). Dengan

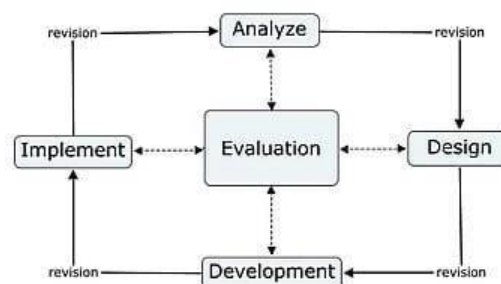
demikian, dalam kerangka Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kini digabungkan menjadi satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. baru yang diketahui sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

METODE

Penelitian ini melakukan penelitian pengembangan, atau R&D, dengan tujuan membuat produk dan mengukur efektivitasnya (Sugiyono, 2017:407). Metode *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk dilakukan secara sistematis dan terencana untuk memperoleh, memperbaiki, mengembangkan, serta menguji efektivitas suatu produk, model, atau metode yang lebih baik, baru, dan efektif (Nusa Putra, 2015). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, penelitian pengembangan R&D dapat dipahami sebagai metode yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk meningkatkan produk yang sudah ada atau membuat produk baru baru melalui proses pengujian. Metode pengembangan ini pada akhirnya menghadirkan suatu produk atau media yang efektif untuk diterapkan dalam suatu pembelajaran.

Untuk mengembangkan media *Card Match Circle*, Peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE. Menurut Dick (2005), Model ADDIE mencakup lima tahap pengembangan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Skema Penelitian ADDIE (Branch,2009)



Peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Angket disebarikan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna dengan tujuan menilai tingkat kelayakan atau kualitas media yang dikembangkan. Instrumen untuk validasi angket meliputi Alat Penelitian, Alat Validasi Ahli Materi, dan Alat Validasi Ahli Pengguna.

Pada teknik analisis data, informasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan pengguna media, serta kesesuaian materi yang dibahas, dianalisis secara komprehensif. Data ini dikumpulkan melalui angket yang menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dan kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Hasil evaluasi dari para ahli akan menjadi dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Card Match Circle*.

Setelah mengumpulkan data dari ahli materi, ahli media, dan pengguna, langkah berikutnya yaitu menilai kelayakan media yang sedang dikembangkan adalah melakukan analisis persentase kelayakan media dengan menerapkan rumus yang ditunjukkan berikut ini:

$$P = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango, mulai bulan Februari 2024. Sasaran dari penelitian ini ialah siswa kelas IV. Fokus dari penelitian ini yaitu pada pengembangan dan mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan media konkret dan digital. Media konkret yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi karpet lingkaran, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan. Selain itu juga media digital yang dikembangkan dalam media ini berupa spin digital dimana spin ini akan ditampilkan menggunakan bantuan proyektor. Dalam penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran IPAS yang memfokuskan materi IPS mengenai norma dalam adat istiadat.

Hal ini juga terlihat dari hasil validasi yang diperoleh dari para ahli media, ahli materi, dan pengguna menunjukkan bahwa media *Card Match Circle* dinilai layak untuk diterapkan di sekolah. Hasil validasi yang diperoleh dari beberapa ahli menunjukkan:

Gambar 2. Hasil validasi Ahli

No	Nama	Jenis Validasi	Presetase Kelayakan	Keterangan
1.	Dr. Rustam I Husain, S.Ag, M.Pd.	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2.	Nurainun. M.Pd	Ahli Materi	98,6%	Sangat Layak
3.	Reska Putri Ismail, S.Pd.,M.Pd.	Ahli Materi	86,6%	Sangat Layak
4.	Dian Abdul Kadir, S.Pd	Guru	94%	Sangat Layak
5.	Hariyati Abdul Kadir, S.Pd	Guru	94%	Sangat Layak
Total Nilai Perolehan		469,2		Sangat Layak
Nilai Rata-rata		93,84%		

Media *Card Match Circle* sangat cocok digunakan di sekolah dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Ini juga terlihat dari

Pelaksanaan uji coba terbatas yang dilakukan di SDN 1 Kabila Bone mencakup pengumpulan data melalui pre-test dan post-test. Setelah melaksanakan kedua uji coba tersebut, peneliti menemukan bahwa media *Card Match Circle* memiliki pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Ini diperkuat oleh nilai post-test yang jauh lebih tinggi, yaitu mencapai 84,8%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ini layak diterapkan di sekolah untuk mata pelajaran IPAS dengan materi norma dalam adat istiadat.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2023) yang menyatakan bahwa media *Card Match Circle* (CMC) sangat valid, efektif, dan layak digunakan untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian Muthi'a dan Sari (2024) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* pada pembelajaran IPS di kelas IV dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 01 Kandri.

Dari beberapa penelitian yang mengembangkan media *Card Match Circle*, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ini mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Develop, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, akibat keterbatasan waktu penelitian, penelitian ini hanya mencapai tahap keempat, yaitu Pengembangan, dan melibatkan validasi dari ahli materi, ahli media, serta pengguna. Penelitian ini dimulai dengan kegiatan analisis, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan memberikan gambaran tentang

pelaksanaan pembelajaran IPAS, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Dalam pengembangan media *Card Match Circle*, Peneliti menerapkan model ADDIE terdiri dari empat tahap pengembangan: Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah Analisis, yang bertujuan untuk mengenali masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan dengan cara menganalisis kebutuhan siswa dan permasalahan yang ada. Analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa kelas IV sekolah dasar selama proses belajar. Sementara itu, analisis masalah bertujuan untuk mengenali tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa di sekolah.

Tahap penelitian kedua adalah Desain, di mana peneliti membuat desain untuk *Card Match Circle*. Desain media pembelajaran *Card Match Circle* terdiri dari enam elemen, yaitu: spin, kartu tantangan, pertanyaan, dan jawaban, karpet lingkaran, dan buku panduan. Dalam pembuatan desain peneliti menggunakan aplikasi canva dan pinterest, dimana aplikasi yang digunakan mempermudah peneliti dalam proses desain.

Selanjutnya adalah peneliti mencari ide dan referensi yang akan dijadikan sebagai panduan untuk menentukan desain, gambar dan latar belakang yang akan digunakan pada *Card Match Circle*, serta panduan penggunaannya, juga termasuk dalam tahap ini. Pada tahap ketiga, peneliti mulai merancang *Card Match Circle* dengan menggunakan aplikasi Canva dan Pinterest.

Tahap penelitian ketiga adalah Pengembangan, yang terdiri dari dua tahap: penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Pada tahap ini penilaian, desain awal yang dibuat oleh peneliti telah disesuaikan berdasarkan umpan balik dari ahli media, ahli materi, dan ahli materi, dan pengguna. Pada tahap ini, peneliti menerima saran dan komentar dari ahli untuk memperbaiki bagian media yang kurang maksimal. Revisi yang diberikan oleh para ahli menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan desain media yang peneliti kembangkan. Dari hasil penilaian validasi para ahli mendapat presentase **93,84%**. Selanjutnya dalam uji coba pengembangan, Peneliti melakukan uji coba pembelajaran dengan melibatkan siswa dari kelas IV di SDN 1 Kabila Bone.

Pada tahap pengembangan media *Card Match Circle* peneliti mengembangkan desain media yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti juga mengembangkan materi IPS tentang norma dalam adat-istiadat, dimana materi yang diambil lebih mendekatkan dalam kehidupan bermasyarakat siswa sehari-hari.

Dalam pembuatan media *Card Match Circle* peneliti mengembangkan beberapa komponen di dalam media *Card Match Circle* diantaranya spin, karpet circle, kartu tantangan, kartu pertanyaan, kartu jawaban dan buku panduan, untuk lebih memahami mengenai pengembangan yang dilakukan peneliti bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 desain media *Card Match Circle*



Pada tahap implementasi atau uji coba terbatas, peneliti mengamati respons siswa terhadap media pembelajaran *Card Match Circle* dengan melaksanakan uji coba pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Media dapat memperluas pemahaman. serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum menerapkan media, hasil pre-test menunjukkan nilai 41,91%, yang kemudian meningkat menjadi 84,8% setelah penerapan media *Card Match Circle*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi setelah menggunakan media tersebut sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran *Card*

Match Circle terbukti efektif dan efisien dalam digunakan selama proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, pengembangan media *Card Match Circle* untuk mata pelajaran IPS dengan materi norma dalam adat istiadat kelas IV di SDN Kabila Bone dilakukan melalui analisis konsep sebagai dasar perumusan tujuan untuk mengatasi masalah di lapangan. Media ini dianggap layak untuk digunakan setelah melalui proses validasi yang dilakukan oleh pengguna, ahli materi, dan ahli media. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh para ahli. menunjukkan kesiapan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Implementasinya menunjukkan peningkatan yang signifikan pencapaian hasil belajar siswa, di mana skor tes akhir jauh lebih tinggi dibandingkan dengan tes awal sebelum penggunaan media tersebut. Media *Card Match Circle* tidak hanya efektif dalam memperbaiki pemahaman materi, tetapi juga dalam memberikan motivasi kepada siswa. sehingga bermanfaat dan dapat dijadikan alat bantu yang berguna bagi guru dalam menyampaikan materi norma dalam adat istiadat, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, selain memperoleh hasil yang diharapkan, peneliti juga menemukan beberapa kendala dan kekurangan selama proses penelitian media pembelajaran

Card Match Circle, sehingga memberikan beberapa saran. Bagi peneliti, disarankan agar setelah desain selesai dibuat, media segera dikembangkan untuk menghindari keterlambatan validasi dan memastikan efektivitas serta efisiensi produk di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrana, Y. E. (2021). *Paanduan Pengembangan Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dakir, H. (2010). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dkk, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*. 2 (1):1-8
- Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakri.
- Hopeman, T. A. (2022). Hakikat, Tujuan, dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Kiprah*. 1. (3):141-149
- Irwanto. (2002). *Psikologi Umum*. Jakkarta: Prenhallindo.
- Juniarti, W. A. (2021). Penngembangan Media Pembelajaran IPS Card Macth Circle untuk Kelas IV SDN
- 36 Ampena. *Literasi dan Pembelajaran Indonesia*. 1 (1):25-34.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda Karya.
- Meida Nining, D. (2021). Perna media pembelajaran card math cicrle terhadap pembelajaran konsep siswa pada mata pelajaran IPS. *Prosiding seminar nasional pendidikan*. 3 (3):72-76.
- Muhibbin, S. (2011). *Psikologi Pendidikan Dengan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muthi'a, F. & Sari, E. F. (2024). Pengembangan Media Card Match Circle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Sd Negeri Kandri 01. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1196-1207.
- Nurfadhillah, S. E. (2021). Penrapan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 3 (2):243–255.
- Ramayulis. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam mulia.
- S. Sherly, E. D. (2020). Merdeka Belajar Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Madrasah: Kajian Literatur. *Urban*

Green Conference Proceeding Library, 1 (1):47-52

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.

Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Jakarta: Ombak.

Suryani, N. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.

Budiarti, Arsa Ilmi. (2016). Pengaruh Interaksi dalam Peer Group terhadap Perilaku Cyberbullying Siswa. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol. 3 No. 1., Januari 2016: 1-15

Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
Cyberbullying Siswa. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol. 3 No. 1., Januari 2016: 1-15

Sari H, Imron I, Laila A *Jurnal Educatio FKIP UNMA* (2023) 9(3) 1270-1278