

Pengembangan Media Kartu Gambar Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta tanah Air pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Jofi Ardiansa¹, Wahyu Sukartiningsih², Waspodo Tjipto Subroto³

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; jofi.20029@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; wahyusukartiningsih@unesa.ac.id

³ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; waspodosubroto@unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Media;
Digital Picture Card;
Cognitive Ability

Article history:

Received 2022-10-02

Revised 2022-12-17

Accepted 2023-01-13

ABSTRACT

Innovative and effective learning media are needed to attract and assist students in improving cognitive abilities and a sense of patriotism. Based on this, this study aims to describe love and differences in cognitive abilities and a sense of homeland before and before using digital picture card media. This study uses research and development methods or Education Research and Development (RnD) and trial learning outcomes using pre-test and post-test. The study was conducted in the 2021/2022 academic year with 20 students as research subjects, and data collection techniques used namely observation, interviews, expert validation, student response questionnaires and learning outcomes acquisition tests. The results of the validation research on learning media have adequate validity and feasibility. The results of the media experts obtained a validity percentage of 89%, the results of the material content experts obtained an overall validity percentage of 86%, the assessment results from the fifth grade teacher or material content experts obtained a 90% validity percentage and the results of the responses or responses of students in the field achieved the overall validity percentage. 89%. Meanwhile, the students' cognitive ability pretest test got an average score of 59 while the posttest got an average score of 86.5. In the affective domain, students get an average score of 61 while the posttest gets an average score of 87. Thus, it can be said that digital picture cards can improve cognitive abilities and love for the homeland of fifth grade students.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Jofi Ardiansa

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; jofi.20029@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat berharga bagi kehidupan. Manusia telah memperoleh pendidikan sejak lahir dan pendidikan pertamanya diperoleh dari keluarga. Orang tua akan memberikan pengajaran kepada anaknya tentang hal yang berkaitan dengan spiritual dan pengetahuan seperti membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat merupakan sumber belajar kedua setelah lahir sebelum memasuki usia sekolah. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah suatu kegiatan yang disadari demi terwujudnya kegiatan belajar serta pembelajaran dengan menuntut siswa agar aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan isi undang-undang tersebut menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia diselenggarakan dengan sengaja demi tercapainya masa depan siswa sebagai generasi penerus bangsa. Dijelaskan juga bahwa siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran sehingga mudah mengembangkan potensi dari dirinya yang bisa bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan dasar dilaksanakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sekolah dasar merupakan tingkat satuan yang dianggap sebagai dasar pendidikan. Di sekolah dasar setiap anak akan di didik sehingga menjalani proses pendidikan dan pembelajaran.

Pada saat ini, setelah dua tahun masa pandemi Covid-19 Indonesia mulai bertahap untuk bangkit dan pulih dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Penetapan surat keputusan bersama 4 Menteri (Mendikbud, Menag, Menkes dan Mendagri) dalam beberapa kali perubahan, dalam menyuguhkan pelayanan terbaik berbagai sektor terutama bidang pendidikan tetap keselamatan dan keamanan para pelaku Pendidikan merupakan prioritas serta dapat menahan penyebaran Covid-19 yang masif maka diperbolehkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) tetapi dengan ketentuan mentaati rambu-rambu pelaksanaan. Pada masa transisi dari belajar dari rumah (BDR) ke pembelajaran tatap muka (PTM) menjadi tantangan baru bagi pelaku pendidikan, termasuk guru. Dalam memaksimalkan pembelajaran tatap muka diharapkan tumbuhnya inovasi dan kreatifitas agar lebih efektif untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan serta gairah dalam belajar. (Darmawan, 2014) memberikan arti inovasi dalam dunia pendidikan merupakan adanya sesuatu yang baru baik itu yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan sumber belajar yang meliputi lingkungan, orang, alat, prosedur, konsep, teori, teknologi, media serta model-model pembelajaran virtual elektronik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan guru menyandang posisi sebagai fasilitator yang menuntut peserta didik saat belajar. Selain itu guru diwajibkan memiliki kemampuan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya, agar tercipta interaksi belajar mengajar dari banyak arah (*multiways and joyful learning*) dan tidak terfokus terhadap hasil melainkan pada prosesnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat sehingga dapat dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran tatap muka yang dibuktikan dengan adanya penerepan media dan alat belajar digital. Teknologi yang berkembang dan bervariasi mampu mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tatap muka yang memnafaatkan teknologi seperti sekarang menjadi salah satu solusi dalam keefektifn kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan dan sebagai alat pendukung serta membangunkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi.

Media pembelajaran sebagai salah satu hal penting yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. (Arsyad, 2011) menjelaskan alasan yang rasional mengapa media pembelajaran itu sangat berguna dan penting digunakan dalam proses pembelajaran antara lain (1) meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di kelas, (2) tuntutan paradigma atau pemikiran baru (3) kebutuhan pasar dan (4) visi pendidikan global. Menurut (Sanjaya, 2012) media pembelajaran merupakan suatu alat yang mengandung pesan atau informasi pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa kaset, tape recorder, buku, film, gambar, slide, komputer dan televisi yang mengandung materi yang berguna untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut (Yaumi,

2018) media pembelajaran adalah segala bentuk fisik yang dirancang secara sengaja berguna untuk menyampaikan informasi dan menumbuhkan interaksi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan informasi, menumbuhkan kemauan peserta didik dan pikiran untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran di kelas.

Ragam dari media pembelajaran harus dimanfaatkan dengan baik dan diterapkan pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar perlunya pemanfaatan media pembelajaran yang optimal guna membantu peserta didik memahami suatu materi. Salah satu materi pembelajaran IPS di sekolah dasar yang sangat membutuhkan media dalam proses pembelajaran adalah materi sejarah. Materi sejarah secara lebih khusus materi yang sangat mendukung inovasi media pembelajaran karena kajian materi yang bersifat abstrak perihal suatu peristiwa masa silam yang sudah berlangsung sebelumnya dan tidak diketahui secara nyata suatu kejadian tersebut oleh peserta didik. Hal itulah menjadikan peserta didik menganggap belajar sejarah itu sulit dipahami dan membosankan dengan mengharuskan menghafal suatu fakta-fakta sejarah atau tanggal kejadian. Selain itu peserta didik merasa sulit pada pemahaman terhadap keruntutan kronologi atau periodisasi dalam materi sejarah, penyebabnya dikarenakan muatan materi yang minim termuat di dalam buku pegangan dan menuntut peserta didik mengakses sumber belajar lainnya untuk memperluas materi. Rendahnya motivasi belajar tersebut mengakibatkan tidak tertanamnya konsep pembelajaran sejarah yang sesungguhnya, yaitu konsep mengenai pemahaman bagaimana proses terbentuknya bangsa Indonesia melewati sejarah yang panjang dan peninggalan-peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. Sejarah wajib dipelajari bagi generasi saat ini dan seterusnya digunakan untuk mengetahui bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, bagaimana bangsa ini dalam melewati permasalahan pada masa lalu dan bagaimana menyelesaikan permasalahan tersebut serta agar dapat belajar dari pengalaman masa lalu. Heuken (Prasetyo & Jannah, 2016) mengungkapkan bahwa sejarah merupakan hal penting karena akar dan identitas manusia tidak dimiliki jika tanpa sejarah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada peserta didik kelas V SDN 3 Soko Lamonga ada beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya kurangnya media pemanfaatan media pembelajaran IPS banyak yang kesulitan mengingat dan memahami materi-materi IPS yang disampaikan khususnya materi yang terdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3. Hal tersebut terbukti pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran peserta didik cenderung tidak merespon. Selanjutnya proses penyampaian materi guru hanya menyampaikan materi di depan kelas dan menggunakan media gambar yang bersumber dari buku paket serta peserta didik diminta untuk menulis dan mendengarkan saja. Perilaku peserta didik terlihat tidak antusias dan pasif dalam menerima materi yang disampaikan. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran masih belum dimanfaatkan guru secara maksimal dikarenakan keterbatasan keterampilan sehingga dapat dikatakan sistem pembelajaran tersebut kurang efektif yang dapat menyebabkan penyampaian materi sulit untuk dipahami. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dan Sebagian peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM

Berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan diantaranya guru, peserta didik, sarana, prasarana, model pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Seorang guru kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran harus berupaya dengan menerapkan berbagai metode ataupun pendekatan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Guru sebagai pengelola kelas hendaknya mampu mengetahui berbagai persoalan yang ada di kelas. Guru juga harus mampu menentukan dan menerapkan media, model, dan strategi yang cocok sesuai dengan materi ajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi pandemi serta memanfaatkan kecanggihan teknologi modern.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembenahan proses pembelajaran perlu dilakukan. Guru harus menerapkan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan menyajikan suatu permasalahan. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi peserta didik

sehingga tumbuhnya semangat dan keaktifan dalam setiap diri untuk belajar serta materi lebih mudah untuk dipahami. Satu diantara beberapa media konkrit yang dapat memecahkan kasus di kelas V ialah media kartu gambar digital.

Penggunaan teknik permainan diharapkan mampu membuat peserta didik menikmati pembelajaran, merangsang aktivitas peserta didik untuk belajar dan tidak sadar jika mereka sedang belajar. Salah satu teknik permainan yang sesuai dengan kriteria adalah penggunaan media kartu gambar digital. Kartu gambar merupakan salah satu media belajar dan bermain yang melibatkan peserta didik pada gagasan dan ide konseptual yang ditampilkan dalam memahami konsep materi sehingga kesalahpahaman materi ajar yang diterima dapat diminimalisir. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan banyak disukai banyak kalangan terutama anak-anak. (SM, 2008) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan setiap orang karena bermain memberikan kepuasan diri dan melahurkan perasaan gembira. Sedangkan menurut (Hurlock, 2008) bermain merupakan kegiatan yang berulang dimana dilakukan dengan menyenangkan tanpa adanya sasaran dan tujuan yang akan dicapai. Bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas, fisik, nilai moral anak, pengetahuan dan pengetahuan. Dalam bukunya (Hurlock, 2008) juga menjelaskan bahwa bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak meliputi dorongan komunikasi, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas dan belajar bersosialisasi. Oleh karena itu, perlunya penerapan permainan dalam proses pembelajaran agar dapat membantu peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya.

Kartu gambar merupakan seperangkat kartu yang di dikemas memampangkan gambar dengan keterangan. (Sukmadinata, 2016) menyatakan media kartu gambar dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan termasuk dalam bagian media visual. Saluran yang digunakan memanfaatkan indera penglihatan. Pesan yang disalurkan dituangkan pada simbol-simbol koneksi visual. Selain itu peran media kartu gambar dalam proses pembelajaran dapat memperjelas sajian ide, menarik perhatian, penyampaian fakta-fakta menjadi jelas sehingga tidak akan cepat lupa atau diabaikan. Media kartu gambar dapat membuat suasana kelas tidak pasif dengan tampilan media yang inovasi dan interaktif untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media kartu gambar digital merupakan salah satu media yang edukatif berbasis teknologi informasi melalui perpaduan antara media kartu gambar dengan ilmu teknologi berupa sebuah aplikasi macromedia flash dan visualisasinya nanti ditayangkan didepan kelas dengan LCD proyektor. Kartu gambar digital berisi kartu gambar pahlawan, materi, dan quis sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam menerima pesan yang disampaikan. Macromedia flash merupakan suatu perangkat lunak yang dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain visual yang menarik. Macromedia flash adalah salah satu software populer yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan oleh para guru dalam memproduksi media pembelajaran serta untuk profesional dimanfaatkan untuk membuat animasi, game, presentasi dan lain-lain. Macromedia flash adalah satu dari beberapa software yang disukai lantaran dapat dimanfaatkan dalam menuntaskan beragam hal yang berhubungan multimedia.

Peserta didik pada sekolah dasar lebih mudah paham mengenai operasi logis dan berbagai bantuan benda-benda yang konkrit. Sesuai dengan teori perkembangan Jean Piaget tahap operasional konkrit usia 8-11 tahun peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran dengan berbagai desain media pembelajaran yang dapat membantu berpikir rasional, menalar, dan mengatasi masalah yang konkrit atau nyata. Selain itu, media kartu gambar digital juga didukung teori konstruktivisme. Setiap manusia akan membangun suatu pengetahuan sedikit demi sedikit yang hasilnya nanti diperluas melalui kondisi yang terbatas dan tidak secara mendadak. Teori ini menekankan bahwa guru sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan dalam benaknya dengan mempraktikkan ide-ide dan mengajak untuk menggunakan strategi ataupun metode mereka sendiri untuk belajar

Penelitian lain yang menunjang pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, 2017) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Kartu

Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar serta untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Kranjingan 5 Jember setelah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dengan menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Kranjingan 5 Jember yang berjumlah 30 siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan, mulai dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Siswa termotivasi selama proses pembelajaran dengan model *make a match* dengan bantuan kartu bergambar, siswa lebih memahami contoh dari materi jenis-jenis pekerjaan. Selain itu, ketika siswa mencari pasangan mereka dituntut untuk sportif dan tidak membeda-bedakan suku maupun Bahasa. Adapun berdasarkan penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Anwar, 2019) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash materi Jenis-Jenis Pekerjaan valid, praktis diterapkan di sekolah dasar, dan efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hasil yang ditunjukkan yaitu integrasi media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam kelas memiliki hubungan linier positif.

2. METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (R&D). Hasil produk bukan satu-satunya yang menjadi titik fokus dalam penerapan tahapan metode R&D, melainkan efektifitas produk juga dipertimbangkan peneliti (Borg & Gall, 1989). Tahapan penelitian menurut (Borg & Gall, 1989) terdapat 10 langkah tetapi penelitian ini hanya melakukan 9 langkah dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu penelitian.

Menghimpun data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan dan keefektifan dari suatu produk yang akan dikembangkan merupakan maksud dari uji coba. Terdapat beberapa pokok bahasan yang ada di dalam tahap uji coba antara lain: (1) Desain uji coba yang meliputi tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba peserta didik. (2) Subjek uji coba yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, guru kelas V dan peserta didik kelas V SDN 3 Soko Lamongan merupakan subyek dalam penelitian. (3) Jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, diantaranya observasi, wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar. Teknik yang digunakan dalam pengolahan data penilaian adalah tanggapan dari para validator yang dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan berdasarkan tahapan Research and Development (R&D) *Borg and Gall* secara lebih rinci sebagai berikut.

a. Tahap potensi dan masalah

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah menggali permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran dan menemukan potensi yang nanti akan dijadikan sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, dapat di temukan permasalahan di kelas V SDN 3 Soko adalah inovasi penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang. Penggunaan media yang kurang tersebut di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan waktu, sarana, dan prasarana sekolah.

b. Tahap pengumpulan data

Tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah pengumpulan informasi mengenai materi IPS yang terdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 1

sebagai berikut.

Tabel 1. Pemetaan Kompetensi Dasar
Sumber. Buku Guru Kelas V Semester II Kurikulum 2013

Kelas	Tema/ Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
V	7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 3/ IPS	<p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>3.4.2 Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>

c. Tahap Desain Produk

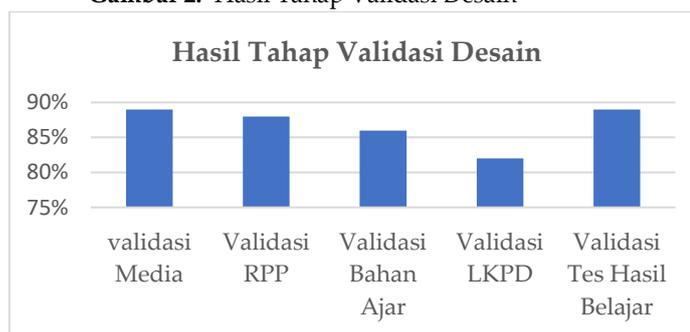
Media pengembangan ini adalah media kartu gambar digital yang dirancang oleh pengembang menggunakan perpaduan dengan aplikasi Macromedia flash 8 materi yang terdapat pada 7 subtema 1 pembelajaran 3 khususnya mata pelajaran IPS. Media pembelajaran kartu gambar digital berisi halaman depan, biodata peneliti, judul materi, tema, kelas, rincian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, halaman menu utama (materi, LKPD, quiz), dan Pustaka. Berikut tampilan media yang disajikan :

Gambar 1. Tampilan Media



d. Tahap Validasi Desain

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti ialah validasi desain. Validasi tersebut meliputi validasi desain ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi. Hasil validasi desain dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut.

Gambar 2. Hasil Tahap Validasi Desain**e. Tahap perbaikan desain**

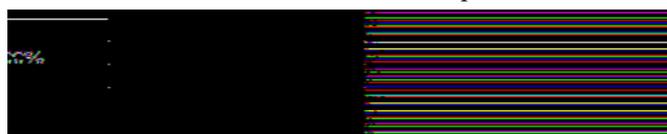
Tujuan dalam tahap ini untuk menghasilkan media yang layak digunakan pada tahap uji coba. Revisi desain akan dilakukan peneliti dengan mengacu pada saran dan masukan dari ahli media.

f. Uji coba produk

Tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan skala terbatas yakni oleh 10 peserta didik kelas V dan dibagi menjadi 2 kelompok. Setelah selesai mengoperasikan, kegiatan selanjutnya adalah pengisian lembar angket respon yang berhubungan dengan media yang telah dioperasikan oleh peserta didik. Hasil dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan media kartu gambar digital tersebut. Data yang telah terkumpul dapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden. Tahap uji coba produk skala terbatas dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar digital memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak. Pada aspek ketertarikan media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 89%. Pada aspek materi media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 87%. Sedangkan pada aspek bahasa media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 88%. Oleh karena itu, media kartu gambar digital mendapatkan hasil prosentase kevalidan seluruhnya 88% yang memuaskan dan sangat layak digunakan

g. Uji coba pemakaian

Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan skala besar yakni kelas V dengan jumlah 20 peserta didik. Pada pelaksanaannya peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 peserta didik. Pengoperasian dan penyelesaian permainan yang terdapat dalam media dilakukan setiap kelompok secara bergantian. Setelah proses pembelajaran berakhir, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket sehingga dapat diketahui respon peserta didik mengenai media kartu digital. Data yang dihasilkan dapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden sebagai berikut.

Gambar 3. Rumus Data Hasil Responden

Berdasarkan tahap uji coba produk skala besar atau satu kelas yang berjumlah 20 peserta didik dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar digital memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak. Pada aspek ketertarikan media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 92%. Pada aspek materi media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 92%. Sedangkan pada aspek bahasa media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 86,5%. Oleh karena itu, media kartu gambar digital mendapatkan hasil memuaskan dan sangat layak digunakan yang

memperoleh persentase seluruhnya sebesar 90%.

h. Revisi produk final

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah revisi produk final yang bertujuan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan oleh guru kelas juga diperhatikan oleh peneliti guna untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi.

Pada uji coba penerapan media kartu gambar digital ini peneliti melakukan tes kemampuan kognitif dan afektif (rasa cinta tanah air). Tes kemampuan kognitif dilakukan dengan pembagian lembar soal sedangkan tes afektif berupa angket. Pelaksanaan kedua tes dilakukan pada saat sebelum menggunakan media kartu gambar di digital (*pretest*) dan tes sesudah menggunakan media kartu gambar digital (*posttest*) guna untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan peneliti dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan rasa cinta tanah air peserta didik kelas V SDN 3 Soko. Pada uji coba dilapangan hasilnya dapat di lihat pada gambar 4 sebagai berikut.

Gambar 4. Hasil Uji Coba Lapangan



N-Gain Skor dan Uji t

Analisis peningkatan berpikir kritis dan pemahaman konsep bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu gambar digital dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan rasa cinta tanah air peserta didik. *N-Gain* kemampuan kognitif peserta didik dikategorikan g-tinggi dengan perolehan rata-rata 0,71. Sedangkan untuk hasil perhitungan *N-Gain* pada tes rasa cinta tanah air dikategorikan g-sedang dengan perolehan rata-rata 0,58.

Berdasarkan hasil analisis melalui uji t dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 menunjukkan kemampuan kognitif memperoleh hasil t_{hitung} (3,65) dan t_{tabel} (2,101) sedangkan pada aspek afektif (rasa cinta tanah air) memperoleh hasil t_{hitung} (4,17) dan t_{tabel} (2,101). Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media kartu gambar digital pada materi yang terdapat di tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 mata pelajaran IPS.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwat: (1) Hasil pengembangan tahap validasi terhadap media pembelajaran kartu gambar digital memiliki kelvalidan dan kelayakan yang cukup tinggi dari dosen ataupun ahli media, isi materi, pembelajaran dan angket respon peserta didik kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian media memperoleh prosentase kevalidan 89% , hasil penilaian materi memperoleh prosentase kevalidan 86%, penilaian dari guru kelas memperoleh prosentase kevalidan 90% dan respon peserta didik memperoleh prosentase kevalidan 89%. (2) Adanya perbedaan terhadap hasil belajar dengan ditunjukkan pada tes kemampuan kognitif peserta didik bahwa *pretest* mendapatkan nilai rata- rata 59 sedangkan *posttest* mendapatkan nilai rata- rata 86,5 dan pada tes afektif rasa cinta tanah air peserta didik bahwa *pretest* mendapatkan nilai rata- rata 61 sedangkan *posttest* mendapatkan nilai rata- rata 87.

Pembuktian tersebut menggunakan perolehan hasil data rata-rata *N-Gain* kemampuan kogniif

peserta didik dikategorikan g-tinggi dengan perolehan rata-rata 0,71. Sedangkan untuk hasil perhitungan $N\text{-Gain}$ pada tes rasa cinta tanah air memperoleh katagori g-sedang dengan rata-rata 0,58. Hasil uji t bahwa t_{hitung} pada kemampuan kognitif adalah (3,65) sedangkan t_{tabel} adalah (2,101). Pada ranah afektif rasa cinta tanah air memperoleh t_{hitung} adalah (4,17) sedangkan t_{tabel} adalah (2,101). Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

REFERENSI

- Anwar, M. S. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Pembelajaran IPS Materi JenisJenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Unesa.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Borg, W. ., & Gall, M. D. G. (1989). *Educational Research : An Introduction*. New York: Longman.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatimah, I. D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um027v2i12017p028>
- Hurlock. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi (cet-10)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- SM, I. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Semarang: Rasail Media Group.
- Sukmadinata, N. . (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

