Praniti Jurnal Pendidikan, Bahasa, & Sastra
Vol. 2 No. 2 April 2022

http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/praniti/index
ISSN 2774-9193 (online)

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERIUS TEMA 5 SUBTEMA 1 SISWA KELAS III SDN 3 RINGINPITU KECAMATAN TANGGUNGHARJO KABUPATEN GROBOGAN

Gurit Andriyanto*[1], Joko Sulianto[2], Rofian[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Semarang
*guritandriyanto662@gmail.com

Informasi Artikel

Dikirim:2 September 2021
Direvisi: 16 Februari 2022
Diterima: 1 April 2022

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Kotak Kartu Misterius, RnD.

Abstract

Latar belakang yang mendorong penelitian ini sesuai pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III sekolah dasar, didapatkan permasalahan yaitu guru merasa kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama media pembelajaran berbasis kontekstual yang menarik. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas. Hal tersebut disebabkan kurangnya sumber belajar dan media yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak. Oleh karena itu guru dan siswa membutuhkan adanya media yang menarik, salah satunya dengan mengembangkan media kotak kartu misterius kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan ketersediaan media pembelajaran di sekolah dasar saat ini, 2) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media kotak kartu misterius pada tema 5 subtema 1 kelas III SDN 3 Ringinpitu, 3) Mendeskripsikan hasil kelayakan media kotak kartu misterius pada tema 5 subtema 1 kelas III SDN 3 Ringinpitu Kecamatan Tanggungharjo Kabupaten Grobogan. Subjek penelitian siswa kelas III SDN 3 Ringinpitu berjumlah 15 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan dan siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan intrumen validator ahli media dan ahli media, lembar penilaian guru dan lembar tanggapan siswa. Berdasarkan hasil validasi angket ketiga ahli materi menunjukan rata-rata presentase 96,6% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil dari ketiga ahli media menunjukkan rata-rata presentase 94% dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket penilaian ketiga guru kelas III mendapatkan rata-rata presentase 96,6% dan angket tanggapan siswa yang berjumlah 15 menunjukan presentase 98,6% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini dapat disimpulkan bahawa media kotak kartu misterius yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kelas III tema 5 cuaca subtema 1.

INTRODUCTION

Menurut Hasbullah (2015: 1) mengemukakan arti pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Dewey dalam Hasbullah (2015: 2) mengemukakan pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia. Salah satu cara peningkatan mutu pendidikan adalah melalui pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Karena keberhasilan suatu pembelajaran

menunjukkan pula kualitas dari anak didik yang bersangkutan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dimana berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Berkembangnya kemajuan ilmu dalam pendidikan kini mengharuskan peran guru lebih sebagai fasilitator yang kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang efektif (Maslikan, 2017).

Gagne et al (dalam Kurniawan, 2014: 27) menyatakan bahwa "pembelajaran adalah serangakaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal". Tujuan pendidikan adalah melakukan perubahan kualitas hasil belajar peserta didik yang kearah lebih baik. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal di antaranya minat dan kemauan seorang peserta didik dalam mengelola materi yang diterima. Faktor eksternal di antaranya tersedianya media dan kehadiran seorang guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Masjid, 2014: 80).

Menurut Yusuf Hadi Miarso (Sanaky, 2013: 3) mengatakan bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajaran". Penggunaan benda nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien dalam rangka memberi penjelasan kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan atau sikap. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media yang kreatif, peserta didik akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Menurut Ulfa (2019) Berhasil tidaknya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan banyak dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami oleh siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III Ripka Erlina Dwi Dessytayanti, S.Pd di SD Negeri 3 Ringinpitu Kecamatan Tanggungharjo Kabupaten Grobogan, bahwa guru merasa kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama media pembelajaran berbasis kontekstual yang menarik. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas dan siswa melakukan kegiatan-kegiatan yang lain selain kegiatan pembelajaran. Misalnya mengganggu temannya, mengobrol, mengantuk dan kegiatan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, serta kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang akhirnya hasil belajarpun tidak sesuai harapan. Hal tersebut disebabkan kurangnya sumber belajar dan media yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media yang kreatif, peserta didik akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria di atas adalah media pembelajaran Kotak Kartu Misterius. Media pembelajaran berupa Kotak Kartu Misterius yang membuat anak-anak penasaran dan menimbulkan rasa ingin tahu sehingga dapat mengkontruksi pengetahuan peserta didik tentang tema yang dipelajari dalam pembelajaran tematik.

Media pembelajaran Kotak Kartu Misterius berbentuk kotak yang di desain menarik

sesuai materi yang akan disampaikan dan media kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Disebut misterius karena media tersebut menggunakan desain seperti gerobak penjual pizza yang berbentuk kotak kemudian didalamnya juga terdiri dari rangkaian media yang akan disampaikan. Sehingga setiap siswa tidak mengetahui kotak yang dibawa dan juga isi didalamnya. Media Kotak Kartu Misterius yang dimainkan oleh guru saat menyampaikan materi yang menunjukkan tema yang dipelajari secara riil (nyata), dapat membuat peserta didik memahami apa yang dimaksudkan dalam pelajaran tersebut dan menyimpulkannya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Kotak Kartu Misterius pada tema 5 cuaca dan subtema 1 kelas III SDN 3 Ringinpitu Kecamatan Tanggungharjo Kabupaten Grobogan".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat di pertanggungjawabkan. Desain pengembangan media kotak kartu misterius ini dilaksanakan berdasarkan tahapan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dalam Sukmadinata (2009) yang telah dimodifikasi sesuai dengan pengembangan media kotak kartu misterius.

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 3 Ringinpitu Kecamatan Tanggungharjo Kabupaten Grobogan dengan beberapa proses tahapan pengambilan data yang dilakukan. Dalam penelitian uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 15 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, lembar angket, kebutuhan guru dan siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yakni analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif berupa hasil penilaian dan komentar oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian dideskripsikan menjadi data deskriptif kualitatif yang akan menjadi bahan perbaikan produk yang dikembangkan.

Instrumen penilaian dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Skala Likert digunakan pada tahap pengujian media pembelajaran Kotak Kartu Misterius Tema 5 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar untuk ahli media dan ahli materi. sedangkan skala Guttman digunakan untuk lembar analisis kebutuhan dan analisis respon siswa dikarenakan lebih mudah dipahami oleh siswa siswa kelas III SD dengan jawaban tegas dan jelas sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menjawab.

Penggunaan skala Likert dalam penelitian ini menggunakan beberapa pertanyaan positif dan negatif mengenai objek. Dalam butir pertanyaan menggunakan pilihan jawaban "Sangat Baik", "Baik", "Cukup", "Kurang", "Sangat Kurang" dengan skala angka 5-1. Sedangkan skala Guttman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dan jelas terhadap suatu permasalahan pada butir soal dengan menggunakan jawaban "Ya" atau "Tidak".

Data yang sudah terkumpul kemudian akan dihitung berdasarkan skor yang diperoleh dengan teknik analisis data deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut: Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi berupa data kualitatif kemudian data dirubah dalam bentuk data kuantitatif dengan ketentuan dibawah ini.

Tabel 1. Range Presentase Kualitatif Program

Kriteria	Interval
SB (Sangat Baik)	81 - 100 %
B (Baik)	61 - 80 %
C (Cukup)	41 - 60 %
K (Kurang)	21- 40 %

SK (Sangat Kurang)	0 - 20 %

1. Setelah data terkumpul dihitung berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket validasi.
2. Menjumlahkan seluruh skor ideal item (reterium) untuk seluruh aspek berdasarkan angket validasi yang dibuat.
3. Menghitung analisis angka penskoran dari analisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase
∑x = Jumlah Skor Responden
∑xi = Jumlah Skor Ideal
100% = Konstanta

Dari persentase yang telah diperoleh berdasarkan perhitungan selanjutnya dirubah kedalam kalimat kualitatif. Sedangkan untuk respon atau tanggapan siswa mengenai media pembelajaran dilakukan menggunakan skala *Guttman* dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan respon siswa terhadap media pembelajaran. Jawaban siswa bersifat tertutup yaitu dengan jawaban ya dengan skor 1 dan jawaban tidak dengan skor jawaban 0. Dengan analisis data sama seperti menggunakan skala Likert.

Setelah diperolehnya data kemudian pengambilan keputusan digunakan sebagai sebagai indikator keberhasilan validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran. Untuk validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran hasil presentase penilaian dikatakan berhasil, valid dan praktis jika hasil perhitungan berada ditentang dan kriteria 81% - 100% (Sangat Baik), 61% - 80% (Baik), ataupun pada rentang 41% - 60% (Cukup).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Kotak Kartu Misterius dikembangan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Development* (*R&D*). Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji suatu produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa benda konkret berbasis tematik untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media Kotak Kartu Misterius pada pembelajaran Tema 5 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama media pembelajaran berbasis kontekstual yang menarik. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas. Hal tersebut disebabkan kurangnya sumber belajar dan media yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak. Sedangkan dari hasil analisis angket kebutuhan siswa, diperoleh bahwa siswa dalam pembelajaran di kelas lebih suka menggunakan media atau peraga, siswa belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius, siswa kurang tertarik belajar mengenai materi yang bersifat abstrak, siswa merasa bosan jika dalam pembelajaran hanya mengerjakan atau mendengarkan materi dari guru saja, siswa sering merasa bingung dengan materi yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan penyebaran angket kebutuhan maka perlu adanya inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran yang baru dan menarik untuk menunjang proses belajar mengajar.

Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2011: 4) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan

definisi tersebut maka dpat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan dalam dunia pendidikan media pembelajaran adalah alat atau bahan kegiatan pembelajaran.

Manfaat penggunaan media yang diperoleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (1992: 2)mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu, 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Media Kotak Kartu Misterius yang dikembangkan oleh peneliti merupakan suatu media pembelajaran dengan bentuk dan tampilan sesuai dengan perkembangan siswa kelas III SDN 3 Ringinpitu. Dengan adanya hasil pengembangan berupa media kotak kartu misterius tema 5 subtema 1 diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi khususnya untuk siswa kelas III SDN 3 Ringinpitu.

Setelah pengembangan produk awal selesai tahap selanjutnya adalah dengan melakukan validasi terhadap media Kotak Kartu Misterius dengan cara pengisian lembar angket penilaian untuk ahli materi dan ahli media, angket penilaian ahli materi terdiri dari lima belas aspek, ahli media terdiri dari dua puluh aspek dengan skor penilaian dengan menggunakan skala linkert. Hasil analisis angket ketiga ahli materi menunjukan rata-rata presentase 96,6% dengan kategori “sangat baik”. Ketiga ahli materi tersebut diperoleh dari Dr. Bagus Ardi Saputro, S.Pd., M.Pd dengan presentase 96% dengan kategori "Sangat Baik", penilaian validasi oleh ahli materi Mira Azizah, S.Pd., M.Pd dengan perolehan presentase 96% dengan kategori "Sangat Baik", dan validasi ahli materi Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum diperoleh presentase 98% dengan kategori “Sangat Baik”.

Gambar 1 Media Kotak Kartu Misterius

Hasil dari ketiga ahli media menunjukkan rata-rata presentase 94% dengan kategori “sangat baik”. Validasi ahli media diperoleh dari Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd diperoleh presentase 92% dengan kategori “Sangat Baik”, validasi media kedua dilakukan oleh Dr. Bagus Ardi Saputro, S.Pd., M.Pd dengan presentase 92% dan terakhir validasi ahli media dari Henry

Januar Saputra S.Pd., M.Pd diperoleh 98% dengan kategori "Sangat Baik". Dari hasil validasi media dan materi yang telah dilakukan maka dapat dinyatakan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Tema 5 Subtema 1 kelas III SDN 3 Ringinpitu Kecamatan Tanggungharjo Kabupaten Grobogan.

Media Kotak Kartu Misterius diuji cobakan kepada 15 siswa kelas III SDN 3 Ringinpitu dengan perolehan hasil angket respon siswa terhadap media Kotak Kartu Misterius dengan presentase 98,6% menyukai produk yang dibuat dengan kategori "Sangat Baik" dan Hasil angket penilaian ketiga guru kelas III mendapatkan rata-rata presentase 96,6%. Pengembangan media Kotak Kartu Misterius Tema 5 Subtema 1 setelah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta hasil penilaian guru dan respon siswa dengan perolehan hasil dengan kategori "Sangat Baik" maka pengembangan media Kotak Kartu Misterius selesai dan memenuhi kriteria layak dan praktis untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas III SDN 3 Ringinpitu.

SIMPULAN

Berdasarkan studi pendahuluan, analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, bawa di sekolah dasar kurang tersedia media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dikelas III, khususnya pada tema 5 cuaca dan subtema 1 pembelajaran. Melalui tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kotak Kartu Misterius valid digunakan dalam pembelajaran Tema 5 Subtema 1 di kelas III SDN Ringinpitu Kecamatan Tanggungharjo Kabupaten Grobogan dengan rincian, hasil validasi angket ketiga ahli materi menunjukan rata-rata presentase 96,6% dengan kategori "sangat baik". Sedangkan hasil dari ketiga ahli media menunjukkan rata-rata presentase 94% dengan kategori "sangat baik". Hasil angket penilaian ketiga guru kelas III mendapatkan rata-rata presentase 96,6% dan angket tanggapan siswa yang berjumlah 15 menunjukan presentase 98,6% dengan kategori "sangat baik". Hal ini dapat disimpulkan bahawa media kotak kartu misterius yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat baik" dan "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kelas III tema 5 cuaca subtema 1.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah media pembelajaran kotak kartu misterius pada tema 5 subtema 1 siswa kelas III dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan media yang lebih berkualitas dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran.* Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hasbullah. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.

Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.

Masjid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Maslikan, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru. *PEKA*, *5*(2), 178-187..

Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sudjana, R. (1992). *Manfaat Media Pengajaran*.Bandung: PT. Tarsito Bandung.

Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Ulfa, N. M., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Pengaruh NHT Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Sinektik*, *2*(2), 212-222.

.

.