Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE (CMC) TEMA BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV SD

Mela Amanda [1] Beta Rapita Silalahi, S.Pd, M.Pd[2]

Email : melaamanda1805@gmail.com

Betarapitasilalahi@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The development of Card Match Circle (CMC) learning media for the theme of various elementary school grade IV jobs is due to the lack of use of learning media used in learning the theme of various elementary school grade IV jobs. In response to this, the researcher is interested in developing a learning media in the form of a spin spin. This research was conducted in grade IV of Riama Sukamandi Hilir Private Elementary School. The Media Card Match Circle that has been developed is validated by several experts. Each expert provides comments and suggestions regarding the developed Card Match Circle media. Validation by material experts, media and teacher responses is carried out in 2 stages. From the 2 stages carried out, the results of the assessment of material experts, media experts and teacher responses gave an assessment that the Card Match Circle media in learning the theme of various works developed was very feasible to be used in the defense process.

Keywords: Development of Card Match Circle (CMC) Learning Media, Theme of Various Jobs.

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran Card Match Circle (CMC) tema berbagai pekerjaan kelas IV SD dilatar belakangi oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tema berbagai pekerjaan kelas IV SD. Menanggapi hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk spin putar. Penelitian ini dilakukan dikelas IV

SD Swasta Riama Sukamandi Hilir. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahan pengembangan (Development). Media Card Match Circle yang telah dikembangkan divalidasi oleh beberapa ahli. Setiap ahli memberikan komentar dan saran mengenai media Card Match Circle yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi, media dan respon guru dilaksanakan pada 2 tahap. Dari 2 tahap yang dilakukan, hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon guru memberikan penilaian bahwa media Card Match Circle pada pembelajaran tema berbagai pekerjaan yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle (CMC), Tema Berbagai Pekerjaan.

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran media mempunyai arti yang cukup penting. Media pembelajaran merupakan salah satu proses pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran harus diperhatikan dalam proses berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Swasta Riama Sukamandi Hilir, mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap membosankan serta monoton sehingga peserta didik mengantuk saat pelajaran berlangsung dan siswa juga belum sepenuhnya terlibat secara langsung. Peneliti mendapatkan data mengenai media pembelajaran yang sudah digunakan di SD Swasta Riama Sukamandi Hilir adalah: (1) penggunaan media pembelajaran seperti buku, atlas globe, pembelajaran yang dijadikan pedoman satu-satunya dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan

pembelajaran berpusat pada guru, (2) pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sering digunakan setiap tahun pelajaran sehingga kurang menarik dan bermakna, (3) minimnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi "berbagai pekerjaan" , (4) perbedaan letak geografis siswa yang menyebabkan siswa bosan dalam memaknai pembelajaran tema berbagai pekerjaan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar yang aktif dan konkret maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi ke dalam permainan seperti CMC. Dari pendapat diatas maka media CMC dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu penyajian materi pembelajaran IPS agar lebih konkret dan melibatkan siswa melalui permainan. Pengadaan media CMC dalam pembelajaran IPS harus di selenggarakan oleh guru agar siswa mampu mengembangkan segala potensi melalui kegiatan fisik yang melibatkan partisipasi agar kepekaan tercipta motivasi dalam pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Tema Berbagai Pekerjaan merupakan materi pelajaran yang terdapat pada materi IPS kelas IV SD sehingga peneliti mengembangkan media CMC untuk materi IPS tentang berbagai pekerjaan pada kelas IV SD. Media harus sesuai juga dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

Media yang sudah ada yang berkaitan dengan materi "Mengenal Berbagai Pekerjaan" yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD". Media ini menyediakan spin putar yang terdapat makna dari berbagai pekerjaan yang dituangkan dalam bentuk media spin putar sehingga lebih menarik untuk mengembangkan keterampilan siswa secara aktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian

dan pengembangan (*research and development*).

HASIL PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN

Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kebutuhan pembelajaran IPS di kelas IV SD. Selain melakukan studi pendahuluan peneliti juga melakukan perencanaan awal dalam pengembangan produk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD Swasta Riama Sukamandi Hilir. Dalam proses pengembangan produk awal, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti. Produk yang dikembangkan peneliti adalah media *Card Match circle (CMC).* Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap ketiga, yaitu *Development* (Pengembangan).

Validasi oleh ahli materi

Dilaksanakan selama satu kali. Validasi yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2024. Adapun hasil validasi mendapatkan skor 87,5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada validasi materi didapatkan kesimpulan materi layak uji coba tanpa revisi.

Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media pada tanggal 25 Juni 2024 memperoleh skor rata- rata 100 dengan sangat baik, yang menyatakan media layak diguunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE Yang dilakukan dari tahap *Analysis* (Analisis) sampai pada tahap *Development (*Pengembangan). Peneliti menyimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media card match circle tema berbagai pekerjaan kelas IV SD.

2. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan dari ahli pembelajaran . skor penilaian dari para ahli, yaitu . Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran Kelas IV SD.

Saran

1. Pengembangan produk *Card Match Circle* pada pembelajaran IPS dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi dan mata pelajaran yang lain, karena media berupa permainan jadi media dapat dimanfaatkan dengan mengganti kartu pertanyaan, kartu jawaban.
2. Dalam penggunaan media *Card Macth Circle* guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, hendaknya guru meningkatkan penggunaannya untuk mata pelajaran lain.
3. Bagi sekolah diharapkan memberikan fasilitas media untuk guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Badje, Y. (2022). Pengembangan Media Permainan Card Match Circle Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa

Badje, Y. (2022). Pengembangan Media Permainan Card Match Circle Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa

Benu, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik

Circle. Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia, 1(1), 25-34.

Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah

https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7871/4683