

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC CARD* TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS VI MIS AL-MA'RUF

Juhaida Risna Sari¹

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email: juhaidarisan31@gmail.com

Chairunnisa Amelia²

²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email : chairunnisaamelia@umsu.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang dilakukan masih belum optimal terhadap kemampuan kerjasama peserta didik. Masalah yang terdapat yakni guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang optimal, sehingga peserta didik masih kurang tertarik bahkan mudah bosan pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas VI MIS AL-Ma'ruf medan marelان. Oleh karena itu perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran *magic card*. Menurut Rudi Susilana (dalam Nurfajrinah, dkk, 2018:221), *magic card* atau kartu ajaib merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada kartu ajaib merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama siswa yang diuji coba kelompok kecil kepada 12 siswa kelas VI. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yakni terdiri dari tahap awal pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Dengan hasil penelitian validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rata-rata kevalidan media pembelajaran *magic card* mendapatkan nilai 88,66 % dengan tingkat validasi sangat valid. Kemudian pada tingkat kepraktisan media pembelajaran mendapatkan hasil nilai rata-rata P=4,11 yang berarti tingkat kepraktisannya tinggi. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dan sudah layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Magic Card*, Kerjasama Siswa

ABSTRACT

The learning process carried out is still not optimal for the ability of students to cooperate. The problem is that the teacher still uses learning media that is not optimal, so students are still not interested and even get bored easily when carrying out the learning process in class VI MIS AL-Ma'ruf Medan Marelان. Therefore it is necessary to develop magic card learning media. According to

Rudi Susilana (in Nurfajrinah, et al, 2018: 221), magic cards or magic cards are learning media in the form of picture cards measuring 25 X 30 cm. The pictures on the magic card are a series of messages presented with captions for each picture. This study aims to develop instructional media that influence the cooperative abilities of students who are tested in small groups on 12 grade VI students. This study uses the 4-D model proposed by Thiagarajan which consists of the initial stages of defining, designing, developing, and disseminating. With the results of the validator's research on the developed learning media. The average validity of magic card learning media gets a value of 88.66% with a very valid validation level. Then at the practicality level of the learning media, the average score is $P = 4.11$, which means that the practicality level is high. So the conclusion of this study is that the learning media that have been developed are declared valid and practical and are appropriate to be applied to students.

Keywords: Magic Card Learning Media, Student Cooperation

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bagi negara dan bangsa. Karena pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan ataupun penelitian. Selain itu, pendidikan juga sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga tidak memungkinkan secara otodidak (belajar sendiri). Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengembangkan potensi seseorang demi kepentingan masyarakat dan menjamin sebuah kemajuan bagi bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang lebih baik bagi masyarakat dan negara. Pendidikan juga bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar dengan minimal wajib belajar yang telah ditetapkan di Indonesia yakni dua belas tahun pada jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang (UU) sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, kepribadian, kecerdasan, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya untuk melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui jenjang pendidikan di Indonesia, maka dapat menimbulkan kemampuan kerjasama. Kemampuan kerjasama adalah suatu usaha bersama antar individu atau kelompok sosial untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu kerjasama dilakukan sejak manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Hal ini sangat penting pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk membentuk karakter peserta didik. Karena pada saat proses pembelajaran guru cenderung lebih sering memberikan kegiatan secara individu melalui metode dan strategi yang kurang tepat contohnya dengan memberikan tugas yang dikerjakan secara individu dan tanya jawab. Dan pada akhirnya peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran seperti itu. Hal ini membuat beberapa peserta didik tidak ingin untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, karena merasa bosan dan mencari kesibukan sendiri. Khususnya

pada kemampuan kognitif peserta didik yang berbeda – beda, sehingga apabila peserta didik kurang pintar maka akan lebih mudah tertinggal dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu pentingnya kemampuan kerjasama karena masih banyak peserta didik di dalam kelas masih belum dapat bekerjasama dalam kelompok, masih enggan untuk bermain, membantu teman yang sedang mengalami kesulitan, serta berkomunikasi dengan temannya.

Upaya yang dapat dilakukan terhadap kemampuan kerjasama peserta didik pada saat proses pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Gerlach dan Ely, 2013:3) Sementara itu, dalam realitas pendidikan di lapangan, kita lihat banyak kurikulum pendidikan yang masih menggunakan media pembelajaran yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusunnya sendiri. Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, maupun audio-visual. Dengan kata lain guru harus efektif dan kreatif memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran agar mempermudah pemahaman dan kemampuan kerjasama peserta didik sehingga menciptakan daya tarik peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian pesan atau materi, mengatasi keterbatasan waktu, mengkombinasikan gaya belajar peserta didik, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara melalui guru kelas yang telah dilakukan peneliti pada hari Jum'at 12 November 2021 di kelas VI MIS AL- MA'RUF, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih belum optimal terhadap kemampuan kerjasama peserta didik. Beberapa masalah yang terdapat yakni guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang optimal dan kurang menarik, sehingga peserta didik masih kurang tertarik bahkan mudah bosan pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Jika dilihat dari bukti yang valid melalui nilai siswa yakni sebagai jumlah siswa sebanyak 26 dengan nilai rata – rata 69, KKM sebesar 75 sehingga yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 16 siswa.

Berdasarkan tabel diatas terdapat 26 jumlah siswa. Jumlah siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (75) atau yang mencapai nilai tuntas dalam pembelajaran tematik pada materi ASEAN terhadap kemampuan kerjasama yaitu hanya 10 siswa dan yang belum mencapai kkm ada 16 siswa. Hal ini diduga media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif karena masih terpaku pada buku tematik dalam penyampaian materi pembelajaran, tanpa mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran agar tidak membosankan. Oleh karena itu perlunya ada media pembelajaran yang menarik minat peserta didik sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang menjadi patokan siswa, dengan harapan dapat melaksanakan pembelajaran terhadap kemampuan kerjasama yang dapat dilihat dari sosialisasi peserta didik di dalam kelas sehingga berdampak terhadap kemampuan kerjasama pada peserta didik.

Guru kurang efektif karena masih kurangnya menggunakan media yang optimal dalam menyampaikan materi di dalam kelas, hal ini mengakibatkan pembelajaran yang kurang aktif dan kreatif. Jika hal ini terus diterapkan tanpa adanya perubahan secara perlahan, maka akan berdampak negatif pada keseluruhan peserta didik. Dampak negatif dari permasalahan diatas yakni akan menimbulkan rasa bosan pada saat proses pembelajaran, karena juga kurangnya dalam menerapkan dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pada saat menggunakan media pembelajaran, guru juga harus tepat dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran agar menimbulkan rasa ketertarikan siswa pada saat proses pembelajaran. Jika siswa kurang tertarik didalam proses pembelajaran maka

hal ini akan mempengaruhi kemampuan kerjasama siswa kelas VI. Proses pembelajaran belum berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan proses pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Dengan berkurangnya kemampuan kerjasama pada pembelajaran tematik, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran jauh lebih baik bagi perkembangan siswa kelas VI.

Pentingnya masalah tersebut diteliti agar mengetahui pentingnya kemampuan kerjasama peserta didik melalui media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dan kreatif seperti media pembelajaran *magic card*. Media pembelajaran *magic card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk bulat kemudian dapat diputar. Sehingga seluruh peserta didik dapat mencoba mengaplikasikan media pembelajaran tersebut secara bergantian dengan teman kelompoknya pada saat pembelajaran tematik materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*). Selain itu aktivitas berfikir, mencoba dan kemampuan kerjasama adalah salah satu bentuk aktivitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang memberikan peluang terhadap kemampuan kerjasama pada pembelajaran tematik.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran *magic card* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *magic card* didesain secara menarik dan kreatif. Media pembelajaran *magic card* ini juga dapat didesain sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Peneliti menggunakan media pembelajaran ini selain mudah digunakan yakni dapat mengetahui pentingnya terhadap kemampuan kerjasama dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga peserta didik mampu menarik minat peserta didik dan aktif pada proses pembelajaran agar tidak mudah bosan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti dalam penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS Al-Ma’ruf”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik, Jadi penelitian dan pengembangan bersifat bertahap. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *magic card* pada pembelajaran tematik khusus materi ASEAN (*Association Of Shoutheast Asian Nations*) yang akan diuji kepraktisan dan pengembangannya. Melalui pengumpulan data awal, perencanaan produk, lalu diuji coba kepada siswa kelas VI.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan. Model Thiagarajan (dalam Nurdiyah Lestari 2018:58), dikenal dengan model 4- D yang terdiri dari empat tahap, yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model 4-D, diawali dengan tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Desain*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*).

1. Kevalidan Media Pembelajaran Magic Card

Media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan sudah layak dan sudah sesuai dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan yakni melakukan rekapitulasi hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan skala penilaian 1-5. Selanjutnya, setelah dilakukan skala uji validasi maka skor dapat dipresentasikan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *magic card*.

Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran *magic card* yang dikembangkan telah memenuhi presentase kategori valid. Hal ini dikarenakan aspek dari media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata 88,67 mendapatkan kriteria validasi sangat valid berdasarkan tingkat validasi.

Karena seluruh aspek penilaian dari media pembelajaran *magic card* berada pada kriteria valid, maka media pembelajaran *magic card* dapat digunakan pada pengembangan selanjutnya dan dapat diuji kepraktisannya. Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator pada aspek yang telah divalidasi, perlu dilakukan revisi yang sesuai dengan masukan yang diberikan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi jauh lebih baik sehingga mendekati kata kesempurnaan.

Tabel 4.1 Pembahasan Hasil Penelitian Validator

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Tingkat Validasi
Materi	88,00%	Sangat Valid
Media	96,00%	Sangat Valid
Bahasa	82,00%	Cukup Valid
Rata-rata	88,66%	Sangat Valid

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Magic Card

Tingkat kepraktisan media pembelajaran *magic card* dilakukan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik dengan cara diuji coba di sekolah MIS Al-Ma'ruf khususnya kepada siswa kelas VI. Pernyataan yang terdapat di dalam angket terdiri atas dua bentuk yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% siswa memberikan respon positif terhadap sejumlah aspek pernyataan. Angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert dengan lima pilihan yakni SS (sangat setuju) = 5, S (setuju) = 4, CS (cukup setuju) = 3, TS (tidak setuju) = 2, STS (sangat tidak setuju) = 1. Untuk pernyataan dapat dikatakan mendapat respon positif apabila guru dan siswa memilih pilihan 5 dan 4, dan apabila pernyataan dapat dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 1 dan 2.

Tabel 4.2 Hasil Respon Guru

No	Guru Kelas	Pernyataan	Total Skor	Rata-rata	Rentang Skor
1.	Dessy Hariyani	1-20	99	4,95	Sangat Baik
Total skor keseluruhan			100		
Rata-rata skor total			4,95		

Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa

No	Peserta Didik	Pernyataan	Total Skor	Rata-rata	Rentang Skor
1.	MAA	1-20	40	2	Cukup
2.	KSAT	1-20	92	4.6	Sangat Baik
3.	ANM	1-20	59	2.95	Baik
4.	E	1-20	90	4.5	Sangat Baik
5.	R	1-20	89	4.45	Sangat Baik
6.	SA	1-20	84	4.2	Sangat Baik
7.	SRP	1-20	86	4.3	Sangat Baik
8.	M	1-20	89	4.45	Sangat Baik
9.	MAR	1-20	89	4.45	Sangat Baik
10.	MDI	1-20	91	4.55	Sangat Baik
11.	A	1-20	89	4.45	Sangat Baik
12.	P	1-20	89	4.45	Sangat Baik
Total Skor Keseluruhan			961		
Rata-rata Skor Total			4,11		

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila respon guru dan siswa memiliki nilai rentang $4 < P \leq 5$ sesuai dengan kategori tingkat kepraktisan. Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *magic card* diperoleh nilai $P= 4,95$ dan hasil angket respon 12 orang siswa diperoleh nilai $P= 4,11$ yang berarti tingkat kepraktisannya adalah tinggi. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *magic card* yang telah dikembangkan tinggi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah disajikan pada bab IV, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *magic card* terhadap pada pembelajaran tematik terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS Al-Ma'ruf menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan memiliki 4 tahapan yakni pendefinisian (define), Perancangan (design). Pengembangan (develop), penyebaran (disseminate). Dilakukan penilaian oleh tim ahli yaitu validator ahli materi memperoleh hasil penilaian 88,00% (sangat valid), ahli media memperoleh hasil

penilaian 96,00% (sangat valid), dan ahli bahasa memperoleh hasil penilaian 82,00% (cukup valid). Sehingga kevalidan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS Al-Ma'ruf, memperoleh rata-rata hasil penilaian 88,66% dengan kategori tingkat validasi "sangat valid".

2. Kepraktisan media pembelajaran *magic card* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas VI MIS Al- Ma'ruf dilakukan oleh penilaian hasil respon guru kelas sehingga memperoleh hasil rata-rata skor total 4,95 (sangat baik), dan hasil respon siswa memperoleh hasil rata-rata skor total 4,11 (sangat baik). Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila respon guru dan siswa memiliki nilai rentang $4 < P \leq 5$ sesuai dengan tingkat kepraktisan. Maka kepraktisan media pembelajaran *magic card* memperoleh tingkat kepraktisan "Tinggi". Media pembelajaran *magiccard* sudah praktis untuk diterapkan kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PTRajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2013. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Barus, Agape, Robi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Tema 9 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Swasta Methodist 7 T.A. 2020/2021*. (Skripsi). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Bony. 2017. *Peningkatan Kerjasama Dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Weoharjo Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Tahun Ajaran 2016/2017*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas sanata darma.
- Dewi, N. P. S. 2020. Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 356-357.
- Djamarah, Syaiful, Bahri., & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Halimah, Leli. 2017. *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadi Guru Yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hayati, Lilik. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 197.
- Marlina, Leni. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Guided Discovery Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*. Vol 3, No 1 Juni 2021. 53-61.
- Kadir, Abdul., & Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Kustandi, Cecep., & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Marisha, Peavey. 2020. *Serumpun ASEAN Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Paket A Setara SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus-Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah-Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mutmainah, Savira. Jamilah. Syahriani. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Al-Ahya*. Volume 2, No 2. 78-79.
- Renada, Fitri. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*. (Skripsi). Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.