

# PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN SISWA KELAS II SD

Mega Wikan Diana<sup>1</sup>, Chairiyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: megawikandiana@gmail.com<sup>1</sup>

**Abstract:** This study aims to produce a learning media product "Picture Card Board" on the thematic learning content of PPKN. This type of research is research and development with development procedures according to Borg and Gall. The study population was all students of class II SDN Gayamharjo totaling 27 students, all class II students of SDN Dadapsari totaling 5 students, and all grade III students of SDN Dadapsari totaling 6 students. Data collection techniques employing observation, interviews with class II teachers, and questionnaires to determine the situation during the learning process. The data analysis technique used quantitative descriptive statistics. The results of this study indicate that the picture cardboard media can be declared fit for use. The percentage of material validation results from the lecturer shows the number 84% with the criteria suitable for use. The percentage of validation results from grade II teachers at SDN Gayamharjo shows many 92% and the validation of grade II teachers at SDN Dadapsari shows many 92% with the same criteria which is suitable for use. For the percentage of media validation results from lecturers, it shows the number 91% with the criteria suitable for use. The percentage of media validation results from grade II teachers at SDN Gayamharjo shows many 95% and from grade II teachers at SDN Dadapsari shows a figure of 94% with the criteria suitable for use. Meanwhile, the percentage results at the time of the initial field trial showed that the number was 91% with the criteria category suitable for use, at the time of the main field trial it obtained a percentage of 93% with the criteria suitable for use, and during the operational field trial, the percentage value was 89% with criteria worthy of use.

**Keywords:** Media development, picture cardboard, Thematic PPKN content

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, selain itu, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan guru selayaknya menjadi fasilitator dalam prinsip tematik terkadang muatan-muatan pelajaran salah satunya muatan PPKn. Menurut Daryanto (2014:3) Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut Ngalimun (2013:14) Pada hakikatnya pembelajaran tematik adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan perpaduan dari

dua aktivitas, yakni aktivitas mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru terhadap konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran dengan tematik integrasi, tema-tema yang ditentukan yaitu tema yang sudah disesuaikan dengan kehidupan keseharian siswa tema sehingga pembelajaran siswa akan lebih bermakna.

Menurut Sutrisno (2016: 31) Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar pada masa yang akan datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara. dengan maksud bahwa pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan, serta keberanian untuk membela bangsa dan

tanah air melalui bidang, profesi masing-masing. Menurut Susanto (2013:225) pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Pembelajaran PPKn juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya sebagai pemindahan informasi tanpa adanya perbaikan diberbagai sisi yang kurang. Kurangnya pemahaman materi yang disampaikan, dan minat siswa yang rendah untuk belajar, padahal pelajaran PPKn merupakan muatan pembelajaran yang dituntut memiliki pemahaman yang tinggi terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan kesimpulan hasil observasi siswa kelas II SDN Se-gugus 01 Prambanan Sleman masih ada permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran tersebut yakni pembelajaran tematik muatan PPKn pada SDN Gayamharjo dan SDN Dadapsari memang masih konvensional karena keterbatasan media yang ada, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, kurang menarik serta siswa cenderung kurang aktif terhadap materi yang disampaikan. Salah satu upaya untuk mengatasi beberapa permasalahan dari kedua sekolah, dengan pembuatan media pembelajaran Papan Kartu Bergambar yang berguna untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan. Media yang dimaksudkan dan dikaji disini adalah media kartu atau bisa disebut dengan media *flashcard* yang berisi tentang materi pembelajaran terkait, kemudian media tersebut disajikan dalam sebuah tempat, berupa papan supaya semua siswa dapat melihat gambar, serta memahami materi yang disampaikan.

Menurut Satriana, (2013: 14) *media flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang

dicantumkan pada bagian belakangnya. Menurut Indriana (2011:68-69) Media Papan Kartu Bergambar (*Flash Card*) adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran sekitar 25 x 30 cm. Arsyad (2014:115) mengemukakan bahwa media flash card merupakan media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang terkait.

Dalam hal ini guru selayaknya dapat menggunakan beberapa teori ajaran ketamansiswaan yang mampu menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah Teori Tri N. Menurut Tim Dosen Ketamansiswaan (2014: 45) Teori Tri N terdiri atas *niteni*, *nirokake*, dan *nambahi*, dalam hal ini menyatakan bahwa untuk mempelajari sesuatu bisa ditempuh dengan cara “mengenali dan mengingat” sesuatu yang dipejari (*niteni*), menirukan sesuatu yang dipelajari (*nirokake*), serta mengembangkan sesuatu yang dipelajari (*nambahi*).

Dalam hal ini peneliti terdorong untuk mengembangkan suatu media, sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran tematik muatan PPKn, media yang digunakan adalah media papan kartu bergambar. Peneliti memilih papan kartu bergambar sebagai media pembelajaran karena pengembangan kartu bergambar dapat membantu siswa kelas II dalam memahami hal-hal dari abstrak ke kongkrit dengan cara melakukan pendekatan dengan lingkungan sekitar, selain mudah dibawa kamana-mana, kartu bergambar juga didesain menggunakan wadah berupa papan yang menarik sehingga siswa merasa tertarik mempelajarinya.

Dengan memperhatikan permasalahan dan kemungkinan pemecahan masalah, maka perlu dilakukan tindakan oleh peneliti selaku guru untuk melakukan penelitian yakni, Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Siswa Kelas II Gugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2019 / 2020. Indriana (2011:13) yaitu media berasal dari bahasa latin, yang merupakan *medium*. Secara harafiah, media berarti perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Selain itu, para pakar juga memberikan batasan terhadap pengertian media pengajaran. Sanaky (2009:3)

media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajara, pengajar, dan bahan ajar. Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk memahami, menangkap, dan memproses sesuatu informasi. Media *flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil dan anak hanya dapat mengeahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang terdaat dalam media *flash card*, dan dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu mencari gambar-gambar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media papan kartu bergambar (*Flash Card*) adalah media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar, teks, simbol, dan keterangan lainnya yang disajikan dalam papan variasi bentuk ukuran tertentu dan tempat kartu teretntu, sehingga dapat membantu siswa dalam mengingat atau memahami informasi yang berkaitan dengan materi tersebut.

## **METODE**

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan prosedur pengembangan menurut *Borg* dan *Gall*. Pengembangan ini dilakukan dengan prosedur yang terdiri dari 9 tahapan pengembangan yakni, penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Gayamharjo yang berjumlah 27 siswa, seluruh peserta didik kelas II SDN Dadapsari yang berjumlah 5 siswa, dan seluruh siswa kelas III SDN Dadapsari yang berjumlah 6 siswa. Sampel penelitian mencakup seluruh populasi. Adapun teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dengan guru kelas II, dan angket untuk mengetahui keadaan saat proses pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.

Dalam penelitian pengebangan ini, peneliti memfokuskan pada pengembangan media

pembelajaran. Media tersebut berbentuk papan kartu bergambar serangkaian contoh pengamalan sila ke 3 pancasila, yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 5 (Pengalamanku) Subtema 2, (Pengalamanku di Sekolah) Pembelajaran 6 kelas II di SDN Gayamharjo dan SDN Dadapsari.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan pengembangan produk media Papan Kartu Bergambar berdasarkan beberapa validator.

Selain itu, penelitian pengembangan ini juga mengukur respin siswa terhadap pembelajaran tematik muatan PPKn dengan menggunakan Papan Kartu Bergambar yang dikembangkan. Berikut ini penjelasan setiap tahapan sebagai berikut.

#### **1. Penelitian dan Pengumpulan Data.**

Berdasarkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket diperoleh gambaran tentang permasalahan pembelajaran di SDN Gayamharjo dan SD N Dadapsari antara lain :

- a. Siswa terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran tematik muatan PPKn dikarenakan metode yang digunakan guru kurang variatif dan kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional.
- b. Guru belum menggunakan media yang maksimal.
- c. Siswa menganggap bahwa materi PPKn adalah materi yang banyak menghafal.
- d. Siswa kurang maksimal untuk dapat bekerjasama dengan teman satu kelas.
- e. Hasil belajar siswa pembelajaran tematik muatan PPKn belum maksimal dilihat dari nilai ulangan harian.
- f. Pengembangan media untuk pembelajaran tematik muatan PPKn belum maksimal dalam melibatkan siswa secara aktif dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan seperti media papan kartu bergambar.

**2. Perencanaan**

Perencanaan dilakukan sebelum membuat media papan kartu bergambar. Perencanaan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tujuan pengembangan media
- b. Membuat desain media papan kartu bergambar
- c. menentukan materi PPKn yang akan diintegrasikan dalam media papan kartu bergambar.
- d. Tujuan media didasarkan pada kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PPKn

kurikulum 2013 revisi 2017 tema 5 subtema 1 KD. 3.1 dan 4.1.

- e. Mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media papan kartu bergambar.
- f. Menyusun RPP dan LKPD untuk pembelajaran tematik muatan PPKn dengan media papan kartu bergambar.

Kegiatan yang dilakukan setelah persiapan awal selesai yaitu peneliti mulai mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat desain media papan kartu bergambar. Berikut alat dan bahan yang digunakan:

Tabel 1. Daftar Alat dan Bahan Pembuatan Media

No	Bahan	Alat
1	Papan Triplek	Mesin Jahit
2	Alumunium	Gergaji Besi
3	Pita Perekat Fastenertape	Obeng dan Gunting
4	Kain Bludru Hitam	Penggaris
5	Card Case A6	Gunting
6	Baut	Pulpen dan Spidol
7	Lem Aibon	Kapur Kain
8	Cat	Kuas



Gambar 1. Produk awal papan kartu bergambar



Gambar 2. Produk awal kartu bergambar

### 3. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Media papan kartu bergambar merupakan media visual, maka dalam pengembangannya peneliti memperhatikan prinsip media visual penjelasan dari prinsip media visual yang diperhatikan dalam pengembangan media yaitu:

- a) Kesederhanaan
- b) Penekanaan
- c) Keseimbangan
- d) Bentuk
- e) Garis
- f) Tekstur
- g) Warna

Tahap selanjutnya setelah media selesai dibuat yakni memvalidasi media papan kartu bergambar baik dari segi media maupun materi. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media PGSD UST yakni ibu Ayu Rahayu, M.Pd dan kedua guru kelas II SD N Gayamharjo yaitu bapak Sardi, S.Pd.SD dan ibu Fransisca Budianni, S.Pd.SD dari SD N Dadapsari. Sedangkan untuk validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD UST ahli materi yakni ibu Nadziroh, M.Pd. dan kedua guru kelas II SD N Gayamharjo yaitu bapak Sardi, S.Pd.SD dan ibu Fransisca Budianni, S.Pd.SD dari SD N Dadapsari.

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut sebelum diuji cobakan dilapangan. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi menjadi dasar dalam melakukan revisi produk agar media papan kartu bergambar benar-benar layak diuji cobakan.

### 4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2020 di SD N Dadapsari dengan melibatkan siswa kelas III yang berjumlah 6 siswa dengan tingkat dan kemampuan yang berbeda. Siswa dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru kelas II SD N Dadapsari. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu memperkenalkan media papan kartu bergambar sebelum uji coba dilaksanakan. Peneliti menyampaikan penjelasan mengenai langkah penggunaan media tersebut pada siswa. Siswa diminta duduk berkelompok sesuai pembagian kelompoknya, kemudian setiap

perwakilan siswa dari setiap kelompok maju kedepan untuk mengambil kartu berupa gambar yang dibalik oleh guru, dan mengamatinya dengan teman sekelompoknya, siswa juga diberikan waktu untuk mendiskusikan jawaban apa yang paling tepat dari gambar tersebut. Setelah selesai berdiskusi, kelompok yang tercepat maju kedepan untuk memilih kartu jawaban mana yang paling tepat yang sesuai dengan hasil diskusi mereka tadi, selanjutnya perwakilan kelompok tersebut menempelkannya pada papan dan membacakannya didepan kelas, dan bergantian dengan kelompok lainnya.

Siswa sangat bersemangat untuk menggunakan papan kartu bergambar, selanjutnya mereka diberi angket untuk menilai media papan kartu bergambar. angket yang diberikan berbentuk pernyataan yang harus di *ceklist* (✓).

Berdasarkan hasil uji coba awal Di Kelas III SDN Dadapsari, media papan kartu berambar mendapatkan rata-rata skor 91% dengan kriteria "Layak digunakan". Setelah siswa mengisi angket, maka diberikan pertanyaan lisan dari peneliti mengenai tanggapan / komentar siswa untuk media papan kartu bergambar. siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang, bersemangat belajar dan mendapatkan hal yang baru dari media tersebut.

### 5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator media dan validasi materi. Revisi dilakukan pada pengembangan media papan kartu bergambar tersebut, perihal media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media. Dan terdapat salah satu gambar perlu diperbaiki dikarenakan kurang jelas. Sedangkan pada materi, revisi dilakukan pada kartu gambar disesuaikan dengan contoh perilaku yang mencerminkan penerapan sila ke-3 dan pada RPP bagian penilaian peserta didik ditambah dengan penilaian spiritual.

### 6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2020, di kelas II SD N Dadapsari dengan melibatkan 5 siswa setelah melewati uji lapangan awal. Siswa dipilih berdasarkan saran dari guru kelas II SD N

Dadapsari. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah memperkenalkan media papan kartu bergambar dan membagi siswa menjadi 2 kelompok.

Berdasarkan hasil uji coba utama, media kartu papan bergambar mendapat rata-rata skor 93% Dengan kriteria “Layak digunakan”. Setelah siswa mengisi angket maka diberikan pertanyaan lisan dari peneliti mengenai tanggapan / komentar siswa untuk media papan kartu bergambar. Siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan ingin bermain papan kartu bergambar lebih lama selain itu siswa juga menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan terbantu dari media tersebut. Saran perbaikan tidak mereka berikan kepada media papan kartu bergambar sehingga peneliti tidak melakukan revisi lebih lanjut mengenai media tersebut dan melakukan ujicoba pada tahap selanjutnya.

## 7. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba lapangan utama didapatkan skor rata-rata penilaian siswa terhadap media papan kartu bergambar 93% Dengan kriteria “Layak digunakan”. Pada proses uji coba lapangan utama tidak ditemukan masalah yang memungkinkan revisi produk, hanya pada penggunaan fastenertape lebih di perkuat supaya tidak mudah lepas, sehingga dalam uji coba lapangan utama media papan kartu bergambar sedikit perbaikan revisi produk.

## 8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada tanggal 23 januari 2020 setelah melewati uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan operasional melibatkan 27 siswa kelas II SD N Gayamharjo. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah memperkenalkan media papan kartu bergambar dan membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri 5 kelompok yang beranggotakan 4 siswa dan 1 kelompok beranggotakan 3 siswa.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional, media papan kartu bergambar mendapat rata-rata skor 89%, dengan kriteria “Layak digunakan”. Setelah peserta didik mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan mereka terhadap media papan kartu bergambar. Peserta

didik menyampaikan bahwa kertas pada kartu sebaiknya agak tebal supaya mudah dimasukkan dalam wadah kartu / *cardcase*. Peneliti melakukan revisi lebih lanjut mengenai tanggapan dari peserta didik dan melakukan uji coba padatahap selanjutnya.

## 9. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional diperoleh skor penilaian yakni 89% dengan kriteria kualifikasi “layak digunakan”. Proses uji coba lapangan operasional terdapat beberapa revisi terhadap media papan kartu bergambar. Peneliti melakukan revisi pada penggunaan kualitas kertas supaya lebih tebal dan memberi gantungan pada papan kartu bergambar supaya mudah untuk di tempelkan pada dinding.

Pada peserta didik juga memberikan tanggapan yang baik terhadap media papan kartu bergambar. Media tersebut dinyatakan “layak” sebagai media pembelajaran tematik muatan PPKn materi pengamalan sila ke 3 pancasila.

## B. Pembahasan

Pengembangan media papan kartu bergambar ini berdasarkan pada model Borg and Gall. Bahwa pada pengumpulan data dilakukan di kelas II SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo. Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengobservasi kelas pada saat pembelajaran tematik muatan PPKn. Selanjutnya wawancara kepada guru kelas II SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo mengenai pelaksanaan pembelajaran tematik muatan PPKn.

Tahap kedua yakni, perencanaan, meliputi rencana pembuatan produk dengan mempersiapkan alat serta bahan, materi serta Rencana Program Pembelajaran (RPP). Tahap ketiga, yakni mengenai pengembangan bentuk awal dari produk media papan kartu bergambar serta validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh para ahli.

Validator media terdiri dari satu dosen PGSD UST dan dua guru kelas II yakni SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo. Persentase hasil validasi media dari dosen ahli media menunjukkan angka 91% dengan kriteria layak digunakan. Sementara untuk persentase hasil validasi dari guru kelas II SD N Dadapsari menunjukkan angka 94% dengan kriteria layak digunakan dan untuk persentase hasil validasi dari guru kelas II SD N Gayamharjo

menunjukkan angka 95% dengan kriteria layak digunakan.

Berikut ini tabel hasil persentase validasi media papan kartu bergambar:

Tabel 2. Hasil Persentase Validasi Media

No	Nama Ahli Validasi Media	Instansi	Hasil Persentase	Kriteria
1	Ayu Rahayu, M.Pd	Dosen PGSD UST	91%	Layak digunakan
2	Fransisca Budianni, S.Pd.SD	Guru kelas II SD N Dadapsari	94%	Layak digunakan
3	Sardi, S.Pd.SD	Guru Kelas II SD N Gayamharjo	95%	Layak digunakan

Validator materi terdiri dari satu dosen PGSD UST dan dua guru kelas II yakni SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo. Persentase hasil validasi materi dari dosen menunjukkan angka 84% dengan kriteria layak digunakan. Persentase hasil validasi dari guru kelas II SDN Dadapsari menunjukkan angka 92% dengan ketentuan kriteria layak digunakan. Sementara untuk hasil persentase validasi guru kelas II SD N Gayamharjo menunjukkan angka 92% dengan ketentuan kriteria layak digunakan.

Produk dari media yang dikembangkan selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik melalui tiga tahap, yakni uji coba lapangan

terbatas, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Pada setiap uji coba peserta didik memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Persentase penilaian yang diperoleh pada saat uji coba lapangan terbatas yakni 91% dengan kategori layak digunakan. Sementara itu untuk hasil persentase uji coba lapangan utama menunjukkan angka 93% dengan kriteria layak digunakan. Dan untuk hasil persentase hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan angka 89% dengan kategori layak digunakan.

Berikut ini tabel yang menunjukkan hasil uji coba sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Persentase Uji Coba Lapangan Operasional

No	Hasil Uji Coba	Kelas	Hasil Persentase	Kriteria
1	Uji coba terbatas	III SD N Dadapsari	91%	Layak digunakan
2	Uji coba utama	II SD N Dadapsari	93%	Layak digunakan
3	Uji coba operasional	II SD N Gayamharjo	89%	Layak digunakan

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media papan kartu bergambar layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik muatan PPKn kelas II.

Media papan kartu bergambar dikembangkan peneliti berdasarkan temuan

masalah awal yang ada di kedua sd tersebut yakni SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo dengan permasalahan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan siswa menjadi termotivasi, aktif, serta menyenangkan dalam proses pembelajaran

tematik muatan PPKn. Padahal media merupakan salah satu unsur penting dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan (Azhar Arsyad, 2009: 16). Media seharusnya juga dapat mengaktifkan siswa dan menciptakan pembelajaran lebih bermakna serta menyenangkan.

Peserta didik di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yaitu masih berada pada tahap operasional konkret, masih senang untuk bermain dan berkelompok. Pengembangan media Papan Kartu Bergambar didasarkan pada karakteristik perkembangan peserta didik kelas II SD tersebut. Media ini berfungsi untuk mengkonkretkan materi dan media yang dirancang untuk dapat dilakukan secara berkelompok sehingga diharapkan akan tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan.

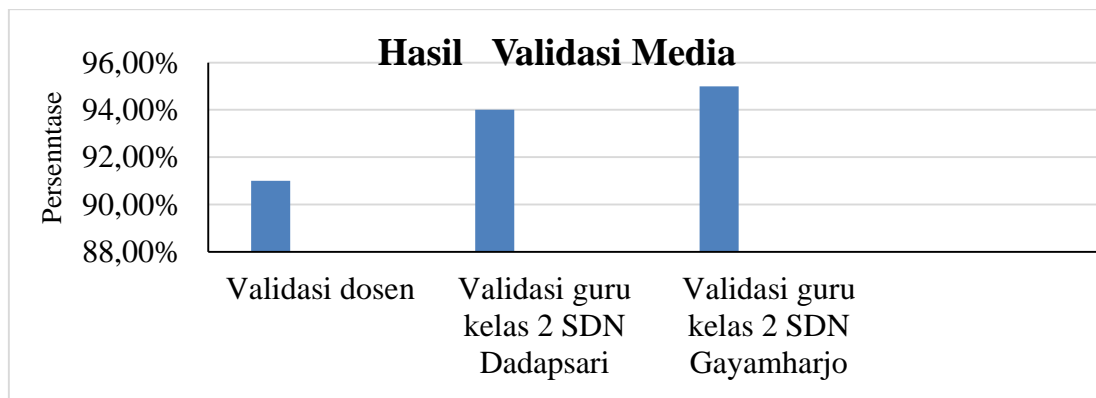
Media papan kartu bergambar dikembangkan dengan prinsip visual. Komponen dari media ini dirancang dengan warna serta bentuk yang menarik perhatian peserta didik. Komponen dari media ini juga bersifat bagi

peserta didik kelas II SD. Pengembangan media ini menggunakan model Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahap. Peneliti hanya melakukan sampai tahap ke -9 dengan alasan keterbatasan peneliti.

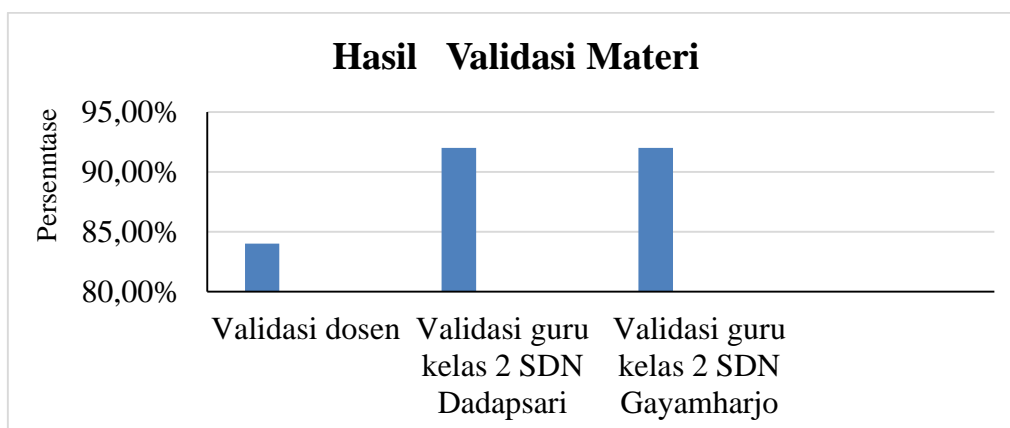
Tahap pertama adalah tahap penelitian dan pengumpulan data. Tahap kedua adalah perencanaan, meliputi rencana pengumpulan produk dan materi. Tahap ketiga mulai dengan pengembangan bentuk awal produk. Pengembangan ini didasarkan pada prinsip visual yaitu kesederhaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, gari, dan warna.

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator media terdiri dari tiga ahli yakni Dosen PGSD UST dan dua guru kelas II yakni SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo. Sementara untuk validator materi juga terdiri dari tiga ahli yakni, Dosen PGSD UST dan dua guru kelas II yakni SD N Dadapsari dan SD N Gayamharjo.

Pada tahap validasi media diperoleh persentase nilai sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Media



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Materi

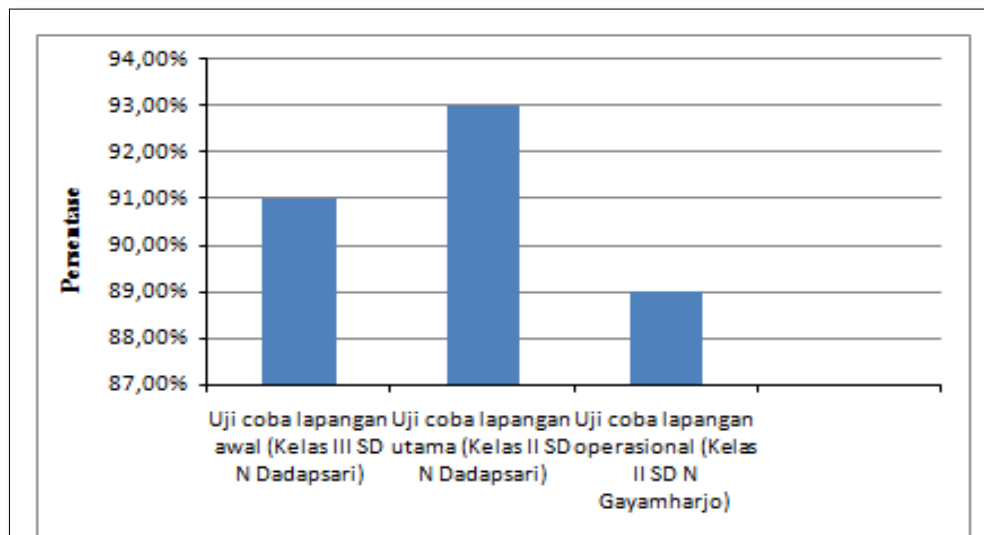


Tahapan setelah media tervalidasi adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dalam tiga tahap yakni, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional.

Uji coba lapangan awal terdiri dari 6 peserta didik. Berdasarkan uji ini diperoleh persentase nilai sebesar 91% dengan kriteria layak digunakan. Uji coba lapangan utama terdiri

dari 5 peserta didik dengan persentase yang diperoleh 93% dengan kriteria layak digunakan. Sedangkan untuk uji coba lapangan operasional terdiri dari 27 peserta didik dengan persentase yang diperoleh 89% dengan kriteria layak digunakan.

Pada tahap ini diperoleh persentase nilai uji coba sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Perolehan Persentase dari Tiga Uji Coba

Berdasarkan hasil uji coba tidak semua mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan jumlah subjek yang diambil dalam uji coba sangat bervariasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah media “Papan Kartu Bergambar” layak digunakan pada pembelajaran tematik muatan PPKN kelas II di Sekolah Dasar.

## KESIMPULAN

Bentuk pengembangan Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SD N Se-Gugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman menunjukkan bahwa, media papan kartu bergambar ini dikembangkan dengan model dari Borg dan Gall sudah dapat dinyatakan layak digunakan. Hal ini didasarkan pada persentase nilai yang diperoleh dari validator dan peserta didik. Persentase hasil validasi media dari dosen menunjukkan 91% dengan kriteria layak digunakan. Persentase hasil validasi dari kedua guru kelas yakni, SD N Dadapsari menunjukkan 94%, sementara hasil validasi dari guru kelas II SD N Gayamharjo menunjukkan 95% dengan kriteria sama yakni layak digunakan.

Sementara untuk hasil validasi materi dari dosen menunjukkan angka 84% dengan kriteria layak digunakan, sedangkan hasil persentase dari guru kelas II SD N Dadapsari menunjukkan angka 92% dengan kriteria layak digunakan dan hasil persentase dari guru kelas II SD N Gayamharjo menunjukkan angka 92% dengan kriteria layak digunakan.

Media papan kartu bergambar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Para siswa dapat termotivasi serta begitu antusias dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu media tersebut juga dapat memberikan pengalaman baru kepada para siswa serta mempermudah siswa dalam mendapatkan pengetahuan belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ketamansiswaan, Tim Dosen. 2014. *Materi Kuliah Ketamansiswaan*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Banjarmasin: Pustaka Benua.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Satriana, A., Yunus, M., & Fatmawati, F. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(2).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Asyafiq, S. 2016. Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 29-37.